

# **A importancia do Xogo libre**

**Departamento de Orientación**

**CEIP Bormoio-Agualada**

**CEIP As forçadas**

**CRA Coristanco-Santa Comba**

# O XOGO LIBRE

Ímos tratar de explicar o necesario que é para os nosos nenos e nenas dispor de tempo libre, xogo libre e actividades non dirixidas.



O xogo non estruturado en entornos abertos e inpiradores **AUMENTA:**



**A SÚA AUTOEFICACIA**



**CAPACIDADE PARA  
RESOLVER PROBLEMAS**



**A AUTOESTIMA  
E O AUTOCONCEPTO**

# O XOGO LIBRE

*Os nenos e nenas destas idades queren:*

- Xogar para saberse capaces.
- Lograr que as cousas que crean funcionen.
- Construir artefactos que demostren os seus progresos.



**Por que  
potenciar  
este tipo de xogo?**

Porque os logros acadados no xogo libre son moi motivadores e nacen de por atención e esforzo en actividades deseñadas por elas mesmas.

Tanto a **autoeficacia** como a **percepción de logro** dinamizarán algunhas funcións executivas fundamentais para calquer tipo de aprendizaxe.



A capacidade de fixar metas.



Controlar a impulsividade.



Centrar a atención.



Perseverar na acción.

# ○ PROBLEMA DAS PANTALLAS

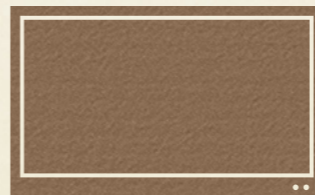
**Cando se plantexan as ideas donde fóra...**



**\*Os estímulos fan TODO polos nenos e nenas.**



**\*Non crean nada, son espectadores.**



**TODOS OS BENEFICIOS QUE APORTA O XOGO LIBRE , CREATIVO E SEN XOGUETES MOI ELABORADOS DESAPARECE**

# ○ PROBLEMA DAS PANTALLAS

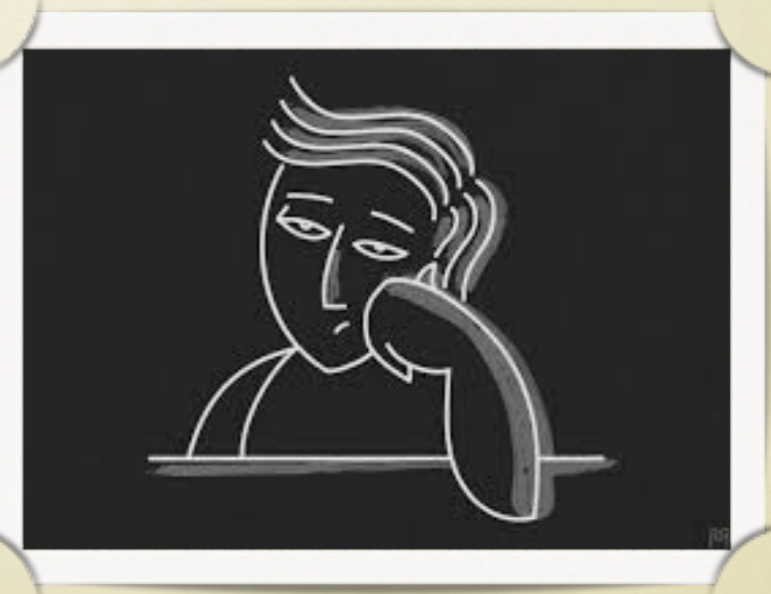
- ✓ Os desafíos dos videoxogos son menos estimulantes.
- ✓ Son a solución para un momento.
- ✓ O seu emprego é individual e solitario.



**Que pasa cando a sobreestimulación das pantallas desaparece. ! ?**

**Poden entrar nun estado constante de aburrimiento e ansiosa búsqueda de estímulos externos.**

**Reclamando insistentemente a atención do adulto,  
O que provoca un deterioro da convivencia.**



# ALGUNHAS RECOMENDACIÓNS...

- **Dispor dun espacio propio onde poidan xogar libres ( un recuncho pequeno é suficiente)**

- O xogo libre dase sen supervisión do adulto e sen xoguetes moi elaborados. Pero vós podedes motivalos ofrecéndolles unha base para comezar, por exemplo; agora eres un mago, crea personaxes imaxinarios; intenta facer unha cabana con obxectos de casa ( mantas, cadeiras); combina elementos naturais e pezas de xoguetes creando novos artefactos; segue o contorno das sombras de obxectos reais e crea unha historia...)



- Pode axudar a limitar o tempo fronte as pantallas e fixar un horario con un **TEMPO MÁXIMO DE USO!**



**0-2 anos, NADA de pantallas.**

**2-6 anos, entre media e unha hora ao día.**



**5-12 anos , unha hora e media como máximo.**



**ÁNIMO!**  
**E MOITA FORZA**