

UNIDAD 1: El modelo lúdico en la intervención educativa durante la infancia

ACTIVIDADES-PÁG. 10

1. ANALIZA. Piensa en tu infancia, intenta recordar tu juego preferido: Identifica sus características relacionándolo con las funciones que cumple. Relaciónalo con las dimensiones del desarrollo: física, cognitiva y socioafectiva.

Es una actividad libre.

Ejemplo: la rayuela, es una actividad libre y espontánea, se autopromueve, tiene función autoeducativa, integradora y terapéutica.

En la dimensión física-sensorial: se trabaja la coordinación motriz y sensorial, a través de los saltos que se deben de hacer para superar el juego.

En la dimensión cognitiva: implica actividad intelectual, ya que se debe de manejar la orientación espacial y el conocimiento de número, al igual que la suma.

En la dimensión socioafectiva: favorece la interacción con los demás, y se dejan fluir sentimientos y emociones.

2. REFLEXIONA. Observa estas imágenes de juego infantil. ¿Qué dimensión consideras que se está estimulando en el bebé? Justifica tu respuesta.

En la primera imagen:

La dimensión física-sensorial, ya que trabaja la coordinación física, a través de la psicomotricidad gruesa y se establecen sensaciones a través de los sentidos. La dimensión cognitiva, ya que trabaja la orientación espacial, estimulando el razonamiento, la imaginación y la creatividad. Y la dimensión socioafectiva, ya que se promueve la seguridad en uno mismo.

En la segunda imagen:

La dimensión física-sensorial, específicamente la psicomotricidad fina y se establecen sensaciones a través de los sentidos. La dimensión cognitiva, ya que puede trabajar: la orientación espacial, seriaciones..., estimulando el razonamiento, la imaginación y la creatividad. Y la dimensión socioafectiva, ya que promueve los deseos, emociones... exteriorizándolos con el juego.

ACTIVIDADES-PÁG. 11

3. ANALIZA. CREA. UTILIZA LAS TIC. Vais a trabajar en pequeños grupos para profundizar en el papel del juego a lo largo de la historia.

Cada uno de los grupos se centrará en uno de los siguientes momentos o etapas históricas:

- _ Tribus primitivas
- _ Egipto y Mesopotamia
- _ Mundo clásico
- _ Edad Media
- _ Renacimiento
- _ Primeras sociedades industriales

Indicaciones para llevar a cabo la tarea:

1. Formad seis grupos de trabajo y distribuid los momentos y las etapas.
2. Buscad información sobre la importancia del juego y los tipos de juegos de la etapa seleccionada.

3. Elaborad una presentación de diapositivas con la información encontrada y completadla, a ser posible, con fotografías o imágenes.
4. Exponed la información al resto de compañeros y compañeras.
5. Cread un muro de Padlet, que sea común para todos los grupos, en el que podáis compartir la información para crear un dossier del juego en los diferentes momentos históricos.
6. Compartid vuestro trabajo publicando el enlace del Padlet en el blog del centro educativo.

Con esta actividad se trata de que el alumnado investigue sobre papel del juego a lo largo de la historia. Se puede partir de los contenidos de la página 8, que deberán ampliar a través del trabajo investigativo. Con esta finalidad se crearán los grupos de trabajo que deberán profundizar en los tipos de juego de las diferentes etapas históricas. Aunque cada grupo profundizará en una etapa, el conocimiento será general gracias a las exposiciones que se realizarán en el aula y a los documentos compartidos.

4. CREA. Ahora que ya conocéis la importancia del juego en el pasado, vais a elaborar un texto escrito justificando la importancia del juego en la sociedad actual. Imaginad que trabajáis para una revista educativa y tenéis que escribir un artículo que responda a las siguientes cuestiones:

- _ ¿Es importante el juego en nuestra sociedad actual?
- _ ¿Las familias conocen los beneficios del juego?
- _ ¿Los educadores dan al juego la importancia que merece?
- _ ¿Qué tipos de juegos crees que son los más utilizados en la actualidad?

Para realizar esta actividad el alumnado debe buscar información sobre la importancia del juego en la sociedad, los beneficios del juego y su conocimiento por parte de las familias, la importancia que dan los educadores al juego y los tipos de juego más comunes en la actualidad. Lo puede hacer a través de artículos pedagógicos, a través de entrevistas a educadores, programas de televisión, diálogos con familias... Esta información deben plasmarla en forma de artículo para una revista educativa.

5. CREA. En pequeños grupos, vais a crear un juego *online* de preguntas y respuestas sobre las características del juego infantil.

- _ Podéis utilizar sitios web o aplicaciones para crear el juego.
- _ Después, ponedlo en práctica en el aula y registrad los resultados.

Para realiza esta actividad el alumnado debe crear un juego infantil utilizando aplicaciones informáticas. Algunas de ellas pueden ser:

- Genially
- Factile
- Educaplay
- Wordwall
- Puzzel

6. CREA. En parejas, elaborad un listado con diez juegos infantiles. Compartid el listado con el resto de compañeros y compañeras y cread un archivo único en el que se incluyan todas las propuestas de juegos.

- _ A continuación, en pequeños grupos, clasificad estos juegos en función de las dimensiones del desarrollo: físico-sensorial, cognitiva y socioafectiva.

_ Para terminar, elaborad un listado de los juegos atendiendo a la función que cumplen.

Con esta actividad se trata de que el alumnado piense en juegos que conoce y los clasifique en función de su función. Hay que atender a juegos para diferentes edades. Algunos de los juegos pueden ser:

- Tradicionales como el escondite, color-color, las palmitas, veo veo...
- Juegos de mesa como la oca, el parchís, las damas...
- De construcción con legos, plastilina...
- De juego simbólico.

7. REFLEXIONA. Entre las peculiaridades del juego que figuran en este epígrafe, se hace referencia a la siguiente: «Aunque los juegos suelen ser actividades distintivas de los niños y las niñas, el juego se practica en todas las etapas de la vida, ya que es una forma para liberar el estrés que genera el día a día». ¿Estás de acuerdo con esta afirmación? Debatid en el aula sobre esta idea.

Con esta actividad se trata de que el alumnado debata en torno a esta idea.

ACTIVIDADES-PÁG. 14

8. REFLEXIONA. ¿Qué características del juego observas en las siguientes imágenes? Justifica la respuesta en base a la etapa evolutiva de los niños y las niñas.

Juego funcional o de ejercicio. Consiste en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero. Aquí en esta imagen se ve como 2 bebés se tocan y se agarran de la mano, obteniendo un resultado rápido al tocarse y al mismo tiempo placentero.

ACTIVIDADES-PÁG. 15

9. IDENTIFICA. Siguiendo el ejemplo propuesto, diseña una actividad para estimular el juego. Indica el tipo de juego y sus características según la edad.

a) Para niños y niñas de 0 a 6 meses. Es en este momento cuando empiezan a jugar con objetos, manipulándolos y explorándolos sensorialmente, podemos estimular el juego y los sentidos, utilizando: sonajeros, mordedores, muñecos de diferentes texturas, etc.):

b) Para niños y niñas de 6 a 12 meses. Su interés por los objetos y sus posibilidades de desplazamiento han aumentado. Por lo tanto, le resulta más sencillo explorar el entorno. En los juegos de interacción social, el bebé adquiere cada vez más protagonismo (cucú-tras...). Comienzan juegos de interacción social como los mimos.

c) Para niños y niñas de 12 a 18 meses. Ahora, el bebé es capaz de imitar acciones, aunque estas no las pueda ver en su propio cuerpo (cerrarlos ojos, abrir la boca, etc.).

d) Para niños y niñas de 18 a 24 meses. En esta etapa van surgiendo los juegos de interacción social y van avanzando dando paso al juego presimbólico, en el que la imitación es diferida.

Es una actividad libre. Sirve de ejemplo el caso práctico resuelto en la siguiente página.

ACTIVIDADES-PÁG. 17

10. CREA. Siguiendo el esquema propuesto en la anterior práctica profesional resuelta, realiza una propuesta de actividad de juego simbólico.

Es una actividad libre.

Siguiendo el esquema expuesto, el alumnado debe realizar una propuesta de actividad de juego simbólico.

11. REFLEXIONA. En la escuela infantil donde trabajas como TSEI, en el momento en que los niños y las niñas están jugando por rincones y dejás que sea un juego libre, puedes observar:

■ Un niño o una niña que está en la alfombra junto al cesto de los tesoros agarra un peluche y se lo lleva directamente a la boca y empieza a chuparlo. Etapa sensoriomotriz (juego de ejercicios con objetos).

■ Una niña o un niño jugando a las cocinitas, la oyes hablar y está haciendo una tortilla a la que le echa sal (moviendo sus dedos), ketchup (cierra el puño y aprieta) y finalmente se le ve como hace los movimientos de echarla en un plato y se la come. Etapa preoperacional (juego simbólico).

■ Un niño o una niña halaga a un compañero o una compañera y le da golpecitos en la espalda y mientras le dice: tú bien, perfecto. Está imitando a los adultos. Etapa preoperacional.

Teniendo en cuenta las situaciones propuestas, identifica en qué etapa de desarrollo se encuentran los niños y las niñas y que tipo de juego es el predominante. Justifica tu respuesta.

ACTIVIDADES-PÁG. 19

12. ANALIZA. Identifica en qué etapa de desarrollo se encuentran los niños y las niñas y qué tipo de juego es el predominante. Justifica tu respuesta.

En el rincón de las construcciones, un grupito de tres niños y niñas están construyendo un castillo y oyes que un niño les dice a los demás: «Primero los rojos grandes; después, los verdes medianos, y, por último, los azules pequeñitos». Juego de construcción, que aparece hacia el primer año de vida y que evoluciona según la edad. En este caso niños de tres años se encuentran en el estadio preoperacional, y ya empiezan a identificar diferentes formas y colores.

Dos grupos de niños y niñas de 6 años están jugando al fútbol. Hay un niño nuevo que quiere jugar, pero no sabe. ¿Qué harían los demás compañeros y compañeras para que puedan jugar todos juntos? Le explicarían las reglas del juego pues para ellos es fundamental.

Cuatro niños y niñas de 5 años están jugando al *twister* y uno de ellos hace trampa. ¿Cómo crees que reaccionarían los demás al enterarse? Aunque en estas edades es normal que algunos niños y niñas hagan trampas para conseguir el objetivo, cuando los compañeros se enteran lo llevan muy mal, suelen enfadarse mucho, pues las reglas del juego deben cumplirse por todos por igual.

ACTIVIDADES-PÁG. 24

13. ANALIZA. Completa en tu cuaderno la siguiente tabla identificando las características más significativas de diferentes autores.

Teoría	Autor	Clásica/Moderna	Característica
Teoría del descanso	Moritz Lazarus	Clásica	Considera el juego un descanso que favorece el equilibrio del organismo.
Teoría psicoanalítica	Sigmund Freud	Clásica	Los niños y las niñas canalizan a través del juego sus tendencias o deseos ocultos.
Teoría del exceso de energía	Herbert Spencer	Clásica	El juego canaliza y libera el exceso de energía sobrante del organismo.
Teoría del trabajo	Wilhelm Wundt	Clásica	Considera el juego como una actividad lúdica, que prepara para trabajo en la vida adulta.
Teoría ejercicio preparatorio	Karl Groos	Clásica	Considera el juego un ejercicio asociado al crecimiento y maduración psicofisiológica.
Teoría del juego como atavismo	Stanley Hall	Clásica	El juego permite liberar a los niños y las niñas de los residuos atávicos (ancestrales) y evolucionar a etapas superiores.
Teoría catártica	Harvey Carr	Clásica	Considera el juego como una función catártica o purificadora.
Teoría de la derivación por ficción	Edouard Claparède	Moderna	El juego durante la infancia cumple la función del trabajo en la edad adulta.
Teoría de la infancia	Frederik Buytendikj	Moderna	El juego favorece la interacción con el entorno y la identificación con los demás.
Teoría psicoanalítica	Heinz Hartmann	Moderna	A través del juego se canalizan deseos del subconsciente.
Teoría del placer funcional	Karl Bühler	Moderna	A través del juego el niño expresa su personalidad.
Teoría intelectual	Jean Piaget	Moderna	Considera el juego la vía para adquirir conocimientos nuevos y más complejos en interacción con el entorno.
Teoría sociocultural	Lev Vygotsky	Moderna	El juego es una actividad social, en la que gracias a la cooperación con otros niños o niñas, se adquieren roles sociales y el desarrollo de la dimensión social.
Teoría de la simulación	Catherine Garvey	Moderna	A través del juego el niño o la niña comienza a identificarse a sí mismo, a las demás personas y al entorno que le rodea.

ACTIVIDADES-PÁG. 26

14. REFLEXIONA. Desde tu punto de vista, ¿crees que ha sido beneficioso el surgimiento del movimiento para una renovación pedagógica, de una escuela tradicional a una escuela nueva? ¿Por qué? Indica aspectos positivos que consideres que ha aportado el movimiento Escuela Nueva con respecto a la escuela tradicional.

Sí, ha sido muy beneficioso, pues implica un cambio con el objetivo de renovar la escuela tradicional, basada en una educación memorística, descontextualizada y con estricta disciplina, el movimiento de renovación pedagógica se comprometió con conceptos como: interés, libertad, experimentación descubrimiento, espontaneidad, expresión, colectividad y autonomía de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje.

Aspectos positivos con respecto a la escuela tradicional:

- Paidocentrismo: los alumnos y las alumnas son el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La relación docente-alumno, se basa en la afectividad.
- Se tienen en cuenta intereses y necesidades de los niños y las niñas a través de las experiencias.
- Individualización: adaptación a las características del alumnado, el cual es activo y construye su desarrollo personal.
- La escuela debe enseñar para la vida, aprendizajes significativos.
- El juego se convierte en el medio educativo de primer orden.

ACTIVIDADES-PÁG. 27

15. ANALIZA. REFLEXIONA. Como has podido comprobar, cada autor o autora ha llevado una iniciativa y una metodología apropiada según sus intereses. ¿Cuál ha sido más innovador y ha tenido o tendrá más influencia en las enseñanzas de hoy en día? Justifica tu respuesta.

Aunque todos los autores propuestos son innovadores hemos elegido a Pioneras de la Escuela Nueva. Su metodología se basa en trabajar rutinas, muy importantes en educación infantil, y orden, mediante actividades lúdicas, a través canciones, bailes y ritmos.

16. REFLEXIONA. En pequeños grupos, defende justificadamente la metodología propuesta por un autor, para organizar actividades lúdicas. Posteriormente cada grupo expondrá al resto de los compañeros sus propuestas y actividades realizadas.

Las hermanas Agazzi (Rosa y Carolina), se utilizarían las rutinas de la vida diaria para realizar actividades lúdicas y favorecer el aprendizaje y desarrollo infantil. Ejemplo: comida, higiene, orden, etc.

ACTIVIDADES-PÁG. 28

17. REFLEXIONA. Según la legislación vigente, el uso de las TIC es una competencia básica de la Educación Infantil. Los profesionales de educación y de la infancia tienen opiniones distintas sobre este uso. El neuropsicólogo y psicoterapeuta Álvaro Bilbao dice: «Los niños y las niñas deben pasar los seis primeros años de su vida sin tecnología». En pequeños grupos, debatid sobre este tema y sacad las conclusiones más relevantes. Luego exponed las ideas de cada grupo para anotar en la pizarra las ventajas y desventajas del uso de este recurso.

El objetivo de la actividad es reflexionar sobre la necesidad de una adecuada educación en la utilización de las TIC tanto en la infancia como en cualquier etapa de la vida, en el caso de la infancia además supervisar el tiempo de utilización que debe ser menor que en otras etapas.

ACTIVIDADES-PÁG. 29

18. CREA. Diseña tres actividades lúdicas: una para una escuela infantil, otra para realizar en un centro de menores y otra para realizar en un centro de ocio infantil. Indica en todas ellas el nombre de actividad, edad, duración, objetivos, metodología, recursos y observación/evaluación.

Se puede diseñar una actividad lúdica para la escuela infantil, los destinatarios niños y niñas hasta los tres años y para el centro de menores y el centro de ocio infantil se puede diseñar otra actividad para los niños y niñas hasta los seis años o adaptar la actividad diseñada para los más pequeños de la escuela infantil. Un ejemplo de actividad podría ser la siguiente:

Título: Creamos nuestro cuento **Edad:** + 2 años **Duración:** 30 minutos

Objetivo: fomentar la expresión, la comunicación y la imaginación y creatividad.

Metodología: el educador o la educadora entrega a niños y niñas diversas imágenes (recortadas de revistas), o se les pueden ofrecer las revistas para que ellos recorten las imágenes que más les gusten para ir pegándolas en una cartulina. El educador o la educadora explicará a los niños y las niñas que deben crear su propio cuento con imágenes. Después les irá realizando preguntas, sobre los personajes, lo que hacen, lo que les sucede en la historia, etc.

Recursos: revistas, tijeras o punzones, pegamento y cartulinas de colores.

Observación/Evaluación: durante la realización de la actividad el educador/a ofrecerá el apoyo necesario a los niños y niñas para escoger o recortar las imágenes, observará las explicaciones de los niños y niñas sobre las imágenes y los personajes de su historia.

19. RESUELVE EL PROBLEMA. Imagina las siguientes situaciones en un grupo de niños y niñas de 2 a 3 años en una escuela infantil, indica que competencias profesionales, personales o sociales te serían útiles en tu práctica profesional.

Un niño que no quiere interactuar con nadie, cuando llega a la escuela infantil se pone en un rincón y no participa en nada, tampoco quiere que el educador y la educadora se acerquen a hablarle.

Crear un clima de seguridad transmitiendo confianza. Paciencia y flexibilidad.

Una niña que está continuamente pegando a sus compañeros y compañeras, no cuida el material y no obedece. Organizar recursos respondiendo a necesidades y características de los niños. Diseñar y aplicar estrategias de actuación con familias. Generar entornos seguros respetando las normas de seguridad.

Una niña tímida a la que le resulta difícil interactuar con sus compañeros y compañeras, y lo único que hace es mirar lo que hacen los demás. Mantener relaciones fluidas con los niños y niñas, sus familias, y otros profesionales.

Un niño que siempre se queda llorando cuando su madre lo deja en la escuela infantil y que en un principio se muestra agresivo pero pasada media hora se adapta adecuadamente. Programar intervención educativa y atención social. Organizar recursos respondiendo a necesidades y características de los niños. Desarrollar actividades programadas, aplicando protocolos de actuación. Diseñar y aplicar estrategias de actuación con familias.

Al finalizar el año académico se mantiene una reunión tanto individual como grupal con los familiares. Mantener relaciones fluidas con los niños y niñas, sus familias, y otros profesionales.

ACTIVIDADES-EVALÚO MIS CONOCIMIENTOS-PÁG. 32

1. ¿En qué etapa de la historia el juego formaba parte de la vida de los niños y las niñas que ya disponían de juguetes, como canicas, peonzas y muñecas de hueso?

d) En Grecia y Roma.

2. Cuando el juego implica actividad intelectual, ayuda al niño y a la niña a descubrir e interpretar el mundo que le rodea y a los demás, y se comprende a sí mismo. Estamos hablando del desarrollo en la dimensión:

b) Cognitiva.

3. ¿Cuál no es una característica del juego infantil?

a) Se promueve.

4. Si a un niño o a una niña le acercas un dedo, abre la mano y lo agarra con fuerza, hace referencia al reflejo de:

c) Presión.

5. ¿Qué tipo de juego es la repetición de ciertas acciones para obtener un resultado inmediato y placentero?

d) Juego funcional.

6. El progreso en interacciones sociales, rasgos de personalidad, sentimientos y desarrollo sexual, se refiere al desarrollo de la dimensión:

b) Socioafectiva.

7. ¿Qué teoría afirma que el juego es la manifestación de tendencias o deseos ocultos que existen en el niño y la niña, con dos contradictorios amor-odio, provocando un complejo subconsciente, que se canaliza a través del juego?

d) Teoría psicoanalítica.

8. ¿Cuáles de las siguientes no es una teoría moderna?

d) Teoría del trabajo de Wundt.

9. ¿En qué siglo Comenio valoró la importancia de que la educación llegara a niños y niñas por igual?

b) En el siglo XVII.

10. ¿Cuál no es una característica de la escuela nueva?

b) Autoritarismo.

11. ¿Qué autor creó la escuela de párvulos en España?

b) Pablo Montesino.

12. Crear un clima de seguridad y confianza es una competencia:

a) Personal.

13. ¿A qué ámbito se refiere el hecho de que el educador o la educadora tiene como competencia trabajar con niños y niñas de 0 a 3 años?

a) Al ámbito formal.

ACTIVIDADES-EVALÚO MI APRENDIZAJE-PÁG. 33

1. CREA. Imagina que trabajas como educador o educadora infantil. Resuelve las actividades que te proponemos a continuación para alcanzar los siguientes objetivos:

- Identificar las características del juego.
- Analizar la importancia y la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- Adquirir las competencias profesionales, personales y sociales asociadas al módulo profesional.

Actividad de respuesta abierta en la que el alumnado debe aplicar lo aprendido a lo largo de la unidad.

2. REFLEXIONA. UTILIZA LAS TIC. Desarrolla un decálogo de funciones que el educador y la educadora deben seguir a la hora de realizar juego con los niños y las niñas.

Es una actividad libre.

Ejemplo de decálogo:

1. Planificar los distintos elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Organizar el ambiente educativo.
3. Desarrollar distintos programas de atención a la infancia.
4. Favorecer y estimular el desarrollo integral de los niños y las niñas.
5. Actuar como mediador.
6. Atender las necesidades del niño y la niña a través del juego.
7. Planificar actividades lúdicas en el tiempo libre.
8. Identificar dificultades de participación y favorecer la inclusión.
9. Ofrecer actividades lúdicas diversas y variadas que estimulen la creatividad.
10. Evaluar las actividades lúdicas con propuestas de mejora.

3. CREA. Elabora una cesta de los tesoros. Siguiendo el esquema de las actividades anteriores, realiza la ficha de la actividad e incluye además un apartado de materiales que hayas utilizado.

Es una actividad abierta.

El objetivo de esta actividad es que el alumnado reflexione sobre los diversos materiales que puede utilizar para fomentar actividades lúdicas. Sirve de ejemplo el diseño de la actividad del cesto de los tesoros de la página 31.

4. CREA. De acuerdo con los contenidos prefijados, elabora un plan semanal de actividades lúdicas y clasifícalas por edades.

Es una actividad libre.

Ejemplo:

Edades	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
0-6 meses	Juegos de alfombra	Canciones	Actividad de espejo	Cesto de los tesoros	Actividades de estimulación sensoriomotriz
6-12 meses					
12-18 meses					
18-24 meses					
24-36 meses					

5. RESUELVE EL PROBLEMA. Elabora la ficha de una actividad para trabajar frutas y verduras, mediante bits de inteligencia, siguiendo el esquema planteado en actividades anteriores.

Expón ante la clase la propuesta de actividad. Justifícala.

Es una actividad libre.

Los bits de inteligencia, ideados por Glenn Doman sirven para estimular el aprendizaje. Estos recursos didácticos se utilizan para estimular la atención, la concentración, la memoria, así como para favorecer el desarrollo del vocabulario y del lenguaje de niños y niñas.

Su metodología consiste en mostrar información visual y auditiva, mediante unas fichas ilustradas en tamaño DIN-A4 repetidamente, en diversas sesiones, de forma clara y rápida.

Se tomará como referencia para el diseño de la actividad:

- Nombre de la actividad. Edad adecuada.
- Objetivos: generales y específicos.
- Metodología para realizar la actividad.
- Recursos materiales necesarios.
- Duración de la actividad.
- Evaluación/Observación

6. ANALIZA. Realiza sobre la silueta de algún animalito recortada en cartulina una línea del tiempo que represente desde el nacimiento hasta los 6 años de edad, sitúa en la línea los juegos predominantes en las diferentes edades e indica sus principales características.

El objetivo de esta actividad es que el alumnado reflexiones sobre la evolución del juego y sus características a lo largo de su infancia.

Ejemplo:



7. ANALIZA. Piensa en un listado de diez juegos para cada una de las siguientes tipologías:

- Juego funcional o de ejercicio
- Juego simbólico
- Juego de reglas

A continuación, poned en común los listados elaborados para crear un dossier de aula con posibles juegos para niños y niñas de 0 a 12 años. En parejas, seleccionad uno de los juegos y cumplimentad la siguiente ficha en la que se especifiquen los aspectos más importantes del juego seleccionado:

Nombre del juego	
Edad recomendada	
Objetivo	
Material	
Beneficios	

Podéis crear las fichas en formato digital y compartir el documento en Google Drive.

Con esta actividad se trata de que los estudiantes clasifiquen los juegos según las tipologías. A continuación, para la realización de la ficha, se puede tomar como ejemplo la que figura en la página 27 del libro.

8. CREA. En parejas, seleccionad uno de los juegos del listado anterior y elaborad una tabla en la que se indique cómo contribuye el juego a cada una de las siguientes dimensiones. Podéis consultar el ejemplo de la página 20.

Dimensión físico-motriz	
Dimensión sensorial	
Dimensión cognitiva	
Dimensión socioafectiva	

Con esta actividad el alumnado podrá clasificar los juegos en función de las dimensiones que se trabajan en cada uno de ellos, siguiendo las indicaciones del epígrafe que figura en la página 20.

9. UTILIZA LAS TIC. En pequeños grupos, buscad información referida a una de las teorías clásicas o modernas sobre el juego que figuran en el epígrafe 4 y elaborad un mapa mental con la información encontrada. Intentad que cada pareja seleccione una teoría diferente para obtener información de todas.

Los estudiantes deben buscar información de alguna de las teorías sobre el juego: teoría del descanso de Moritz Lazarus, Teoría psicoanalítica, de Sigmund Freud, Teoría del exceso de energía, de Herbert Specer, Teoría del trabajo, de Wilhelm Wundt, Teoría del ejercicio preparatorio, de Karl Groos, Teoría del juego como atavismo o recapitulación, de Stanley Hall, Teoría catártica, de Harvey Carr, Teoría de la derivación por ficción, de Edouard Claparède,

Teoría de la infancia, de Frederik Buytendikj, Teoría psicoanalítica, de Heinz Hartmann, Teoría del placer funcional, de Karl Bühler, Teoría intelectual, de Jean Piaget, Teoría sociocultural, de Lev Vygotsky o la Teoría de la simulación, de Catherine Garvey y elaborar un mapa mental que puede realizarse on line con alguna aplicación como Canva.