

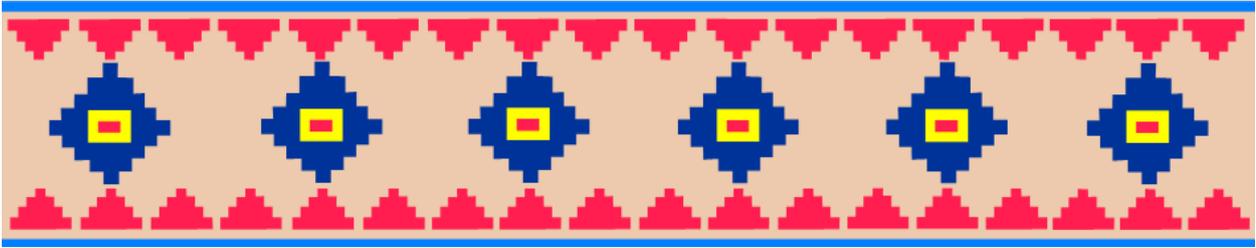
ASOCIACIÓN AL SERVICIO DE
LA EDUCACIÓN SOL

Recursos Lúdicos para el
aula



RECURSOS LÚDICOS PARA EL AULA

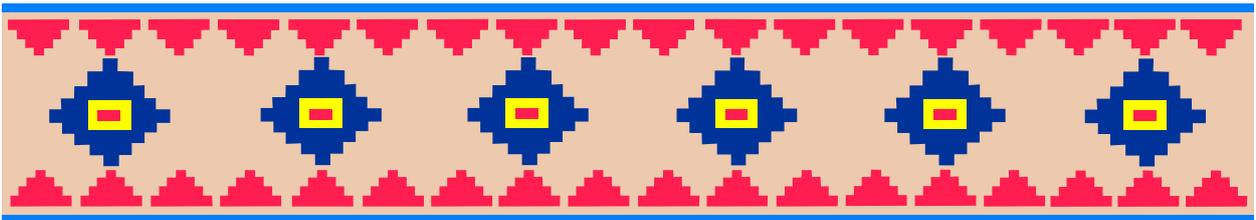
AÑO 2017



“RECURSOS LÚDICOS PARA EL AULA”

ASOCIACIÓN AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN SOL

2017



Editorial: Asociación al Servicio de la Educación SOL

Primera Edición

Libro virtual impreso en Argentina

La obra **Recursos lúdicos para el aula** ha sido registrada en el Sistema ISBN Argentino con el número:

ISBN: **978-987-42-6413-8**

Dedicatoria:

En memoria de la Profesora **Laura Amalia Lescano**. Docente apasionada, comprometida con los niños, por su lucha, tesón y valentía. Siempre te recordaremos.



Ex socia fundadora de la Asociación al Servicio de la Educación SOL

COORDINADORES –COMPAGINADORES:

Yamile Flores

Gabriela Winnicki

Marcela Castro

CAPACITADORA

WINNICKI GABRIELA

AUTORES:

BAILOTTI, MARIANELA

CARRILLO, CECILIA ELIZABETH

FLORES, YAMILE DEL VALLE

IGARZABAL, MONICA VERÓNICA

LARRAHONA, GABRIELA

MARTINEZ, CYNTHIA VANESSA

MARTINEZ, ENZO FABRICIO

NIETO CARRANZA, FERNANDO

PEGORARO SOFÍA,

WINNICKI GABRIELA,

PRÓLOGO

Sin dejar de ser niños
seamos adultos
que se aman resueltos
tantos sueños juntos

Sin dejar de ser niños
seamos adultos
saltemos, corramos, volemos
sin buscar pretextos
pero con inocencia
y con imaginación
con que viven los niños

Sin dejar de ser niños
seamos adultos
que no miran atrás
que aman la vida.

FLORES YAMILE

Visto y desvisto las Capacitaciones y clases de las Docentes.

Me doy el tiempo para entenderlas e imaginar cómo serán las transferencias en las aulas..

Quiero que las actividades de los docentes me atrapen y atraparlas.

Este libro virtual recopila aspectos generales que se dieron durante la Capacitación de “RECURSOS LÚDICOS PARA EL AULA” en Córdoba Capital y otras localidades del interior, como así también trabajos que docentes nos han hecho llegar de lo trabajado con sus alumnos de diferentes niveles donde sobre el uso del componente lúdico en el aula. Una de las ventajas más importantes, a la hora de usar el juego como método de enseñanza, es la capacidad de desarrollar reglas que estructuran las actividades de una manera clara y natural. El juego puede definirse como una actividad en la que los jugadores colaboran o compiten entre sí para alcanzar un objetivo concreto, siguiendo las normas establecidas y sin salirse de ellas..

La docencia nos une y es uno de nuestros grandes amores. Cuántos recuerdos pasan por nuestras mentes, cuando trabajamos recursos lúdicos expresivos: el juego teatral, la expresión corporal, la escritura creativa y la escena psicodramática, cuántos profesores nos ayudaron en éste camino, cuántas experiencias compartidas observaciones realizadas y horas de lecturas y preparación de las clases. Cuántas ilusiones, cuántos marcos teóricos principalmente desde lo didáctico debemos reformular, releer, discutir y consensuar

Pero en este camino de vueltas en espiral, de marcha y contramarchas de inquietudes que nos convocaron para hacer conocer lo que hacemos en las aulas, reacomodarnos, tomar distancia de las instituciones educativas, para enriquecernos y enriquecer a nuestros alumnos.

Este grupo multidisciplinar que hoy conformamos, enfrenta el desafío de acortar distancias, tender puentes de ofrecer caminos alternativos de aprendizaje, de brindar posibilidades de “aprender con otros” la construcción de conocimientos e intentar dar respuesta a las preguntas que hemos compartido a lo largo de las capacitaciones.

WINNICKI GABRIELA

DNI: 17232831

Capacitadora de las Jornadas: “**Recursos lúdicos expresivos para el aula**”

Recursos lúdicos expresivos para el aula

Esta propuesta de Formación Docente se desarrolló en varias sedes de la Provincia de Córdoba.

El objetivo general fue ofrecer herramientas para que los docentes puedan desarrollar en el aula. Estas herramientas fueron los recursos lúdicos expresivos: el juego teatral, la expresión corporal, la escritura creativa y la escena psicodramática.

En un recorrido vivencial a través de los recursos lúdicos expresivos integrados y complementados entre sí, se guió al docente al encuentro de sus aspectos creativos con el fin de reconocer sus propias potencialidades para después analizar y planificar las posibles aplicaciones de estos recursos en el aula.

Hoy en día los docentes están preocupados por hallar mayores herramientas para estimular a los alumnos. Encuentran en la actividad cotidiana niños con poco interés, que se comportan de manera apáticas, con periodos atencionales breves, con la autoestima baja, sobre estimulados por los medios audiovisuales y tecnológicos. Niños nativos digitales que aprenden de otra forma y que no encuentran en el sistema una forma de insertarse.

Vivimos en una sociedad que prioriza un tipo de pensamiento rígido, poco flexible, que no busca transformar sino copia estereotipos.

La capacitación propuesta busca el desarrollo de la creatividad; esto significa darle lugar al pensamiento divergente, a la flexibilidad, a la fluidez y la espontaneidad.

Las herramientas lúdicas expresivas son el vehículo que utilizamos para el desarrollo del potencial creativo. No es el objetivo formar artistas. Lo que se busca es lograr un **estado creativo** que permita la apertura emocional, sensitiva y afectiva que mejora la predisposición para conectarnos con la realidad y por ende poder transformarla.

La escuela es un excelente espacio para favorecer procesos de desarrollo creativo. Fomentar la creatividad desde temprana edad es una de las mejores garantías de crecer en un ambiente sano de autoestima y respeto mutuo.

Los recursos lúdicos expresivos son una herramienta factible de flexibilizar y articular con la curricula actual en todas las materias y en todo el ciclo escolar.

Mi experiencia durante las diferentes jornadas fue altamente satisfactoria.

Ver jugar a los docentes, poner el cuerpo, conectarse con sus emociones de una forma comprometida y franca fue emocionante.

El nivel de las reflexiones finales donde pudieron compartir prácticas, reconocer su propia creatividad oculta y repensar sus formas de enseñar, fue enriquecedor para ellos y para mí.

Y sobre todo salir del lugar de la queja que el sistema nos impone e imaginar otras realidades posibles.

IGARZABAL MÓNICA VERÓNICA

DNI: 28.115.902

Profesora de Tercer Ciclo de la EGB (C.B.U.) y de la Educación Polimodal (Ciclo De Especialización) en Economía. Profesora de E.V.S.O en CENMA Ubicado en Punilla, Córdoba

NOS EXPRESAMOS LÚDICAMENTE

Las escenas escolares en la cotidianeidad de los alumnos , muestran una subjetividad mediática: uso de celulares, desmotivación, falta de valores, autenticidad. En nuestras clases tenemos alumnos con desatención, desconcentrados, resultado de la hiperestimulación. "...nuevos modos de ser y de estar en el mundo" (Paula Sibilia, 2012, p. 137). De esta realidad, la escuela no queda afuera por eso es urgente que renazca con más fuerza y desde otras perspectivas nuestra educación.

Los docentes tenemos un papel principal para tal cambio. Debemos replantearnos nuestra manera de enseñar para que los alumnos puedan vivenciar los contenidos, hacerlos propios. Rescato la frase de Benjamín Franklin político, científico e inventor estadounidense "Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo". Para esto tenemos que involucrar a los estudiantes para que su aprendizaje sea interiorizado y significativo.

Poseemos muchos recursos para lograr clases exitosas, uno de tantos son **los recursos lúdicos expresivos**. Los movimientos de todo el cuerpo "lenguaje corporal" no hace falta hablar para comunicarnos, para conocer a la persona que tengo al lado, pero en otras actividades "la entonación", el uso correcto de la voz es importante para atraer la atención e improvisación. Todos los sentidos se activan cuando se ponen en juego distintas disciplinas artísticas, teatrales o simplemente lúdicas.

MIS ALUMNOS REALIZANDO LA ACTIVIDAD



La actividad aplicada fue la siguiente: Les repartí material fotocopiado para leer sobre Entrevista Laboral, se juntaron de a pares. Una vez leído por todos, les pedí que se paren para despejar el curso, puse las sillas en forma de U, después coloque en cada una carteles con recomendaciones sobre lo que es conveniente hacer o no en una entrevista laboral. Los chicos estaban intrigados y solo me miraban. Les dije recorran el aula en círculos y en línea recta y vayan leyendo los carteles, pero en silencio. En un momento les ordene: ¡paren! ahora elijan dos carteles con su compañero de lectura y luego pasen al frente para leer y nos van diciendo si tales recomendaciones son beneficiosas o no al resto de sus compañeros. Todos se animaron aún sin saber bien lo que iban a hacer.

“Es preciso mejorar nuestras prácticas destacando la expresividad para que nuestras clases adquieran otra perspectiva y dinámica”.

LARRAHONA GABRIELA



Luego del taller vivencial realizado con Gabriela Winnicki...regrese a mi casa y me puse a pensar, y a darme cuenta todo lo que hay dentro de mí, de vos y de cada uno de nosotros.

El cuerpo siendo solo un cuerpo puede dejar huellas, marcas sin saber escribir, puede comunicar sin saber hablar.

Todos somos diferentes, todos nos caracterizamos por tener una mayor habilidad, desde lo gestual, lo corporal, el lenguaje, las manualidades, entre otros.

Los docentes debemos aprender a mirarnos a utilizar nuestros propios recursos sin necesidad de ser recursos materiales, tenemos recursos que nuestro cuerpo nos da y que muchas veces no los conocemos, entonces es así que en una clase decimos no puedo enseñar a escribir si no tengo tizas, no puedo enseñar a leer si no tengo libros y esto es lo erróneo.

Lo primero que debemos aprender es todo lo que nuestro cuerpo nos permite, nos posibilita, y la manera más correcta es probando, experimentando con él, utilizándolo con desafíos, certezas y porque no dudas y/o preguntas, dejándonos ser sin prejuicios, romper con el estereotipo; sin miedo a equivocarnos.

Los docentes pensamos a veces que no somos creativos, que nuestros estudiantes no lo son, y ante esto luego del taller me pregunto qué es la CREATIVIDAD.....

La creatividad es mucho más de lo que pensamos, y aquí tomo algunos conceptos del libro de Gabriela Winnicki: "Creatividad, habitar lo singular"(1) "La CREATIVIDAD viene a proponer otra alternativa, no mágica sino de construcción permanente..., la CREATIVIDAD no se enseña se estimula para que cada uno pueda desarrollar su propio potencial..."

La creatividad me permite explorar, ir más allá, crear una realidad siendo no real, con todo lo que tenga a mi alrededor pudiendo ser en el aquí y él ahora lo que yo quiero que sea.

Es así que todos somos creativos, solo que a veces necesitamos de otro que habilite.

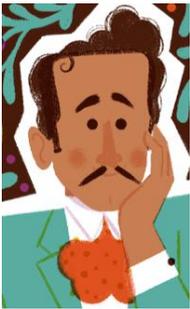
Dentro del aula seamos” creadores de esa creatividad”, busquemos en cada uno de nuestros estudiantes lo que puede, lo que sabe, lo que desee y potenciemos el máximo de sus posibilidades.

(1) Winnicki Gabriela. *Creatividad, habitar lo singular*. Córdoba. Editorial Brujas, 2015



BAILOTTI MARIANELA

DNI. 28.853.045



¿SE HA CONVERTIDO EL DOCENTE EN UN SONAJERO?

¿En qué podemos comparar al docente con un sonajero? Por un lado, la sensación de monotonía que genera en el alumno y por el otro, la carga que lleva en su cabeza, allí se origina el resultado del trabajo docente.

¿Habrá alguna forma de cambiar la sensación de monotonía por practicidad en nuestras clases? ¿Existirá la posibilidad que no sola la cabeza del profe la que lleva todo el peso? Veamos lo que se sugiere en estos renglones.

La clave está en tomarnos regularmente el tiempo para JUGAR, incorporar este hábito ¿Cómo hacerlo?

Juguemos, primero, con **el espacio**, recorriéndolo caminando, parando, fijando nuestra mirada en un punto, avanzando hacia él, con distintos ritmos: rápido, lento,...; inventando estados: paseando, empantanados,...; imaginando lugares: la selva, la playa, un hoyo,...; moviendo nuestro cuerpo, con absoluta libertad, le dices a tu pié 'aquí-ahora-acá, puedes hacer lo que quieras, esto no es rutina' -Aquí, participan: pies, manos, piernas, todos se expresan, con movimientos, con sensaciones, hasta la boca saca de adentro repetidas veces la palabra que quiere, que siente o que no se anima a decir, ¿Cómo? gritando, susurrando, enojada, feliz,-

Usemos **objetos imaginarios**, como un hilo, que salga de nuestra boca, que nos lleve a donde queremos llegar, que nos una o nos separe, que nos enriede, nos ate..; un pañuelo, con el que nos limpiemos la nariz, saludemos desde un barco, curemos a un compañero,....-

ANIMEMOSNOS a cruzar la barrera y posesionarnos del rol actoral. Ser por un momento, los dueños de nuestra propia productora, creando dramas, interpretando papeles, allí 'yo no soy yo' pero si saco de mi yo cosas inesperadas, con las que resuelvo 'Eso que pasa cuando estoy ahí en esa escena'. Digamos como en nuestra

infancia 'Juguemos que somos monos en los árboles, hagamos un tren..., crucemos las montañas,...'

El juego involucra a nuestro yo completo, así la cabeza no está sola, sino que trabaja conjuntamente con todos los miembros de su cuerpo, el tiempo, el espacio y los mas sencillos recursos. Si jugamos en el aula, la actividad de enseñanza-aprendizaje no va a ser una simple monotonía en nuestros alumnos, porque es posible que también se conecten de manera completa y se liberen de la preocupación, la apatía y la rutina.- Aprender puede ser un placer.

CARRILLO CECILIA ELIZABETH

DNI 26833534

LENGUAJE CORPORAL COMO RECURSO LUDICO EN LA
EDUCACION INFANTIL

El cuerpo se expresa y se comunica estando quieto y en movimiento, en silencio o respondiendo a un estímulo mediante sonidos, puede estar solo o con otros y se manifiesta en cualquier momento de la vida.

Tomando como ejemplo la disciplina de la Educación Física, podemos decir que se caracteriza por el desarrollo psicofísico y emotivo de los alumnos, en pos de mejorar la imagen y autoestima de ellos; desarrollando de manera integral a la persona y potenciando la “*espontaneidad*”, donde a su vez sobresalen la “*originalidad*” y “*creatividad*” y la “*comunicación*” desinhibida.

A los niños hay que estimularlos desde muy pequeños, para potenciar luego su capacidad expresiva.

¿Cuál es el objetivo?

Se pretende: * Que en un futuro, los niños tengan la capacidad de expresarse, ya sea con el cuerpo o verbalmente, en cualquier situación, y puedan resolver conflictos de manera individual y colectiva. * Despertar en ellos la necesidad de desplazarse de modo expresivo con su cuerpo, alineando lo físico, emotivo y psíquico. * Desarrollar habilidades motrices que lo ayuden a moverse de manera autónoma. * Utilizar el cuerpo como medio de comunicación y expresión. * Cada recurso del cuerpo hay que saber utilizarlos en el momento adecuado para poder transmitir emociones, estados de ánimo, ideas y también para comprender y dar a entender los mensajes expresados para desarrollar la comunicación directa o indirectamente. * Trabajando de este modo y en forma grupal se aprende a tolerar, respetar, aceptar las ideas del otro y también las críticas, para obtener como resultado un buen “*aprendizaje*”. * Se vive un momento de disfrute y cooperación, sin discriminar y sin prejuicios, ya que en esa instancia, todos somos iguales.



Para que todo lo anteriormente manifestado pueda ponerse en práctica, el profesor debe estudiar a los alumnos para detectar qué actividades debe diseñar para facilitar el aprendizaje de los mismos y puedan volcar lo aprendido en su vida cotidiana.

Al momento de analizar qué vamos a enseñar, tenemos que observar primero las edades con quienes trabajaremos, ya que depende mucho si trabajamos con niños pequeños, de secundaria o adultos.

También podemos destacar que el trabajo de expresión corporal nos permite trabajar con otras materias, por lo que se considera un recurso “*interdisciplinario*”.

Este recurso, es tan amplio que, nos permite trabajar desde lo social, neurolingüístico, afectivo, motriz, etc.

Para poder llevar a la práctica la expresión corporal, debe tener su fundamento en una actitud dinámica, reflexiva y con flexibilidad para poder adaptarse a cualquier contexto y en todo momento, debido a su característica principal que es el *DINAMISMO* e *IMPREVISTOS*, que surgen sin aviso.

Hay que tener presente que, al trabajar con los alumnos, debemos tener en cuenta diferentes estilos de enseñanza para personalizar e individualizar (hacerlos sentir únicos), que favorezca la sensibilidad y lo socio-afectivo del alumno, para potenciar su creatividad y ser críticos de ellos mismos. También podemos encontrarnos con distintos tipos de personalidades en el grupo y quizás con algunos nos cueste realizar tal o cual actividad, por ello tiene que surgir la *IMPROVISACIÓN INMEDIATA*, para que el alumno no se sienta menos ni desplazado del resto del grupo.

Para mayor seguridad de los alumnos, éstos deben conocer el “*espacio*” donde se van a mover para realizar las actividades, lo cual facilitará su libre expresión sin encontrar impedimento alguno.

Los ejercicios deben ser de representación principalmente lúdica, de *participación* y *dinamismo*, utilizando a su vez objetos e incorporar lentamente música para que el alumno pueda desenvolverse con más soltura.



Al comenzar una clase, el profesor debe presentar una propuesta o dar órdenes cerradas e individuales, y de a poco, de acuerdo a cómo va respondiendo el grupo, puede ir abriéndolas, haciendo que las consignas sean grupales con el objetivo de superar el ser introvertido y el egocentrismo.



Una vez que finaliza la clase, se realiza una reflexión de carácter lúdico para que el profesor pueda detectar si el alumno asimiló lo trabajado a lo largo de la clase.

Experiencia del Taller

En cuanto a lo vivenciado en el taller, la primer actividad fue armar un círculo en el cual, para poder cambiar de lugar debíamos pedir a un compañero permiso con un gesto y diciéndole: “¿puedo?”, en el caso que nos dijera que no, podíamos insistir, o bien, pedir a otro, caso contrario ocupábamos su lugar y éste debía hacer lo mismo con otro y así sucesivamente; luego teníamos que hacer lo mismo, pero sólo con señas o gestos sin utilizar la palabra.



La siguiente actividad que nos indicaron, fue la de caminar libremente por la sala mientras le decíamos en voz baja a los compañeros que encontrábamos en el camino qué nos gustaba y que no, rápidamente formamos una ronda y elegíamos un compañero al que íbamos a presentar qué le gusta y que no; pero con mímicas para que el resto adivinara.

¿Qué nos enseñaron estas actividades? Que a través de lo *gestual* y utilizando la *imaginación*, también uno se puede dar a entender.

La próxima consigna fue caminar libremente, con la directiva de no hacerlo en círculo y sin chocar a nuestros compañeros. De repente nos indican que elijamos un par y que primero sólo debía moverse uno, mientras el otro se quedaba quieto y luego, una vez que se detenía continuaba el otro y repetir otra vez la secuencia, ¿Qué aprendimos? A *ubicarnos* en el *espacio* y *respetar* el espacio del otro.

La siguiente consigna fue dividirnos en grupo y escribir en un papel personajes, dónde se desarrolla la escena y qué pasó, para que otro grupo sin previo ensayo designe quienes serán los personajes, arme el diálogo, y lo ponga en escena.

A medida que cada grupo iba desarrollando la escena, la profesora indicaba diferentes cambios instantáneos, como por ejemplo, cambio de ánimo, hacer sonidos, entre otros. ¿Qué rescatamos de aquí? El *ponernos de acuerdo* rápidamente, el *diálogo fluido* y principalmente la *improvisación*.



En diferentes momentos del taller, la profesora nos indicó que escribamos con letras grandes en una hoja palabras, manifestando la sensación que nos produjo la actividad, o si nos recordó a algo en particular (haciendo referencia a una imagen o vivencia) o la letra de una canción y que las colocáramos en la silla para que los compañeros puedan leer y elegir dos que nos haya llamado la atención.

Una vez elegidas se las teníamos que decir al oído a los compañeros y luego elegir tres más para que en el orden de elección escribiéramos un texto utilizando cada una de ellas.

En mi caso elegí las siguientes palabras: *Libertad*, *Presión*, *Confianza*, *Integrar* y *Derecho* y escribí lo siguiente: “Con **LIBERTAD**, no hay **PRESION** que valga. Debemos tener **CONFIANZA** en lo que hacemos, para poder **INTEGRAR** a otras personas para hacer conocer y valer sus **DERECHOS**.”

Al ir finalizando la jornada, nos volvimos a reunir en grupo y nos entregaron un papel con un texto que debíamos representar, eligiendo el lugar donde queríamos hacerlo y luego los otros grupos debían contar qué detectaron de cada representación. ¿Qué aprendimos? Que tanto en *espacios amplios* como *reducidos se puede trabajar*, sólo hay que tener *predisposición* para hacerlo y *energías positivas*.

Concluyendo, *nos dimos cuenta que sin conocer a los compañeros, podemos intercambiar opiniones, ponernos de acuerdo rápidamente, trabajar en grupo*

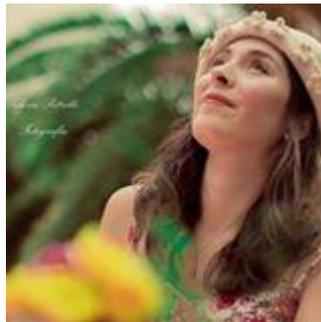
libremente, explorar qué podemos hacer sólo con nuestro cuerpo para registrar diferentes sensaciones, que fluya la creatividad, la espontaneidad y qué queremos transmitir.

El taller fue una *hermosa experiencia* de encuentro con otros y con uno mismo. De *carácter enriquecedor.*

PEGORARO SOFÍA

DNI 35575693

¿Por qué dejamos de jugar cuando vamos creciendo?



Quizás esta sea una pregunta disparadora, para reflexionar sobre lo que vivenciado en la jornada “Recursos lúdicos expresivos en el aula”. Cuando comenzamos a realizar los juegos teatrales que se nos proponía, sentí cierta incomodidad y una sensación de exposición: teníamos que vincularlos por primera vez con nuestros compañeros que no conocíamos de una manera no habitual: la mirada, un abrazo, contarle cómo siento en ese momento, quién soy, etc. En ejercicios posteriores, pusimos el cuerpo, jugamos con él, nos expresamos con partes de él que en general pareciera que tenemos olvidado.

A partir de las diversas actividades propuestas, comencé a soltarme, y a conectarme con los demás, sentirme más en confianza y jugar con alegría hasta llegar a la risa. Nos movíamos en el espacio y en distintos niveles: alto, medio y bajo, y en distintas velocidades, lenta luego rápido. Luego jugamos con acciones, utilizando todas herramientas que hasta ese momento habíamos ido incorporando. Después llegó la palabra, la trabajamos por escrito y de manera oral. Representamos situaciones jugando a personajes ficticios en situaciones diversas con un conflicto.

Jugar, parece una actividad relegada a los niños mas pequeños, que no nos permitimos a medida que vamos creciendo. Así, sólo es un recurso utilizado en las aulas de los jardines de infantes y hasta cierto punto en el nivel primaria. En el secundario, es aún menos frecuente, ya que pareciera que los adolescentes están a un paso de la adultez y que no deben jugar.

Jugar con el cuerpo, y con la palabra, el cambiar la forma de relacionar tradicionalmente, moviliza emociones, pero también hace pensar, genera desafíos y motivación. Me parece importante que estas estrategias estén presentes en el aula de la escuela secundaria, para generar un cambio en las formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje, ya que abre la posibilidad de que los jóvenes se expresen, se sientan motivados a aprender aquello que los docentes les proponen hacer. A su vez como formas en que ellos se sientan desafiados ante las actividades que realizan e interpelados a pensar, a buscar alternativas y fundamentalmente a ejercitar su creatividad.

A través de los recursos lúdicos expresivos también se genera espacio un de encuentro con el otro. Implica aprender a trabajar en equipo, en colaboración con otras personas. Atravesamos un momento histórico en el que pareciera que se hace más difícil el vínculo con el otro en parte por el boom de las tecnologías particularmente de los celulares y las redes sociales, pero también por las forma de vida cada vez más individualista que vivimos. El trabajo en colaboración, es un aprendizaje fundamental que los jóvenes debido a que la vida adulta lo exige, particularmente en el ámbito laboral.

Los recursos lúdicos expresivos, son una herramienta necesaria de este modo para abordar contenidos curriculares, y aquellos aprendizajes que van más allá de estos. Nos permiten como docente encontrar nuevas formas de trabajar contenidos en la diversidad de materias que los estudiantes cursan en la escuela secundaria. Se trata de animarnos a otras formas de abordaje de lo que se enseña en el aula, valorando el juego expresivo como recurso, incentivando a los alumnos en el aprendizaje y fomentando la creatividad en ellos.

Martínez, Cynthia Vanessa

D.N.I: 34989246

Recursos lúdicos en el aula:



Fundamentación

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Sus raíces provienen de la antigua cultura romana, allí el significado de la palabra tenía varias representaciones como deporte, juego, formación y entrenamiento.

El juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y se encuentra internalizada en las mayorías de las especies, una en mayor medida que otras, y a acompañado al ser humano en toda su historia permitiéndole una preparación para la supervivencia del mismo.

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998)

La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos y en todas las edades, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo. Se puede visualizar en los niños, en donde sus juegos consisten en colocarse en el papel de un adulto, como por ejemplo, jugar a la maestra, a la mamá, al doctor, etc., lo que los va estimulando en su proceso de maduración, como así también contribuye a la formación física e intelectual, mientras que durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Dentro de los juegos que se puede visualizar en los adultos incluye

actividades físicas, azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, equilibrio, reflejos, etc.

Se puede decir que lo lúdico es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer a nivel táctil, olor, sabor, que lleva a procesos de comprensión, lo cual requiere obviamente de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación, asociación a nivel mental en procesos que llevan al aprendizaje.

Por lo tanto, la actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, a relacionarse con los demás, predispone a la atención por parte de los alumnos y así motivar el aprendizaje, realizando las actividades en un entorno más agradable y atractivo, dando como resultado habilidades fortalecidas, mayor disposición a trabajar en el aula, mejorar el vocabulario, solucionar problemas, disminuir la timidez, aliviar tensiones, ansiedad, adquirir nuevos entendimientos, enriquecimiento en el autoestima, y el desarrollo del lenguaje.

Entonces las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica para que los alumnos mejoren su aprendizaje, y desarrollo psico-social, como también lo hace más placentero y motivador.

Objetivos

- Desarrollar capacidades cognitivas en los tres niveles de representación: en activo, icónico y simbólico.
- Desarrollar una mayor dimensión comunicacional, socio afectivo, corporal, ética y espiritual.
- Afianzar la atención, memoria, y estimular la imaginación.
- Consolidar y repasar los temas vistos en clase.
- Integrar los nuevos conocimientos y relacionar los mismos.
- Mejorar el aprendizaje del alumno mediante distintas estrategias lúdica.

Propósito

- Realización de actividades atractivas y aceptadas con facilidad por los estudiantes y que las encuentren novedosas.
- Estimulación a través del juego el desarrollo social de los estudiantes, favoreciendo las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y seguimiento de unas normas, la discusión de ideas, y el reconocimiento de los éxitos de los demás y comprensión de los propios fallos.
- A través de las actividades lúdicas motivar al estudiante para la interacción de sus significados con otros y para que aplique los nuevos conocimientos en otros contextos que genera en el alumno seguridad afectiva, cuando el mismo integra el pensamiento, la actuación y la afectividad, da significado a su experiencia.

- Mediante las distintas fases de los juegos, los alumnos puedan llegar a una resolución del problema y fomente el descubrimiento de procesos heurísticos en los mismos.

Contenidos

- Explicación de la historia de lo lúdico y qué papel juega en la educación.
- Explicación de los componentes de la célula vegetal y animal, cuáles son sus funciones y diferencias entre ellas.
- Explicación de los distintos sistemas en el cuerpo humano y animal.
- Explicación de las leyes de Newton.

Actividades

Las actividades se podrán amoldar a los distintos temas que se presentan en el programa y serán realizadas al finalizar la explicación de cada tema, así consolidara los contenidos dados.

ACTIVIDAD 1: los alumnos formaran grupos de cuatro a cinco personas y realizaran crucigramas y sopas de letra de los temas dados en clase; estos luego serán intercambiados entre los distintos grupos, así fomentara la destreza y agilidad mental de cada uno.

ACIVIDAD 2: el docente llevara láminas en donde una de ellas estará dibujada la célula animal y en la otra la célula vegetal con sus contenidos. En una mesa se colocaran en cartulinas los nombres de los elementos que contienen las células y en otra cartulina las funciones. Los alumnos formaran grupos y pasaran a colocarle el nombre a cada elemento y la función. Al finalizar los alumnos visualizaran cuales son las diferencias entre las distintas células.

ACTIVIDAD 3: el docente llevara una lámina con la silueta del cuerpo humano y en una mesa se encontrara dibujos de los distintos órganos que contiene un ser humano y por otro lado cartulinas con nombres de los mismos y en otras cartulinas las funciones. Los alumnos en grupos pasaran y colocaran en la silueta en qué posición se encuentra cada órgano, los nombres y sus funciones (esto también se puede realizar utilizando una silueta de una especie animal).

ACTIVIDAD 4: Basándose en el juego “Twister”, se armaran grupos de alumnos, de cada grupo habrá un representante, este será el que se encontrara en el tapete. El resto del grupo tendrá que contestar una serie de preguntas, que serán de acuerdo a los temas expuestos en clase. El grupo que conteste en forma incorrecta, su representante se moverá, en caso contrario se quedara en su lugar. Esta actividad promueve a trabajar en grupo, destreza mental, distención.

ACTIVIDAD 5: En cartulinas se colocara las distintas leyes de Newton. Un alumno de cada grupo elegirá una cartulina y realizaran una obra de teatro en el cual represente la leyes de Newton que se le presento, mientras el resto de los grupos tendrán que adivinar cuál es la ley que se esta representando.

Destinatario

Alumnos de EGB

Recursos materiales.

- Laminas
- Afiches
- Cartulina
- Fotocopia
- Hojas
- Tapete y rueda del juego "Twister"

Recursos humanos

- Alumnos
- Docentes

Evaluación

Se evaluara el interés y participación de cada alumno y como se desenvuelve en el grupo en cada actividad.

Duración

Dependiendo de la actividad, la duración será entre medio a un módulo, al finalizar cada tema.

Martínez Enzo Fabricio.

.D.N.I: 29.715.570

Profesor de tecnología. Ramos Especiales
Escuela Francisco Ortiz de Ocampo primaria

Fundamentación

Las actividades lúdicas son una necesidad en el ser humano, al jugar vive y experimenta, se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

Los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno, toda su recreación gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan esta actividad para descubrir y explorar ese entorno que lo rodea, limitar el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

Objetivos:

- Valorar la vida reconociendo la importancia de su cuidado: descubrir la intervención de ser humano mediante el juego, posibilitando una mayor interacción con sus pares.
- Enriquecer el vocabulario incorporando progresivamente algunas palabras del lenguaje específico de las ciencias: luz, formas, sombras, etc.

Contenidos de Tecnología:

- Aproximación a la noción de propiedades de un material: como se proyecta la sombra mediante la utilización de la luz.-

Capacidades:

Resolución de conflictos: mediante la utilización de diversos materiales, colocar al grupo en situación problemática, donde analizaran que elementos son necesarios para crear sombras y como deben ser ubicados los mismos.

Estrategias:

- Indagación de los saberes previos y de los conocimientos que va adquiriendo, argumentando sus posiciones.
- Presentación de la propuesta diaria, involucrando a todo el alumnado.
- Exposición de materiales audio visuales para promover la reflexión del niño

Tiempo: 1 clase taller aislada.

Destinatarios: Alumnos de 3er y 4 to grado



Recursos: lámparas, papel, fibras, afiches para anotar la historia, palitos para montar las formas realizadas por los niños.

ACTIVIDADES:



Inicio: indagación de ideas previas al grupo de niños, realizando diversas preguntas disparadoras para analizar sus conocimientos: ¿Qué son las sombras? ¿De dónde nacen? ¿Cómo las hacemos? ¿En qué momento? ¿Se pueden hacer con lámparas? ¿Se puede hacer con el sol? ¿Qué necesitamos?

Teniendo en cuenta lo anotado a partir de las ideas obtenidas de los alumnos, analizaremos cuales son los elementos que vamos a utilizar.

Desarrollo:

A partir de esto propondremos a casa niño realizar un dibujo que más le guste

En una hoja en blanco, luego pintarlo de color negro con lápiz y móntalo en un pequeño palo.

El docente apagara la luz y usara una lámpara sobre una mesa para mostrar a los niños cómo pueden hacer sombras en papel con objetos.

Luego de que algunos niños proyecten y muestren sus dibujos, propondremos que representen a su dibujo con el cuerpo, mientras cada niño proyecta la forma realizada con su cuerpo con ayuda del docente delante de una lámpara, de manera verbal el grupo deberá construir una historia, la cual se ira anotando en un afiche.

Cierre: Como cierre convocaremos a los niños a realizar la conclusión de la clase: analizaran las siguientes preguntas y responderán colectivamente para generar un concepto general: ¿Qué elementos se necesitan para hacer sombra? ¿Se puede hacer sombra de noche? ¿Todos los materiales producen sombra?

Evaluación:

Analizaremos si los niños mediante esta actividad, fueron capaces de identificar los elementos necesarios para poder proyectar sombras, esta clase está planteada como un taller para los niños, más que todo se analizara la intervención espontanea de los niños, ya sea para poder construir nociones, y su capacidad de poder crear una historia, siguiendo una coherencia lingüística y literaria en un entorno grupal de pares.

Anexo

Haciendo un resumen de la experiencia vivida en el taller me permitió aprender y agregar otros recursos didácticos frente al aula logrando poder comunicar a través de gestos corporales y juegos lúdicos al alumno, desarrollar la imaginación y descubrir

distintas soluciones con una misma historia o situación problemática, también romper con las estructuras de los recursos didácticos diarios como afiches, fibrones, trabajo de investigación, pruebas, multimedia, construcciones de maquetas etc .

Con el trabajo corporal aprendí a observar el entorno, desarrollar la imaginación, creatividad destreza motriz, entrar en relajación, soltura, intercambiar ideas con la persona del lado, recorrer el lugar de trabajo, trabajar en equipo.

Con los juegos teatrales me permitió desarrollar la expresión, soltura, improvisación y libertad.

Me gusto el relato de la frase del viento que luego a modo de improvisación y coordinación del grupo surgieron distintas ideas para armar la dramatización, se recurrió a los conocimientos previos de cada individuo en donde se puso en juego la imaginación, virtudes, tiempos, destrezas motrices, gestos corporales, coordinación .

Como cierre

NIETO CARRANZA FERNANDO

Docente

Las escuelas en todos sus niveles deben ofrecer a los estudiantes un espacio para la expresión y comunicación de sus sentimientos, pensamientos, emociones y sensaciones, mediante experiencias estético-expresivas.

Estas prácticas van permitir tanto a niños como a jóvenes que exploren y reconozcan al cuerpo, el gesto y la voz como instrumentos de expresión; la respiración adecuada, cuyos beneficios van a compartir con los demás, te mereces un momento de tranquilidad, paz y bienestar, elige un lugar cómodo, tu postura debe ser relajada, pero si estás parado o sentado, mantén tu espalda recta, si puedes, controla la luz, la música ayuda, o simplemente imagina que estás en un lugar agradable, intenta llevar ropa cómoda no demasiado ajustada, procura que no haya interrupciones.

Por lo tanto, es importante que aprendan a usar la respiración, a jugar con los objetos, a expresarse a través de la palabra con claridad. Les permitirá que hablen despacio, enuncie y pronuncie bien sus palabras. Hacer una pausa también funciona, ya que permite digerir las palabras e ideas de su interlocutor.

Permitirá a escucharse a sí mismo para ello se puede utilizar una grabadora. Por lo general, esto le ayudará a determinar en lo que usted necesita mejorar.

Tome algún tiempo para preguntarse si la otra persona entiende lo que está tratando de decir cuando está en una conversación. Intente reformular lo que acaba de decir, si no entienden.

Expresa sus ideas de forma simple. A veces, una explicación simple es todo lo que se necesita para hablar con claridad.

No lo piense demasiado cuando hable con los demás porque puede terminar empeorando la situación, sea natural y hable con fluidez.

Se posibilitará, entonces, que los estudiantes puedan escuchar y hacerse escuchar, intercambiar ideas, consensuar propuestas y proyectos, respetar lo convenido cuando se improvisa, opinar con respeto, reconocer diferencias y tomar conciencia de los logros y dificultades del proceso y el producto.. Los niños y jóvenes descubren que el crear algo nuevo y distinto les provoca satisfacción y transfieren sus intereses creativos a situaciones Producir con otros y elaborar propuestas que consideren gran parte de las ideas aportadas por todos, conduce a la organización de sí mismos, del espacio y el tiempo para compartir el juego ficcional. Los elementos constitutivos de este juego se

vinculan con un complejo entramado de contenidos a ser aprendidos, en un espacio de disfrute y valoración de las propias producciones y las de sus compañeros. El desarrollo de la observación, la concentración, la imaginación y la percepción permitirá a los estudiantes ampliar su sensibilidad y mirar el entorno desde una manera estética, percibiendo lo bello, lo feo, lo extraño, lo ordinario, lo extraordinario, apreciando con recepción comprensiva las cualidades del entorno.

El docente deberá tener en cuenta que el objetivo de su enseñanza en la escuela es promover en los estudiantes la capacidad de hacer cosas nuevas, no sólo de repetir lo ya hecho; es decir, lograr que sean creativos, que inventen y descubran; y, por otro, lado formarlos para que puedan opinar, criticar, verificar, construyendo pensamiento crítico y juicio estético, debe estar abierto al cambio, a las propuestas de sus alumnos.

INDICE

Dedicatoria.....	Pag 3
Prologo: FLORES YAMILE DEL VALLE.....	Pag 5 a la 6
Compaginadores:	
Capacitadora: WINNICKI GABRIELA.....	Pag 7a la 8
Autores/as	
IGARZABAL MONICA VERÓNICA.....	Pag 9 a la 10
LARRAHONA GABRIELA.....	Pag 11 a la 12
BAILOTTI MARIANELA.....	Pag 13 a la 14
CARRILLO CECILIA ELIZABETH.....	Pag 15 a la 20
PEGORARO SOFÍA.....	Pag 21 a la 22
MARTINEZ CYNTHIA VANESSA.....	Pag 23 a la 26
MARTINEZ ENZO FABRICIO.....	Pag 27 a la 30
NIETO CARRANZA FERNANDO.....	Pag 31 a la 32
INDICE	Pag 33
BIBLIOGRAFÍA.....	Pag 34

BIBLIOGRAFÍA

Judith Akoschk y otros. "Artes y escuela, Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística". Paidós, 1998

-Giráldez, Hayes Reflexiones en torno al valor de la educación artística. En OEI Foro Metas Educativas 2021 - Debate sobre Educación artística, Cultura y Ciudadanía.

www.metas2021.org

-Lowenfeld, Viktor Desarrollo de la capacidad creadora. Kapeluz 1980.

- Moccio Fidel, Hacía la creatividad. Lugar Editorial. 1991.

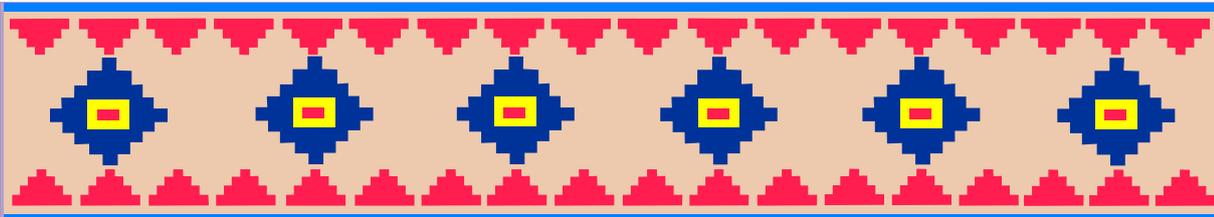
-Nachmanovitch. Stephen Free Play, la improvisación en la vida y en el arte. Paidós 2004.

-Poveda, Lola "Ser o no ser: Reflexión antropológica para un programa de pedagogía teatral" 1995 Editorial Narcena

-Saturnino de la Torre; Verónica (coordinadora) "Comprender y evaluar la creatividad: como investigar y evaluar la creatividad", Editorial Aljibe. 2006

- Vega, Roberto "El teatro en la educación" Buenos Aires, Plus Ultra, 1981

-Ziperovich, Pablo Carlos (Compilador) "Juego y creatividad en la escuela" Educando ediciones, 2005



Las autoras son Docentes de diferentes Niveles del Sistema Educativo de la Provincia de Córdoba.

Tienen como objetivos principales, ofrecer Características principales de las Jornadas de Capacitaciones realizadas en Córdoba Capital y en el Interior de la Provincia. Sobre “RECURSOS LÚDICOS Y EXPRESIVOS PARA EL AULA”. y un panorama comprensivo de cómo los y las Docentes hicieron sus transferencias al aula a través de diferentes actividades.



