

Título: Incidencia del juego como dispositivo lúdico para la participación en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física.

Autores:		CVLAC	ORCID	GOOGLE ACADÉMICO
Apellidos	CASTILLO SICHACA	https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001830766	https://orcid.org/0000-0002-4112-4283	https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=5iKAQIEAAAAJ&view_op=list_works&sortby=title
Nombres	RICARDO ANDRES			
Apellidos	Molina Romero	https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001830460#jura.do	https://orcid.org/0000-0003-0304-2137	https://scholar.google.com/citations?hl=es&authuser=2&user=QjzyvGcAAAAJ
Nombres	Ivan Felipe			
Apellidos	Tovar Villarraga	https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001830442	https://orcid.org/0000-0003-1178-9951	https://scholar.google.com/citations?hl=es&authuser=1&user=QNoz9OIAAAAAJ
Nombres	Maria Camila			
Apellidos	RUIZ GONZÁLEZ	http://scienti.minciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000120052	https://orcid.org/0000-0003-3189-4089	https://scholar.google.com/citations?user=so8I3k4AAAAJ&hl=es
Nombres	LADY JOHANNA			

GrupLAC:

<https://scienti.minciencias.gov.co/gruplac/jsp/visualiza/visualizagr.jsp?nro=00000000001189>

Resumen

¿Conoces cuales son los beneficios de implementar el juego dentro de las clases de educación física como dispositivo lúdico? El juego dirigido es utilizado para lograr un objetivo en campos como la recreación, la psicología y la educación poniendo siempre como primera instancia la intención del que desarrolla el juego, puede llegar a reflejar un carácter lúdico en un grupo social. La lúdica no va a representar exclusivamente juego sino como una educación sustentada en la interacción, comunicación y reconocimiento en comunidad y con las diferentes interacciones culturales por lo cual la lúdica no es solo una herramienta metodológica. Como ya conocimos lo que es el juego y la lúdica ahora vamos a incluir estos elementos dentro del aula de clase. Una vez reunidos todos los elementos de la lúdica el juego como dispositivo lúdico, será nuestro apoyo durante toda la sesión ya que mediante este integraremos a los niños y niñas.

Palabras Claves

Juego – Lúdica – Capacidades Coordinativas – Equilibrio – Participación – Educación - Recreación pedagógica

Abstract

Do you know what are the benefits of implementing the game within the physical education classes as a playful device? The directed game is used to achieve a goal in fields such as recreation, psychology and education always putting as a first instance the intention of the developer of the game, can come to reflect a playful character in a social group. The play will not represent exclusively game but as an education based on interaction, communication and recognition in community and with different cultural interactions so that the play is not only a methodological tool. As we already know what is the game and play now we will include these elements within the classroom. Once all the elements of the game are gathered as a playful device, it will be our support throughout the session as through this we will integrate children.

Key words:

Game - Ludic - Coordination skills - Balance - Participation - Education - Pedagogical recreation

MARQUE CON UNA “X” EL TIPO DE PRODUCTO

Categoría	TIPO	
GENERACIÓN DE NUEVO CONOCIMIENTO	Artículos publicados	
	Libros publicados	
	Capítulos de libro publicados	
	Documentos de trabajo	
	Otra publicación divulgativa	
	Otros artículos publicados	
	Otros Libros publicados	
	Traducciones	
PRODUCCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA	Cartas, mapas o similares	
	Consultorías científico tecnológicas e Informes técnicos	
	Diseños industriales	
	Esquemas de trazados de circuito integrado	
	Innovaciones en Procesos y Procedimientos	
	Innovaciones generadas en la Gestión Empresarial	
	Nuevas variedades animal	
	Nuevas variedades vegetal	
	Plantas piloto	
	Otros productos tecnológicos	
	Prototipos	

	Regulaciones y Normas	
	Reglamentos técnicos	
	Guías de práctica clínica	
	Signos distintivos	
	Empresas de base tecnológica	
APROPIACIÓN SOCIAL Y CIRCULACIÓN DEL CONOCIMIENTO	Ediciones	
	Eventos Científicos	
	Informes de investigación	
	Redes de Conocimiento Especializado	
	Generación de Contenido Impreso	
	Generación de Contenido Multimedia	X
	Generación de Contenido Virtual	
	Estrategias de Comunicación del Conocimiento	
	Estrategias Pedagógicas para el fomento a la CTI	
	Espacios de Participación Ciudadana	
	Participación Ciudadana en Proyectos de CTI	
	Producción en arte, arquitectura y diseño	
	Industrias creativas y culturales	
	Eventos Artísticos	
FORMACIÓN DE RECURSO HUMANO PARA LA CTEL	Tesis doctoral	
	Trabajo de maestría	
	Trabajo de grado de pregrado	X
	Proyectos de investigación y desarrollo	
	Demás trabajos	

Referencia APA

Castillo, R, Molina, I & Tovar, M. (2020) Incidencia del juego como dispositivo lúdico para la participación en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física. Tesis pregrado. Universidad Santo Tomás, Bogotá-Colombia.

Referencias

Castillo, R, Molina, I & Tovar, M. (2020) Incidencia del juego como dispositivo lúdico para el desarrollo de las capacidades coordinativas y la participación en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física en los grupos de 1 a 3 de básica primaria, del colegio Jordán de Sajonia. Tesis pregrado. Universidad Santo Tomás, Bogotá-Colombia.

