	INSTITUCIÓN EDUCATIVA **HÉCTOR ABAD GÓMEZ**	
	Proceso: GESTION CURRICULAR	**Código**
Nombre del Documento: PLAN DE MEJORAMIENTO LUDICA PERIODO DOS. GRADO 6TO- 7MO ACELERACIÓN SEPTIEMBRE 6 2017 DOCENTE: IVAN NOE BERRIO		Páginas

TEMA: LUDICA POR EL DESARROLLO HUMANO:

FECHA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APOYO SEPTIEMBRE (en la tercera semana de septiembre se debe entregar el taller escrito), presentar sustentación del taller, y presentar *examen teórico*, en la semana siguiente de haber entregado el trabajo

TALLER: PLAN DE MEJORAMIENTO DE LUDICA

A. **Leer el documento: lúdica por el desarrollo humano, y realizar:**
   1. **Resumen de dicho documento.**
   2. **Escribir las palabras desconocidas, con su respectivo significado,(mínimo 30 palabras).**
   3. **Consultar y escribir la biografía de JOSE MARTI.**
   4. **Explique las categorías que condicionan el concepto de lo lúdico.**

B. **RECOLECCIÓN DE LUDICAS COLECTIVAS, (EN GRUPOS) DADAS EN EDUCACIÓN FISICA.**

Aplique el formato de ficha que se dio en las clases

Forma de evaluar el plan de mejoramiento.

1. **El taller teórico hágalo con buena presentación, buena caligrafía. Valor 40%**
2. **Sustentación teórica del contenido del taller. Examen teórico (del contenido del taller de mejoramiento. Valor 60%.**

REALICE EL PLAN A CONCIENCIA Y PREPARESE PARA EL EXAMEN.

SE ADJUNTO EL DOCUMENTO

LÚDICA POR EL DESARROLLO HUMANO

PROGRAMA GENERAL DE ACCIONES RECREATIVAS PARA ADOLESCENTES, JÓVENES Y ADULTOS

AUTOR: PEDRO FULLEDA BANDERA, INDER/ CUBA

En el artículo titulado "Un juego nuevo y otros viejos", publicado en su trascendental obra dedicada a los niños y niñas de América, José Martí escribió: "Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura". De este modo, con la profundidad de su pensamiento el Héroe Nacional cubano definió la significación de lo lúdico como ejercicio de la libertad, y fundamento para la satisfacción de la necesidad de desarrollo en los seres humanos.

Todo comienza por la necesidad. Como categoría filosófica, ella surge de la esencia, de la naturaleza interna de todo fenómeno en desarrollo, cual condición universal de la existencia. En el caso de los seres vivos se manifiesta a través de dos formas concretas e intrínsecamente relacionadas entre sí: la necesidad de subsistencia y la necesidad de desarrollo. La primera rige principalmente la acción de los organismos individuales en su lucha por la supervivencia. La segunda rige, sobre todo, la acción de los organismos en función de la preservación de su especie.

La solución de la necesidad, en su doble vertiente, la consiguen los organismos vivos mediante su actividad. El hombre es el único animal capaz de abordar la solución de su necesidad de subsistencia con un tipo exclusivo de actividad, que es el trabajo. De igual modo, es también el único que puede resolver su necesidad de desarrollo mediante un tipo de acción superior, que es justamente el acto lúdico.

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

***Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico*: <u>la necesidad, la actividad y el placer.</u>**

- **La necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

- **La actividad lúdica** es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

- **El placer lúdico** es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El acto lúdico es, por definición, un acto de re-creación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento. La recreación es participación... el entretenimiento es evasión. Cuando una persona se limita a entretenerse está acudiendo a la práctica del olvido. Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle, por ejemplo, el alcohol o la estridencia musical enajenante, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

El reto que se impone a los encargados de atender la recreación de las personas es concebir actividades que se inscriban dentro de un ocio asumido como verdadero tiempo libre y no como tiempo de consumo, como un real acto de participación y no como entretenimiento para la evasión, con el que se pretenda "vender un producto recreativo" sin tener en cuenta las reales y fundamentales motivaciones personales de los participantes, esas que les harían involucrarse autónomamente -y por tanto con pleno ejercicio de su libertad de elección y de disfrute- en las propuestas organizadas por y para ellos con el fin de enriquecer sus recuerdos positivos a través de gratas experiencias vivenciales.

Estas tienen que ser invariablemente, y por definición, un momento de participación lúdica, libre y espontáneamente elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes, y donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más competente, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás, como resultado de lo cual surgirán el recuerdo, la experiencia vivencial positiva que asegure el desarrollo personal y el placer, por haber alcanzado un real estado de re-creación.

Para que la recreación -electiva y participativa- resulte alternativa lúdica es indispensable que esté presidida por la voluntad creativa de los participantes. El error más común que cometen los animadores es la tendencia a convertir todo acto recreativo en competición deportiva, para lo cual se elaboran reglamentaciones complejas y se concibe un sistema de participación que deja finalmente algunos ganadores a quienes premiar y muchos supuestos perdedores a quienes eliminar.

Todo lo anterior es la exacta negación del juego. Jugar es experimentar, transformar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y motivaciones, involucrarse a plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio por sus resultados.

Potenciar la práctica de juegos instructivos -que respondan al sistema de valores que la sociedad necesita promover principalmente entre niños, adolescentes y jóvenes-, constituye un importantísimo propósito dentro de la recreación física, contribuyendo por sus aportaciones a la formación integral y a la elevación de la calidad de vida de la población mediante una sana ocupación del tiempo libre.