

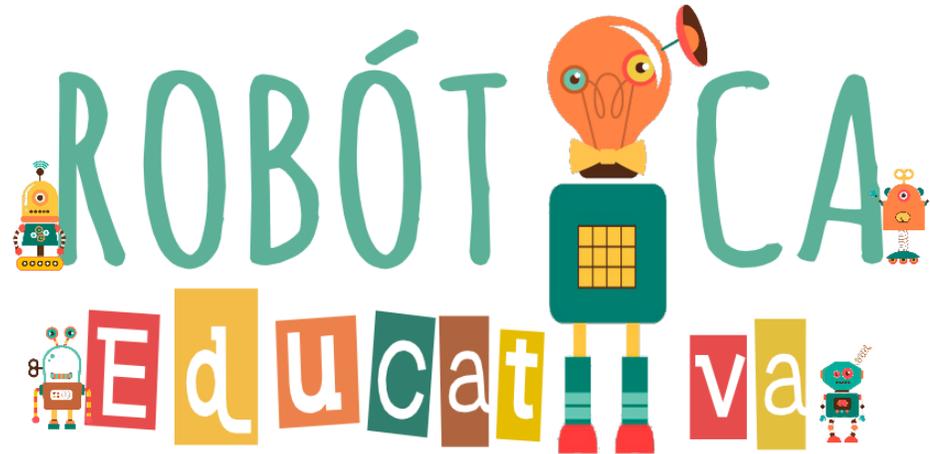
# ROBÓTICA EDUCATIVA

2022-2S



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CHIMBORAZO

# Unidad 1: Estrategias y métodos para desarrollar la inteligencia Lúdica



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA



# CONTENIDOS

---

1.- Introducción

2.- Conceptos y Definiciones

3.- Objetivos

4.- Enfoques, estrategias



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Introducción

---



Todo juego implica acción mental y corporal; y toda acción produce computación, por lo tanto el juego se vuelve cognitivo, como, proceso mental existe también en los animales, ya que éstos también juegan, pero como proceso cognoscitivo, sólo existe en los humanos ya que el juego permite un funcionamiento multi-neuronal (módulos), que utiliza el neo-córtex frontal, con el que el sujeto organiza, selecciona , evalúa, predice, se adapta a la reglas, las viola o las modifica; siendo estos procesos solamente humanos debido al gran desarrollo orgánico de estas áreas corticales cerebrales que tiene el hombre y no los animales



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Introducción

---

### Qué es Juego:

La palabra juego proviene del latín iocus, que quiere decir 'broma'. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir.

Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Introducción

**Inteligencia:**

“Inteligencia es la habilidad para adquirir conocimientos, pensar y razonar con eficacia, y manejarse en el entorno de modo adaptativo.”

Passer y Smith (2007)



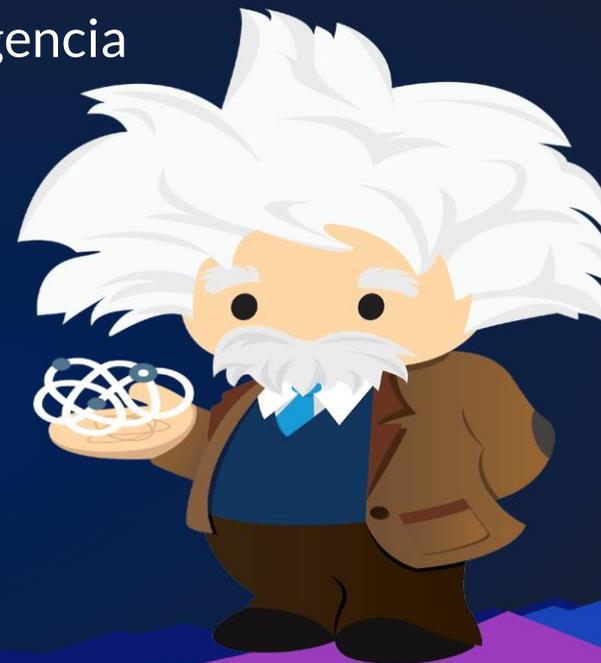
# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Introducción

### Inteligencia:

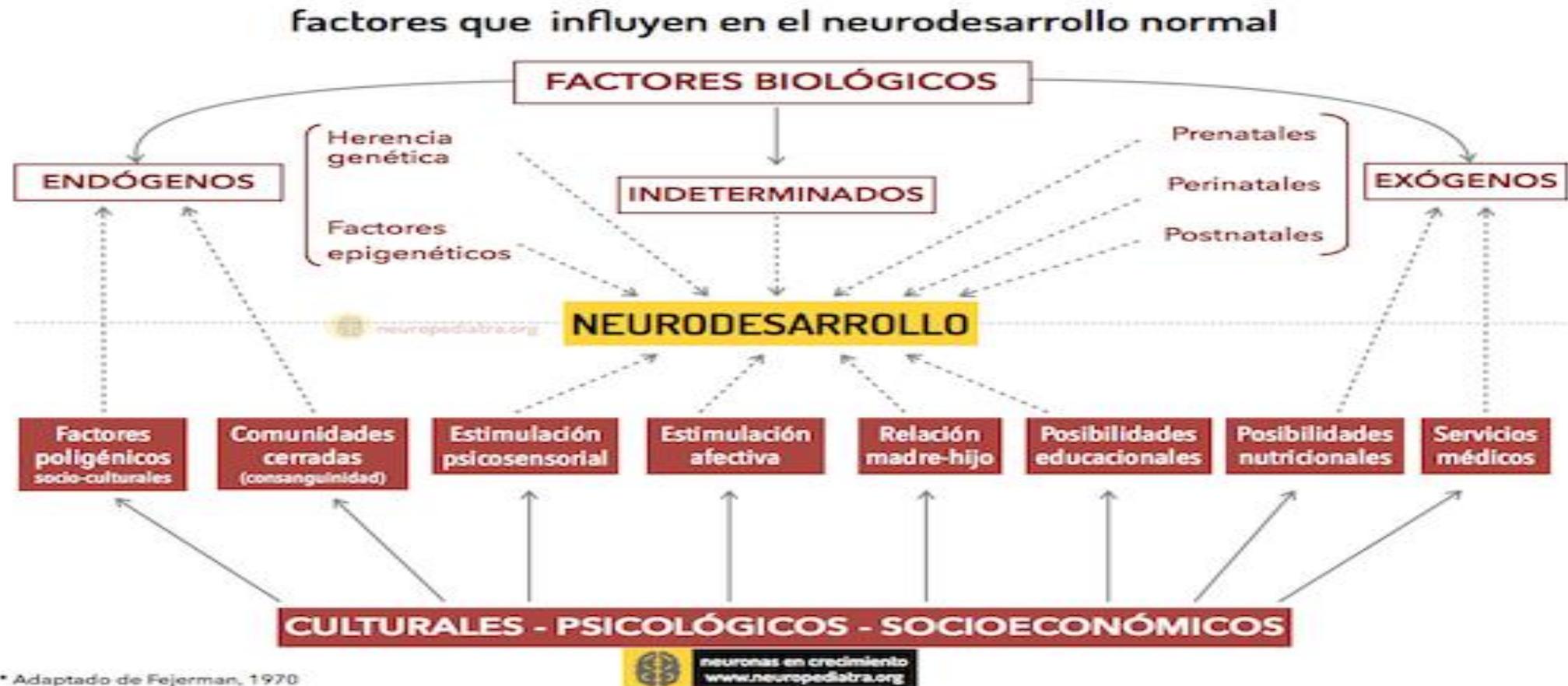
Esquemáticamente podemos decir que la inteligencia necesita de tres elementos:

1. la capacidad de adquirir conocimientos
2. los conocimientos adquiridos
3. y el uso que hacemos de ellos.



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Introducción



\* Adaptado de Fejerman, 1970



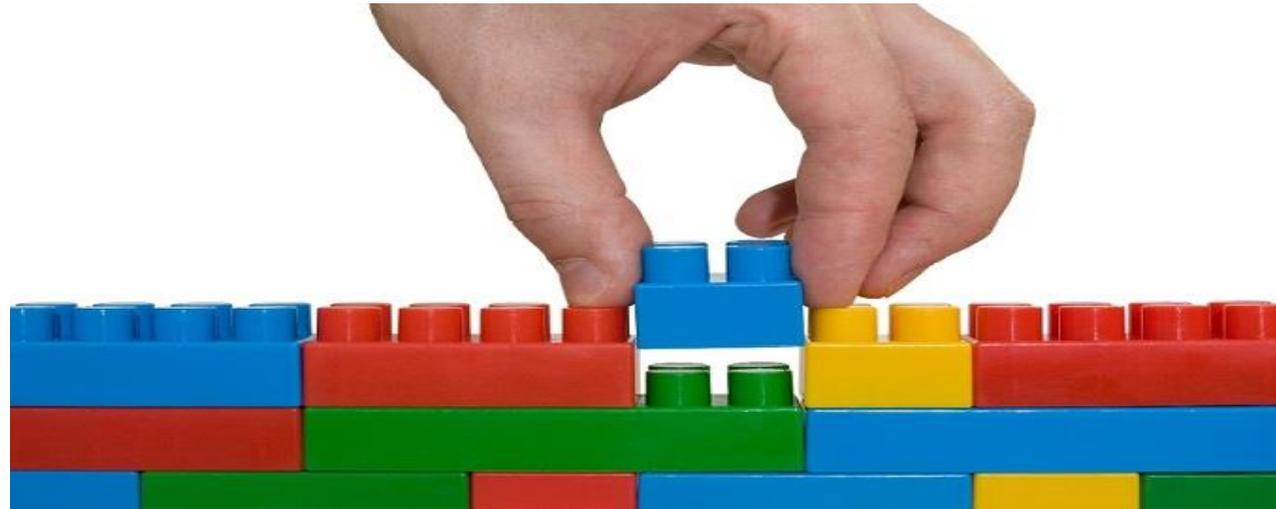
# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Conceptos y Definiciones

---

### Inteligencia lúdica:

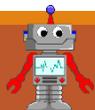
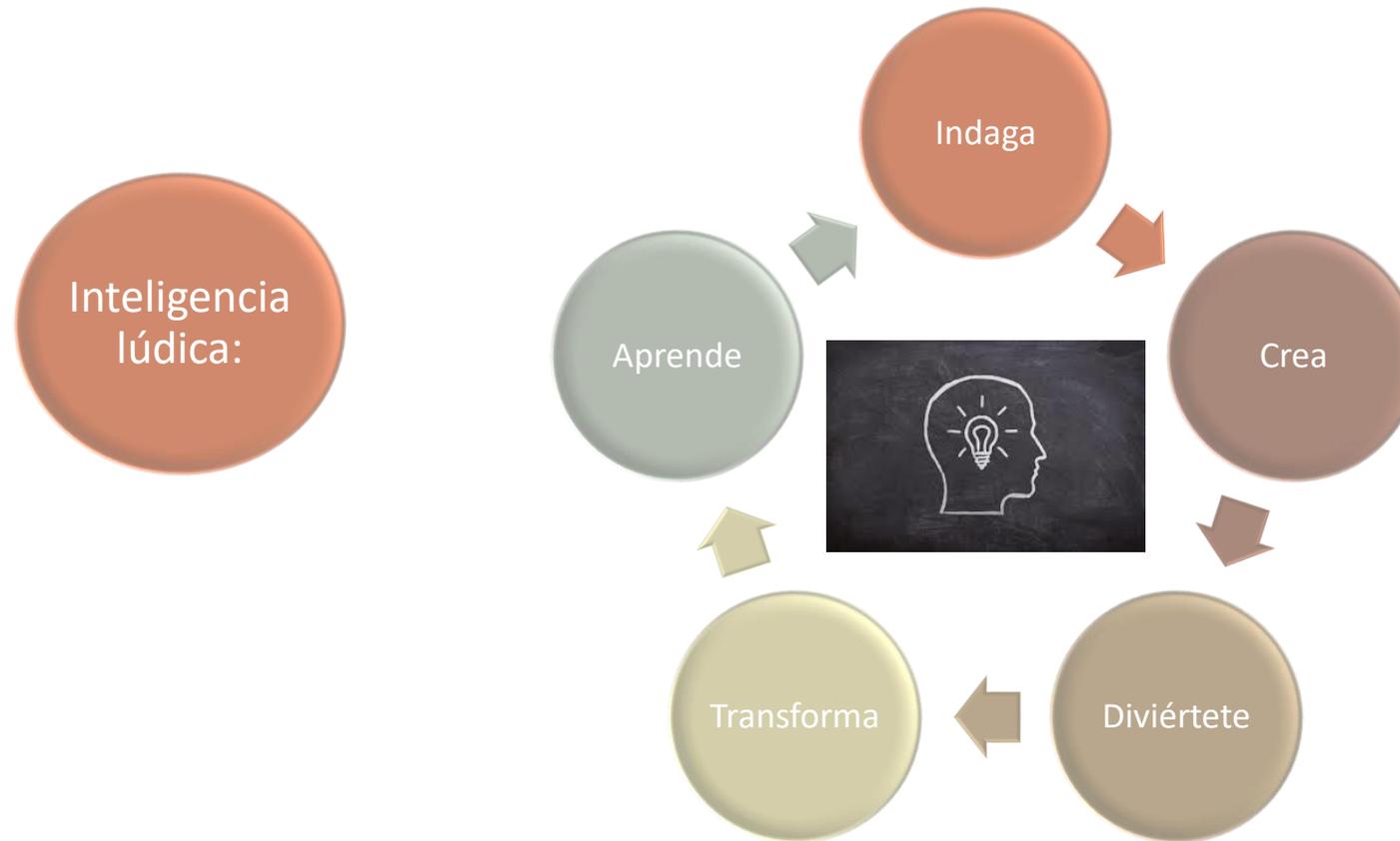
Inteligencia es la habilidad para adquirir conocimientos mediante el juego



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

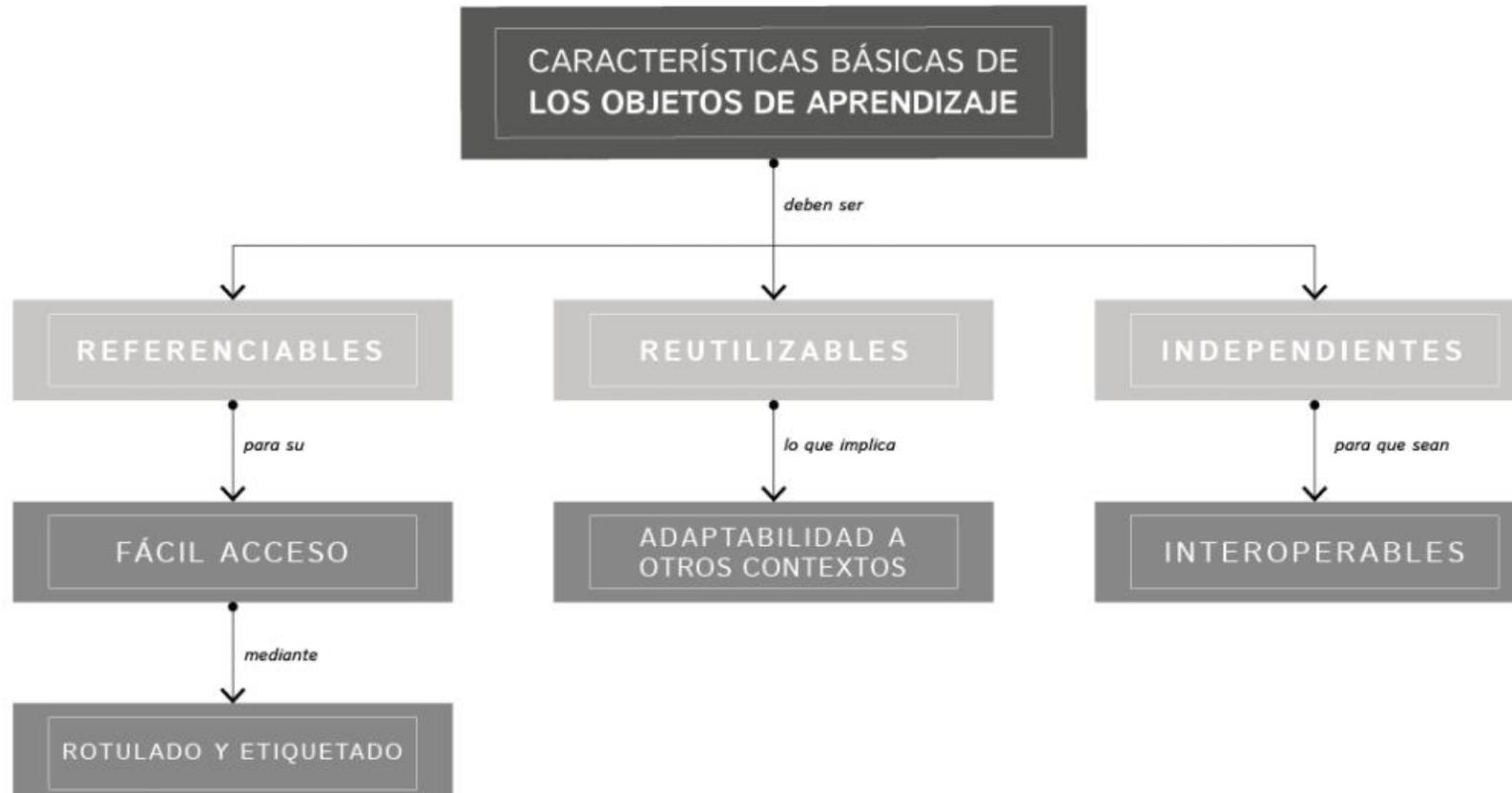
## Conceptos y Definiciones

---



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Objetivos y Características



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Objetivos y Características

---

#### Cabe destacar...

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover imaginación y posteriormente juegos competitivos.



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Objetivos y Características

---

#### Características

- Crea un ambiente de aprendizaje mucho mas didactico
- Permite que el estudiante conozca el entorno.
- Desarrolla la creatividad del estudiante.
- Incrementa los conocimientos de una manera creativa.



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Objetivos y Características

---



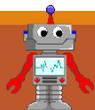
## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Objetivos y Características

---

**FÓRMULA**

**EL JUEGO  $\neq$  Espacio de ocio**



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Objetivos y Características



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Objetivos y Características

---

#### **RELACIÓN: JUEGO – LÚDICA EN EL CAMPO DOCENTE**

**No son sólo formas fundamentales en la vida del niño, sino también son factores necesarios en accionar del adulto e imprescindibles para el desarrollo cultural.**

**Permite establecer relaciones sensibles con el mundo y en especial con sus educandos, potencializando el aprendizaje creativo no sólo en la escuela, sino extendido a la vida cotidiana.**



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Objetivos y Características

---

#### **RELACIÓN: JUEGO – LÚDICA EN EL CAMPO DOCENTE**

**Es de vital importancia plantear al estudiante un acercamiento del campo teórico al campo práctico (ejercicios de aplicación), que serán realizados a manera de diagnóstico; es decir, cómo estos fenómenos del juego, la lúdica, el ocio, el tiempo libre y la recreación están o no introyectados en él, como sujeto en formación y en su comunidad, llámese barrio, vereda o escuela.**



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

Enfoques, estrategias y métodos.



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Enfoques, estrategias y métodos.

---

#### FINES DE LAS TÉCNICAS LUDICAS COMO TÉCNICAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas / juego creativo y simbólico.

Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas.

Ser una alternativa que yendo más allá del espacio, es una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos.



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Enfoques, estrategias y métodos.

### FINES DE LAS TÉCNICAS LUDICAS COMO TÉCNICAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

Recreación pedagógica	Desarrollo de competencias académicas – Ejemplo: Programas niños con problemas de aprendizaje
Recreación artística	Literatura, plásticas, escénicas – Desarrollo de la creatividad, talentos y competencias
Recreación deportiva	Deportes, juegos, educación física
Recreación turística	Viajes y excursiones: Conocimiento, apreciación y sentido de pertenencia del patrimonio cultural del municipio, departamento o país
Recreación ambiental	Caminatas, trabajo con material reciclaje, hábitos en la casa, Conocimiento del entorno natural – Valores de sostenibilidad
Recreación Comunitaria	Voluntariado infantil – Fomento de valores y habilidades para la convivencia – Grupos intergeneracionales



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

Enfoques, estrategias y métodos.



### CÓMO ELEGIR EL JUGUETE ADECUADO

**El alma infantil es siempre la misma, espontánea, curiosa, imaginativa (...) encariñándose apasionadamente con un juguete o desmontándolo para ver lo que hay en su interior, adornando con su nueva imaginación la fea y triste realidad...**

*(George Sand, Historia de mi vida)*



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

Enfoques, estrategias y métodos.

---

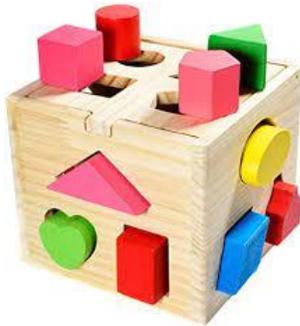
### JUGUETES QUE DESARROLLAN LA INTELIGENCIA, LA CREATIVIDAD Y LA SENSIBILIDAD

Primer Jugete: SU PROPIO CUERPO



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

Enfoques, estrategias y métodos.



### JUGUETES QUE DESARROLLAN LA INTELIGENCIA, LA CREATIVIDAD Y LA SENSIBILIDAD



#### *De 13 a 18 meses*

- Saben andar y saltar
- Usan y entienden las palabras
- Arrojan y recogen objetos
- Reconocen la propiedad de los objetos
- Aparecen los primeros amigos

#### *Tipos de juguetes*

- Muñecas/os de trapo, de goma o de felpa
- Juguetes con diferentes texturas y contrastes de colores
- Construcciones y cubos para encajar y apilar
- Bicicletas de tres o cuatro ruedas y cochecitos
- Centros de actividades



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Enfoques, estrategias y métodos.



#### *De 19 a 24 meses*

- Consiguen equilibrio
- Hablan y comprenden
- Sienten alegría ante sus logros
- Descubren el entorno y la naturaleza
- Juegan con compañeros
- Primeros juegos simbólicos

#### *Tipos de juguetes*

- Juegos de movimiento: coches y otros vehículos, columpios, bicicletas
- De expresión: pizarras, pinturas, musicales
- Muñecas, animalitos



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

### Enfoques, estrategias y métodos.

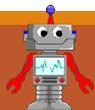


#### *De 2 a 3 años*

- Aprehensión de nuevas habilidades
- Corren, saltan
- Sentido del peligro
- Mayor destreza
- Curiosidad por los nombres e imitación de escenas familiares

#### *Tipos de juguetes*

- Triciclos, coches, palas, cubos, construcciones, puzzles
- Instrumentos musicales, plastilina, pinturas
- Muñecas, vestidos, cunas, cochecitos, sillitas, teléfonos de juguete



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Enfoques, estrategias y métodos.



### *De 3 a 5 años*

- Descubren el entorno familiar
- Hablan y preguntan
- Mayor habilidad física y precisión de sus gestos
- Revelan sentimientos en los juegos, aprenden canciones
- Comparten y juegan con sus amigos

### *Tipos de juguetes*

- Patines, triciclos, bicicletas, camiones
- Puzzles, mecanos
- Pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas
- Muñecos con accesorios o articulados, disfraces, casas de muñecas
- Primeros juegos de mesa



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Enfoques, estrategias y métodos.



### *De 6 a 8 años*

- Aumenta su curiosidad
- Pueden leer, dibujar y escribir
- Suman y restan
- Crean mundos imaginarios
- Realizan actividades en grupo

### *Tipos de juguetes*

- Pelotas, balones, carretillas, bicicletas, equipos de deporte, monopatín, cometas
- Mosaicos, juegos manuales
- Trenes, coches teledirigidos
- Juegos de preguntas y respuestas, de memoria, juegos de cartas futbolines, billares, etc.
- Juegos de experimentos, microscopios, cromos



# 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

## Enfoques, estrategias y métodos.



### *De 9 a 11 años*

- Tendencia a exagerar
- Realizan planes propios
- Individualismo
- Leen y ven la televisión
- Juegos al aire libre
- Interés por los amigos, los clubes y las colecciones
- Actividades complicadas

### *Tipos de juguetes*

- Complementos deportivos, bicicletas, monopatines
- Mecanos de metal, construcciones complejas, maquetas
- Juegos manuales
- Juegos de estrategia y reflexión, juegos de sociedad
- Juegos audiovisuales, electrónicos y de experimentos más complicados



## 1.1 INTELIGENCIA LÚDICA

Enfoques, estrategias y métodos.

