



Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento escolar.

EQUIPO:

Directora: Rosa Fader - *Co-directora:* Jovita Kemelmajer

Investigadores: Susana Ortega - M. Luisa Porcar - Ana Recabarren - Silvia Musso - Norma Pacheco - Benito Parés

PALABRAS CLAVES:

Educación – Educación para niños – Escuela Primaria – Juegos educativos.

RESUMEN TÉCNICO:

Esta investigación tiene como objetivo concienciar en el ámbito escolar, el valor educativo del juego incorporando metodologías no convencionales en la educación sistemática. Se basa en el convencimiento de que el juego es un detonante del crecimiento personal y, como tal, su aplicación sistemática en la escuela puede contribuir a mejorar el rendimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los méritos del juego son ya reconocidos en los ámbitos expresivo, terapéutico, recreativo y educativo aunque su aplicación didáctica carece de sistematización en el nivel elemental.

Se desarrolla en dos etapas: la primera contempla un proceso de recolección e interpretación de datos y la elaboración de un marco teórico que fundamente una pedagogía lúdica sustentada en el juego sensorio-perceptivo corporal y musical. La segunda está destinada a la elaboración y aplicación experimental de prototipos de juegos (corporales y musicales) para cada una de las áreas y ciclos de la escuela primaria y EGB. Contempla además la evaluación de las experiencias y su transferencia a docentes en ejercicio y alumnos de carreras docentes.

En la primera parte se pretende obtener un producto, de carácter teórico, donde se establecen principios epistemológicos de una pedagogía lúdica basada en el juego sensorio-perceptivo.

En la segunda parte se persigue el logro de un producto final de fácil acceso y aplicación por parte del docente: guías didácticas que ofrezcan estrategias lúdicas y prototipos que ejemplifiquen su aplicación para distintas áreas y ciclos de la escuela primaria o EGB.

En ambas partes la transferencia a los docentes se hará a través de publicaciones, jornadas, seminarios y talleres. Se espera que esta utilización del juego como estrategia educativa mejore el rendimiento escolar.-