

PROYECTO PADRES ORIENTADOS

Reg. Prop. Intelectual 320.873

T./F. 011-4791-2905

www.holismo.org.ar

info@holismo.org.ar

-Coordinador General: Prof. Carlos G. Wernicke-

CARTILLA N° 4

APRENDER JUGANDO

- * Todas las personas del mundo, a toda edad, juegan o intentan jugar, desde el útero hasta la vejez. Es imposible no jugar.
 - * El juego no sólo es actividad. También es una representación imaginativa.
 - * Mediante el juego, el ser humano trata de recrear la realidad. Es una interacción entre percepciones, ilusiones, motivaciones y ejercitaciones.
 - * El juego permite la incorporación de la realidad en el estadio de desarrollo en que el sujeto se encuentra, con la cosmovisión de ese estadio de desarrollo.
 - * El juego satisface necesidades primordiales, genera un poder - potencia, dignifica, produce gozo y energía. Es (re)armonizante de las normales fluctuaciones emocionales.
 - * Quien juega realmente, trasunta atención, interés y gozo.
 - * El juego es la respuesta a la creatividad satisfactora.
 - * El juego es el camino natural para que el sujeto aprenda, es decir, a partir de sus potencialidades y buscando los estímulos correspondientes, genere habilidades y capacidades nuevas.
 - * Para tomar estímulos del medio ambiente según su necesidad, el ser humano requiere que el ambiente sea permeable, que permita al sujeto tomarle estímulos.
 - * El adulto no es el estimulador, sólo el proveedor de estímulos
 - * El juego es un proceso. El rendimiento final es accesorio al camino emprendido.
-
- o La persona que no juega se desestabiliza, se desarmoniza.
 - o Cuando una persona no muestra juegos de acuerdo con su nivel madurativo, la consulta es impostergable.
 - o Para jugar, más que juguetes la persona necesita presencia satisfactora de sus personas significativas.
 - o La mejor forma de aprender lo escolar es a través del juego. Cada vez que pueda, el docente debe estructurar su didáctica con base lúdica.
 - o La terapia (emocional, cognitiva, conductual, corporal, etc.) puede ser lúdica a toda edad.
 - o Preguntas para que el otro juegue y comprobar que está jugando:
 - ¿Qué estímulos estoy proveyendo / podría proveer?
 - ¿Cuáles son sus necesidades?
 - ¿Cuáles son sus curiosidades?
 - ¿Cuáles son sus intereses?
 - ¿Cuáles son sus motivaciones?
 - ¿Lo veo interesado, atento, gozoso?
 - o ¿Cómo juego yo en este momento de mi vida?

Asesoramiento y formación en Escuela Sin Violencia, Resolución de Conflictos, Inclusión a través de nuestros

Programa Pedagogos de Paz - Proyecto Padres Orientados

Auspicios:

UNESCO; OMEP (Org. Mundial Educación Preescolar); IIN (Inst. Interamericano del Niño); SAP (Soc. Arg. Pediatría); ASDRA; Prov. B. Aires, S. Cruz, La Pampa, S. Fe, Catamarca, Tucumán, Mendoza, T. del Fuego, E. Ríos

cursos - jornadas - formación en la sede de SU INSTITUCIÓN

REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE ESTA CARTILLA LIBREMENTE PERMITIDOS