



EL JUEGO, UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA

Tipos y aplicación

MOVIMIENTO JUVENIL SALESIANO

Herramientas pedagógicas



Son instrumentos que nos ponen en contacto con el contenido o valor que se desea aprender o enseñar

Sirven para potenciar, motivar o acompañar el aprendizaje

En el carisma salesiano son herramientas educativas...

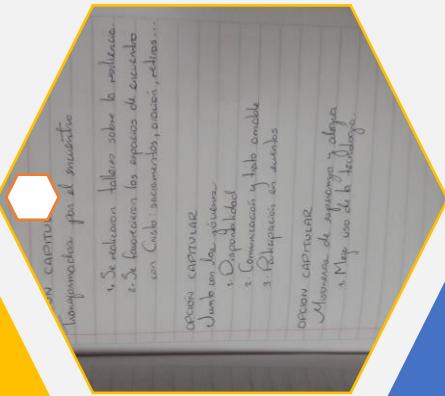


El estudio



La práctica religiosa

El cumplimiento del deber



El trabajo



La recreación



Actividades educativas:



Paseos

- Contacto con la naturaleza
- Ampliar la cultura
- Favorecer relaciones cercanas.

En Valdocco como en Mornés, el objetivo era: “alegrar, educar (forjar) e instruir sobre todo moralmente”



Teatro

- Objetivo de educar la moral
- Identificación de la persona.
- Domino de sí...



Música-canto

- Alegría
- Disciplina
- Un oratorio sin música es como un cuerpo sin alma

El juego nos transporta a otro mundo, crea cercanía

¿De qué manera está presente el juego en esta historia?

¿Qué logró en la niña?

¿Qué actitudes son las más significativas a rescatar del papá?

Explica por qué

¿Cuál es tu experiencia de juego en tu infancia?

¿A qué te ayudó?

EL JUEGO

ES COSA
SERIA



1. ¿Qué es el juego para ti?

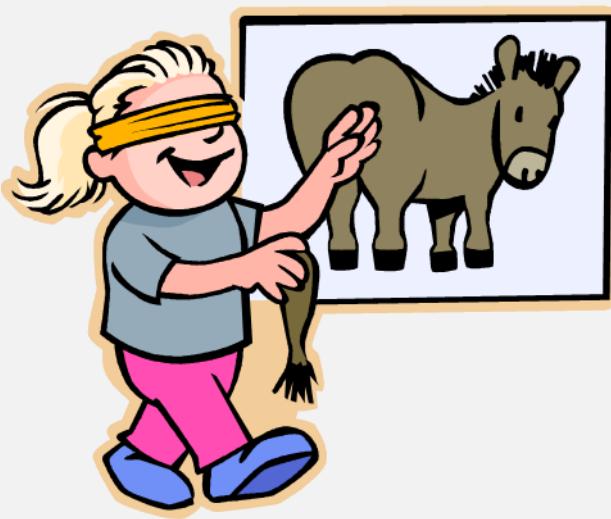
Piensa en una palabra con la que lo definas.

2. ¿Qué es el juego para el niño?

3. ¿qué es el juego para el adolescente?

JUEGO:
(Del latín LOTUS)
**Hacer algo con alegría y con el sólo fin
de entretenerse o divertirse.**

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA



“Constituye una actividad libre, produce satisfacción, alegría, representa una actuación llena de sentido, está lleno de armonía... crea un orden, llevando el mundo imperfecto a mundo perfecto provisional”. Homo ludens, Huitzinga 1954-1972

El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido

- Como es una actuación no sometida a imposiciones desde fuera, es posible alcanzar altas niveles de autonomía personal y social.
- Pero... para participar en una actividad lúdica, es necesario aceptar restricciones y normas fundamentalmente de carácter colectivo.
- Las normas acotan y ponen límite a la libertad y a la autonomía, pero por otra parte, sirven para definir el juego y para abrir camino a la libertad individual en la actividad colectiva.



Desde la perspectiva teórica

Propicia el aprendizaje

Es una forma de expresión

Implica la participación activa

Posee puntos de encuentro con las conductas serias

Constituye un mundo aparte

Fuente de alegría, gozo y placer

Acto de expresión

Catarsis
Toma de decisiones

Espacio para conocerles tal como son



Juego libre

- Surge espontáneamente de los participantes
- Sugiere sus propias reglas y desarrollo
- No existe un conductor

El juego es parte de la condición humana



Juego Dirigido

- Propuestos o sugeridos.
- Estructura y reglas definidas
- El conductor explica, supervisa el desarrollo, es árbitro y resuelve conflictos y quien dice como y cuando se debe terminar el juego.

TEORÍA SOBRE EL JUEGO

DIVERSOS AUTORES, DIVERSA
CLASIFICACIÓN.





Teoría del exceso de energía

H. Spencer

El juego libera de tensiones al organismo

Juegos de desfogue

El juego como preejercicio.

K. Groos

Desarrolla capacidades que le permitirán
desenvolverse en su vida adulta

Vincula el juego a la actividad estética, recreativa y artística de la persona, en momentos en los que el organismo está lleno de energía.

La teoría estética de Shiller





Carácter simbólico: los niños juegan no sólo con lo que les resulta agradable. Sino se convierte en parte activa en el dominio de los aspectos más traumáticos de su realidad.

Perspectiva psicoanalítica de Freud

La teoría del juego de Piaget:
La actividad lúdica refleja las estructuras intelectuales de cada etapa de la persona.

1. Asimilación = estabilidad
2. Acomodación = cambio



Juego protagonizado: Teoría de H. Wallon



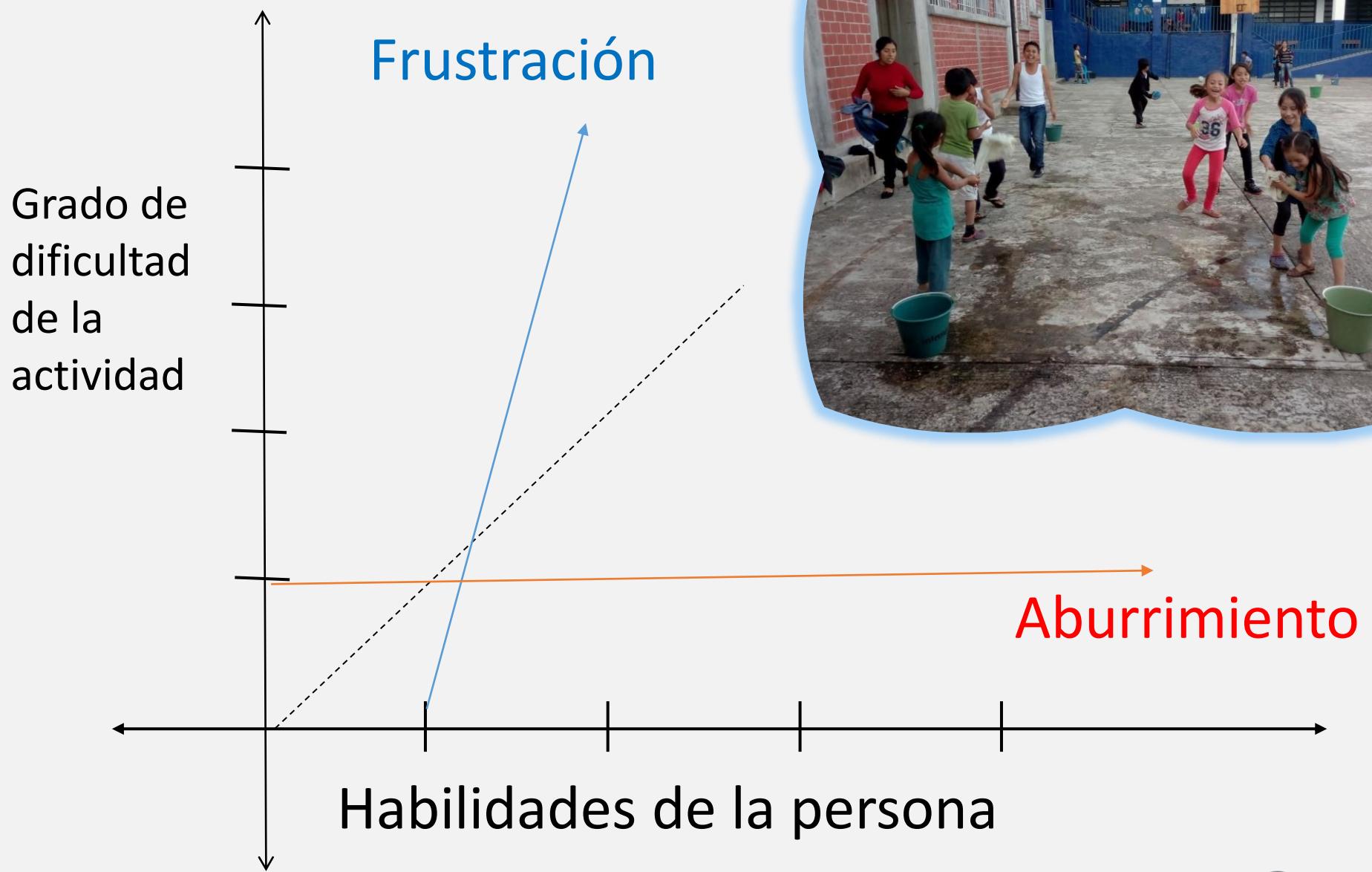
El niño crea una escena ficticia adoptando el papel de adulto dentro del margen marcado por la escena.

Salen a la luz los procesos internos



El juego un **instrumento para la afirmación del yo**. Teoría de Chateau
Juegos reglados y no reglados

Teoría del Flow.



A group of children are playing tug-of-war on a dirt court. They are divided into two teams, each pulling on opposite ends of a rope. The children are wearing casual clothing like t-shirts, shorts, and pants. In the background, there are trees, a building with a red roof, and a tall pole. The sky is clear and blue.

Patio:
Un lugar para hacer amigos

*El juego, favorece la alegría
y las relaciones amistosas.*

Construcción de aprendizajes a través del juego

Juego y aprendizaje significativo

Contenidos

Aprender conceptos, procedimientos y actitudes



Interacción educador-interlocutor como fuente de aprendizaje

Interacción entre compañeros como fuente de aprendizaje

En el Sistema Preventivo, no hablamos de castigos, sino de retos. Y se procura que ninguno salga de juego.



Two young boys stand on the left side of the court, watching.

A woman in a bright green shirt and blue jeans stands on the court, gesturing with her hands.

El juego y su potencial educativo



Ofrece variedad de experiencias motrices



Representa una situación contextualizada de aprendizaje



Representa una forma espontánea de acercamiento del niño a su entorno



Incluye al niño-joven en su totalidad



Abre caminos en la búsqueda de soluciones creativas



Suscita situaciones de interacción social



Juegos de habilidades físicas

Juegos Rompehielo



2017/11/17 16:25

Juegos de presentación y/o conocimiento

Técnicas de producción Juegos de construcción





Juegos competitivos

Juegos de
agrupamiento



Juegos pre-
acuáticos



Juegos pre
deportivos

Juegos Tradicionales



Juegos ambientales

Cuidado de la casa común





Grandes juegos

Juegos colaborativos



Juegos de habilidades mentales



Juegos Nocturnos

UTILIZACION DEL ESPACIO FISICO

Aspectos a considerar

- Visión del grupo
- Optimizar cada espacio
- Adecuación de los espacios
- Nadie debe de estar atrás de ti
- Espacios naturales
- De preferencia espacios adecuados
- Respeto a la actividad

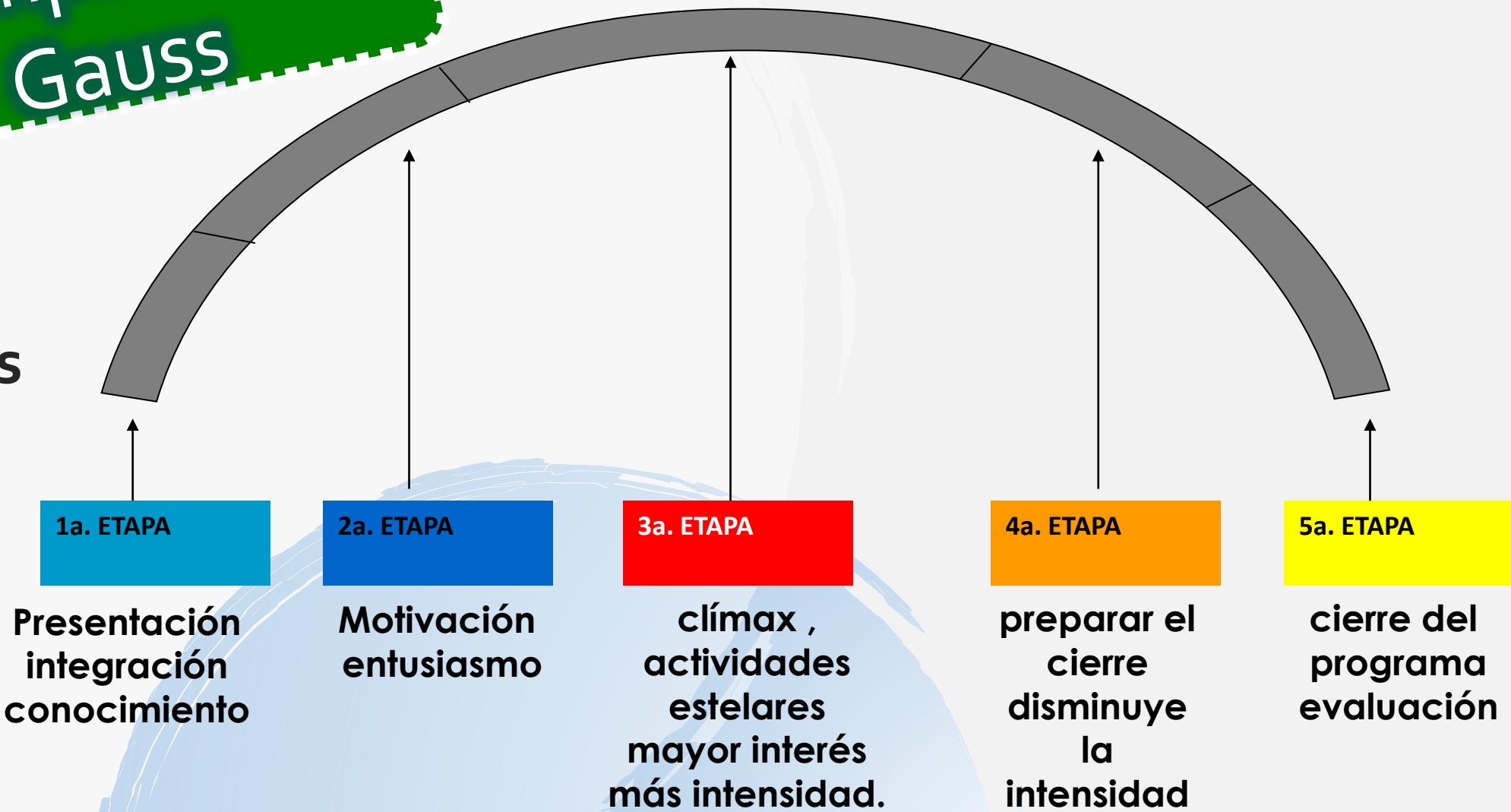


Los diez pasos para la aplicación de un juego

1. UBICACIÓN DEL GRUPO
2. PRESENTACION DEL JUEGO
3. EXPLICACION DEL JUEGO
4. DEMOSTRACION
5. PREGUNTAR SI HAY DUDAS
6. SEÑAL DE COMIENZO
7. CONTROL
8. MOTIVACION
9. TERMINACION DEL JUEGO
10. RECONOCIMIENTO A GANADORES

Campana de Gauss

Objetivos



**“No basta amarlos, es
preciso que se sientan
amados”**

DB

GRACIAS

Sor Luz Aurora García Juárez 

Salesianas México Sur 

Provincia Nuestra Señora de Guadalupe. MME 