

EXPRESIONES MOTRICES LÚDICO RECREATIVAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA BÁSICA

JUEGO COMO DISPOSITIVO PEDAGÓGICOS PARA LA ESCUELA.... LA VIDA

Jorge Alberto Ramírez Rodríguez¹

Mario Cano Vásquez²

JUSTIFICACIÓN

El juego durante la niñez y hasta en la adolescencia es una importante herramienta de la cual los docentes debemos tener conocimiento para realizar una mejor labor en su aula de clase.

Este recurso tiene un gran valor en el aprendizaje intelectual, emocional y social. Pero la trascendencia de jugar no sólo se queda en la niñez y adolescencia, ya que como actividad social y creativa se mantiene a lo largo de toda la vida.

Al ingresar a la escuela, la capacidad de aprendizaje del niño se desarrollará muy rápido, claro influenciada por sus profesores. Aquí conocerá las bases de un pensamiento lógico a través de la matemática y el aprendizaje de la lecto escritura entre otros.

Su pensamiento, aunque lógico, será emocionalmente inflexible, pues su propia experiencia limitará lo que pueda hacer o comprender. Su juego en esta etapa será aprender a ser adulto, a tomar decisiones de adulto, sin serlo, sin embargo, esto no significa que no sea responsable de sus actos.

¹ Profesor Universidad de Antioquia

² Profesor Universidad de Antioquia

Exhortamos a los maestros, maestras, padres y madres a que hagamos uso de los juegos para enseñar a los niños, porque este es un excelente medio de comunicación y aprendizaje tanto para nosotros como para ellos.

REFERENTE TEÓRICO

Es necesario presentar algunos comentarios para acercarnos a los conceptos de lúdica, recreación, ocio, tiempo libre, relación y diferencias conceptuales.

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas esta el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdrico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Retomemos un poco el tiempo y pasemos por los siglos: los Romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio. Para Hebreos era conceptualizado como broma y risa, los Alemanes como placer. En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental. La "Teoría de la expresión" según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales. En el ámbito sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación.

Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de Ser : sentir, pensar y actuar en una constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

Hoy debemos pretender el rescate de esa historia primitiva de no-división entre juego y trabajo. Debemos a través de un modelo educativo - **APRENDER - JUGANDO** ese rescate de lo que somos (identidad), lo que tenemos (realidad), lo que nos proponemos (misión - visión), lo que hacemos (metodología) y de nuestra manera de proceder (lo cotidiano).

El abordaje es desde la creatividad y espacio académico que se hace necesario como visión integral de la situación y por tanto, de nuevas propuestas metodológicas que respondan a todo el contexto social. La intervención metodológica debe nacer del querer con factores como las relaciones y se fundamenta en una lectura expresiva y sentida del desarrollo cotidiano de la ciudad.

Es asumir de forma consciente y consecuente la responsabilidad social por medio de la Lúdica, que nos conduce de la acción a la reflexión y proyección de estos propósitos, en otras palabras es una **educación para la vida**, para que el Educador sea y construya con alma: Hombres más sensibles, creativos y sobre todo más humanos.

ASERTIVIDAD LÚDICA: Debemos reconocerla como la habilidad personal que se nota en lo social, para expresar adecuadamente sentimientos, emociones y pensamientos. Parte de los niveles de respuesta que tiene el ser humano:

1. Respuesta Emocional o Autonómica: son las manifestaciones emocionales que predisponen una acción. **Es el Sentir.**

2. Respuesta Cognitiva o Cognoscitiva, es lo que viene de afuera hacia adentro y produce desencadenamientos motores, además de tener aspectos como alta intensidad y corta duración. **Es el Pensar.**
3. Respuesta Motriz, es el reflejo del cuerpo humano voluntario o involuntario en una acción o movimiento. **Es el Actuar.**

Nosotros somos los llamados a estimular y a recuperar la capacidad de asombro, de volver extraño lo conocido, lo cotidiano; de encontrar nuevos significados, de construir nuevos sistemas de relaciones.

“La actitud lúdica es una característica de la personalidad creativa, del pensamiento creativo”, es la capacidad de aprender jugando, dice Erika Landau³. Las reglas y parámetros que surgen en la actividad lúdica configuran los modelos de comunicación intrapersonal e interpersonal que orientarán las relaciones con nosotros mismos y con los demás en el transcurso de nuestra vida.

Resumiendo, la capacidad lúdica debe ser repensada dentro de los contenidos de la educación física como un componente estructural del ser humano y que encuentra en sus respuestas emocional, cognitiva y motriz su máxima expresión. Debe ser repensada como un contenido posibilitador del desarrollo de la autonomía, de aprendizajes significativos, para suplir las necesidades del individuo y como una posibilidad de adaptación a la realidad.

El hombre es por esencial mortal, por esencia trabajador, por esencia luchador, por esencia amante y por esencia juguetón. Al seguirle esta línea a nuestra naturaleza humana, nos encontramos con la necesidad de abrir mayores espacios para desarrollar nuestra sensibilidad a partir del juego. Tomado el juego en toda su dimensión él es la forma inicial de la cultura. Ya lo había

³Erika Landau. *El vivir creativo*. Herder, Barcelona, 1987.

afirmado Johan Huizinga que la cultura, al principio se juega (Homo Ludens, página 64. Editorial Emence, Madrid, 1978).

DISEÑO DEL TALLER

El juego orientado profesionalmente es un soporte para la sociedad no en función de la resignación (aceptación pasiva de roles) sino, en acción dinamizadora de procesos sociales críticos, además como una pedagógica recreativa dirigida a través de las técnicas recreativas, ofreciendo:

DESARROLLO FÍSICO:

- Puesta en escena de habilidades básicas motoras y manipulativas
- Capacidades condicionales y coordinativas.

DESARROLLO COGNITIVO:

- Favorece los procesos cognitivos al proponer actividades recreativas durante las sesiones en las que el maestro despliega su actitud lúdica en la escuela.

DESARROLLO SOCIAL:

- Procesos de inclusión y participación, promoción de comunidades mediante actividades que propician relaciones, interacciones y construcciones de futuro.

RECREACIÓN:

Conjunto de actividades realizadas en un tiempo, optadas libremente acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente.

- Animación Sociocultural. Transformadora.
- Recreacionismo. Autotélica, no pragmática.
- Recreación educativa. Extraescolar.

TIEMPO LIBRE

- Tiempo Cíclico

Sistema sexagesimal

Unidad de medida: Segundo – Minuto – Hora

Tiempo Objetivo – Medible

- Tiempo Lineal

Tiempo Subjetivo – Emotivo

Unidad de medida: “el rato, el momento”

- Desarrollo a Escala Humana. Manfred Max Neef
- Necesidades . PAPELICOS
- Participación, Afecto, Protección, Entendimiento, Libertad, Iniciativa, Creatividad, Ocio, Subsistencia

- OCIO

- Ocio como dimensión Humana
- Dicotomía. Otium - Negotium
- Prevalencia física. Juegos de carácter deportivo, caminadas, trote...
- Cultivo de pasatiempos. Hobbies, filatelia, numismática, marquetería...
- Consumo cultural. Mass media. Museos, cine, tv, radio, lectura, teatro, artes...
- Fortalecimiento del sentido gregario. Colectivización de intereses, conformación de grupos: ASOPADRES

EXPRESIONES MOTRICES LÚDICO RECREATIVAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA BÁSICA

Tema	Objetivo	Plan de Actividades	Recursos Didácticos
PRESENTACIÓN DEL TALLER	Puesta en común de la agenda de trabajo y los objetivos propuestos.	Exposición magistral Técnicas recreativa: Decoración Tus expectativas en bombas	Video Beam 100 Bombas R12 20 Pliegos de diferentes colores. 20 Pliegos de papel celofán. 1 Rollo de papel kraf. 3 Rollos de cinta de enmascarar “ancha”.
DESARROLLO FÍSICO	Puesta en escena de habilidades básicas motoras y manipulativas Capacidades condicionales y coordinativas	Juegos básicos: Caminar, correr, saltar: Chucha caminada, corrida, seguida.	
DESARROLLO COGNITIVO	Favorecer los procesos cognitivos al proponer actividades recreativas durante las sesiones en las que el maestro despliega su actitud lúdica en la escuela.	Talla y puesto. Cambio de puesto por gustos. Veleta Helicóptero Taller del periodista.	25 Tapa ojos 30 Fotocopias. Lápiz por persona. Veleta por persona Helicóptero por persona
DESARROLLO	Procesos de inclusión y	Técnicas experienciales	Cuerdas

SOCIAL	participación, promoción de comunidades mediante actividades que propician relaciones, interacciones y construcciones de futuro		Tapa Ojos
RECREACIÓN	Animación Sociocultural. Transformadora. Recreacionismo. Autotélica, no pragmática. Recreación educativa. Extraescolar.	Construcción del Proyecto de Vida Realización del cometin. Elaboración de proyectos. - Objetivo general, meta.	Fotocopias Cinta leonisa 100 Bolsas de bolis Aserrín Cinta de enmascarar Fotocopias de fichas de proyectos.