

UABC CUERPO ACADÉMICO
**EDUCACIÓN
CONTINUA
A DISTANCIA**



Estrategias basadas en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la Enseñanza de Matemáticas a nivel Primaria

UNIDAD III: APRENDIZAJE LUDICO



APRENDIZAJE LÚDICO



El juego, en el proceso enseñanza-aprendizaje (EA), es una estrategia importante que permite desarrollar y potenciar capacidades afectivas, de equilibrio, motrices, personales, cognoscitivas, de relación interpersonal e inserción social y de creatividad (Góngora-Vega; Cu-Balam, 2011) .

APRENDIZAJE LÚDICO



Específicamente, en el proceso EA de las matemáticas, se debe propiciar y fomentar en el alumno actitudes reflexivas que favorezcan al desarrollo del pensamiento creativo, cuya aplicación de principios y reglas los conduzcan al desarrollo de estrategias propias para la resolución de problemas. En este contexto, el aprendizaje lúdico aplicado a la EA de las matemáticas genera ambientes de aprendizaje que van más allá de la transmisión del conocimiento tácito, centrándose en el desarrollo de habilidades y competencias que fortalecen la autoconfianza, interés por indagar o cuestionar, intercambio de ideas, habilidades comunicativas e interacción personal, trabajo colaborativo y cooperativo, entre otras.

APRENDIZAJE LÚDICO

CREATIVIDAD



REFLEXIVO/CRITICO/ COMPETENCIA



COLABORACIÓN

Trabajo en Equipo



APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



APRENDIZAJE TRADICIONAL



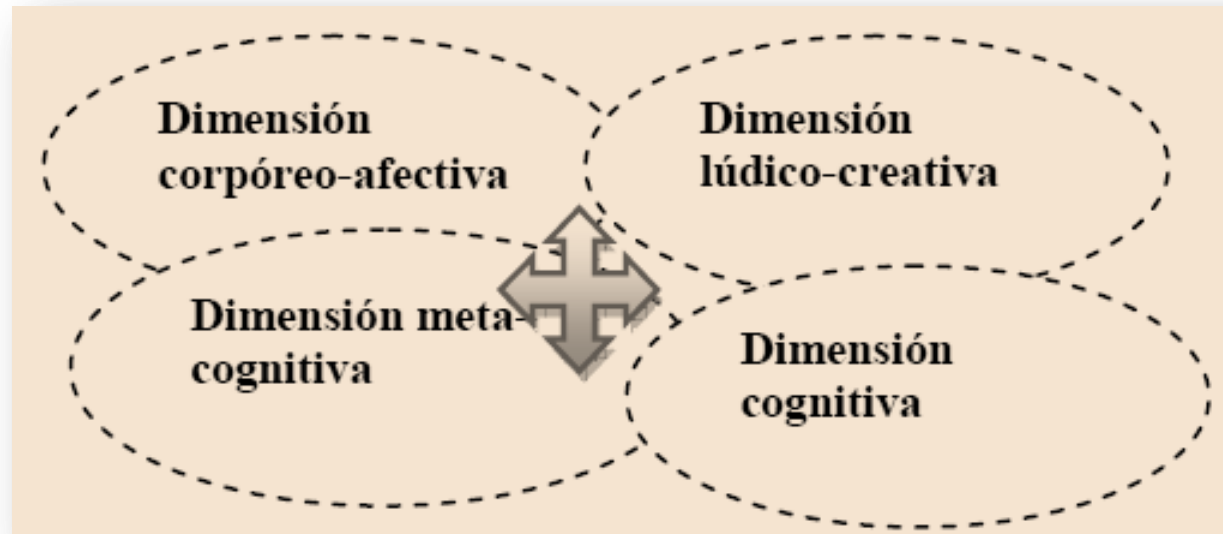
APRENDIZAJE LUDICO



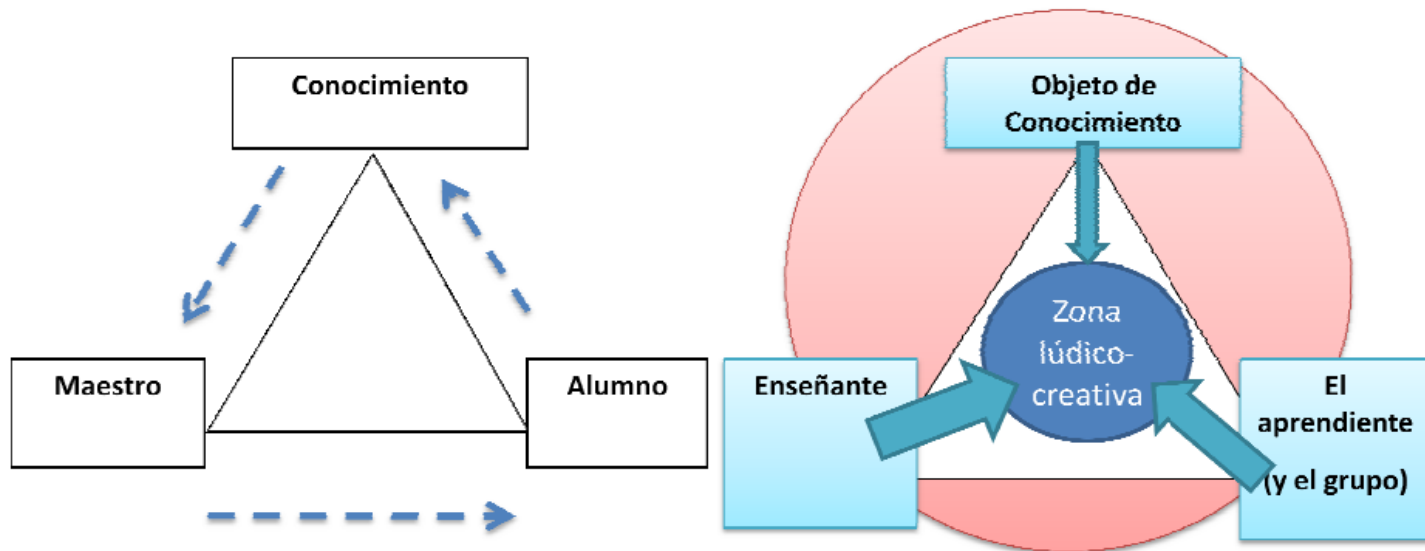
- **Comunicación Unidireccional**
- **Actividad repetitiva-conceptual**
- **Participación mayormente pasiva del educando**

- **Comunicación activa bidireccional**
- **Actividad cognitiva-reflexiva**
- **Participación Activa-creativa**

APRENDIZAJE LUDICO



La inteligencia lejos de poder representarla como un engranaje mecánico, opera como un sistema abierto (Prigogine: 1991) y multi-dimensionado que requiere de un acontecimiento (Morín: 1975) que ponga en marcha su dinámica auto-organizable de funcionamiento. La capacidad lúdica es la que nos permite a los seres humanos crearnos una zona en la cual alojar, para ser pensado, aquello nuevo a ser conocido, “in-corporado. Esta capacidad nos permite aprehender lo nuevo por conocer desde una zona intra-psíquica segura y de confianza, entrando con ello - transicionalmente - en composición afectiva.



EXPERIENCIA = APRENDER = TRASMITIR = MEJORAR

Aprender es del orden de la experiencia. La experiencia implica que algo “nos pase” y no sólo algo que pase desde una externalidad, la situación didáctica debe dejar de ser algo del orden de la razón para pasar a ser algo del orden de la experiencia. Lo anterior, permite que el alumno se apropie del conocimiento en tal nivel que sea capaz de reproducirlo.