

EL JUEGO

<p>Actividad natural que sirve para disfrutar, experimentar, interiorizar y exteriorizar vivencias.</p> <p>Conecta con los intereses y motivaciones personales y propias de la edad. Conecta con la vida.</p> <p>Supone actividad, participación.</p> <p>Lo concebimos como móvil y fin.</p>	<p>No se trata de motivar, sino que cada persona tiene sus propias motivaciones y la clave está en que el juego conecte con los intereses y permita que éstos afloren.</p> <p>En todo juego junto a un componente de esfuerzo, existe también bienestar, satisfacción en la superación de los retos.</p> <p>No es un juego competitivo, sino de cooperación. El éxito no implica el fracaso del otro.</p> <p>El aprendizaje a través del juego nos sitúa en una pedagogía de móviles y de fines porque al conectar éste con los intereses del alumnado, le mueve hacia el propio juego y a la vez cobra sentido en sí mismo, es decir, se convierte en fin.</p> <p>Desde ahí, y teniendo en cuenta que el alumnado imita el mundo del adulto, el profesorado diseña la actividad-juego, es decir, el contexto con una intencionalidad y como un auténtico medio de aprendizaje.</p> <p>Hay contextos que tienen el “paraqué”, es decir, el móvil y el fin en sí mismos; otros en la salida exterior, la radio, prensa, televisión, exposición y espectáculos.</p> <p>El “paraqué” genera pensamiento; pensamiento social y autoestructurante.</p>
--	---

<p>Es un medio de aprendizaje</p>	<p>Aprender haciendo. “No aprendo para jugar, sino que juego para aprender”. Ejemplo: <i>“no aprendo los números para poder comprar. Compro, y comprando, aprendo los números”</i>.</p> <p>Es un medio para adquirir gusto por el trabajo.</p> <p>No tener miedo a la palabra “juego”, porque no lo concebimos como perder el tiempo, como hacer cada uno lo que quiera o como una actividad sujeta al arbitrio de cada profesor o profesora.</p>
<p>Acoge a cada uno.</p>	<p>Ya que se trata de un contexto amplio, donde cada uno juega su papel desde el momento en que se encuentra y desde su forma de ser.</p>
<p>Lo acoge en su globalidad.</p>	<p>La vida es global. Creamos situaciones vitales donde el alumnado pueda vivir y ser, y porque vive aprende. Ésto permite el desarrollo de aspectos disciplinares, siempre unidos al desarrollo de la personalidad y las relaciones sociales.</p>
<p>Permite vivir el aquí y el ahora.</p>	<p>No educamos “para el mañana” ni “para la sociedad”. Reivindicamos que la escuela en sí misma es sociedad y que la vida de estas criaturitas es vida plena.</p>
<p>Enmarcado en un sistema abierto, a través de contextos sociales, estables y complementarios.</p>	<p>Habla de equilibrio interactivo. No es la suma de los aprendizajes de cada actividad o contexto, sino que lo aprendido en uno ayuda a desarrollar aspectos de otros.</p>

<p>Permite conocer mejor al alumnado. Es un medio de seguimiento para el profesorado.</p>	<p>Porque el juego permite expresar su mundo interior y afectivo. Es un indicador o detector de bienestar o de anomalía. Porque es estable favorece contemplar los procesos, analizarlos siguiendo las pistas de observación y de seguimiento, e intervenir sistemáticamente.</p> <p>Permite que el profesor o la profesora tenga un tipo de intervención no tanto para corregir, hacer ,sino para inducir, hacer que descubra sólo ,pero sabiendo que si te necesitan estás con ellos.</p>
<p>Es inherente a todas las etapas de la vida. No se circunscribe solamente a la infancia.</p>	<p>Somos adultos, y también jugamos...</p> <p>A edades más tempranas, el juego es más manipulativo, necesita más de la representación. Se puede caer en el error de que a otras edades no necesitan unos formatos tan lúdicos y caer en la trampa de quitarlos, y con ello eliminar la magia del juego.</p>
<p>Tiene como única norma el límite social, el derecho del otro, el derecho de los demás.</p>	
<p>Es un marco de creatividad.</p>	<p>Se diseña con creatividad. Potencia la creatividad. Y sólo desde la creatividad se mantiene vivo.</p>