



Ciclo Lectivo: 2014

Espacio: Juego y Construcción de Objetos Lúdicos

Formato: Taller

Profesora: María Nazaret López Santoni

Carrera: Profesorado de Educación Inicial

Curso: 2° año

Carga Horaria: 6hs.

Horas presenciales: 4hs.

Horas complementarias: 2hs.

1. Fundamentación de la Propuesta. Marco teórico.

En el diseño curricular de la carrera de nivel inicial, en los descriptores del taller de Juego y construcción de objetos lúdicos, se expresa que el juego, concebido como primordial en la vida infantil, tiene diversas significaciones, y por ende, diversas maneras de inserción en el nivel. El juego no sólo lo juegan los chicos y lo puede proponer el/la docente. El estudiante, futuro docente, tiene que concientizar su potencialidad lúdica. De allí la importancia de partir de las propias experiencias lúdicas para luego poder analizar e intervenir en las prácticas educativas.

Luego, expresa que múltiples relaciones se pueden- y deben- analizar en relación con el juego durante la formación: relaciones entre enseñanza y juego, contenidos disciplinares y juego, características de los sujetos y juego, aprendizaje y juego, procesos psicológicos y juego, procesos cognitivos y juego, el/la docente y el juego, género y juego, patrimonio cultural-social y juego, el "permiso" para jugar en la escuela, directividad y juego, libertad y juego, disponibilidad lúdica del estudiante.

Por todo lo expuesto y ante la propuesta del diseño, se intentará a través del taller, generar un espacio que posibilite reflexionar para luego intervenir a través de propuestas lúdicas, entendiendo que el juego debe ser transversal a toda la formación de los sujetos del nivel inicial.

2. Requisitos exigidos para acceder al cursado del espacio.

Ser alumno/a regular de 2° año.

3. Competencias a desarrollar.

Las diversas temáticas abordadas en el taller intentarán potenciar en los alumnos el logro de los siguientes objetivos.

- Reconocer la importancia del juego y la recreación en la formación integral de el/la niño/a.
- Analizar las características del juego infantil según diferentes etapas evolutivas y las diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.
- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el/la niño/a pequeño/a.
- Diseñar y producir objetos lúdicos con intencionalidad pedagógica.
- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.

4. Contenidos Conceptuales.

EJE 1. Acerca del juego y el jugar.

- 1.1. Reflexiones e implicancias acerca del juego y el jugar.
- 1.2. ¿Por qué y para qué jugamos? Concepto de juego. Las raíces de la actividad lúdica.
- 1.3. Construcción de la actitud y disponibilidad lúdica.
- 1.4. Algunas perspectivas teóricas sobre el juego. Contribuciones de la psicología y la educación: aportes de Piaget, Vigotsky y el Psicoanálisis.

EJE 2. El juego como promotor del desarrollo infantil.

- 2.1. Clasificación evolutiva de los juegos.
- 2.2. El juego y el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social y moral.
- 2.3. Las diferentes funciones del juego en las distintas etapas de la niñez.

EJE 3. El juego y los juguetes.

- 3.1. Concepto y funciones del juguete. Las ludotecas.
- 3.2. Criterios para la selección y construcción de objetos lúdicos.
- 3.3. Condiciones que debe reunir el juguete.
- 3.4. Clasificación del juguete: según la edad o por habilidades y destrezas que estimulan.

EJE 4. El lugar del juego en las prácticas educativas. Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares.

- 4.1. El juego como agente educativo. Condiciones. Niveles de explicitación en el diseño curricular, documentos, NAP y en el marco legal de la Ley Nacional de Educación.
- 4.2. Propuestas lúdico-didácticas. Enseñar a jugar y aprender jugando a partir de los diversos tipos de juego: de exploración, sensoriales, de construcción, simbólicos, matemáticos, lingüísticos, de ciencias e integración con las áreas expresivas. Libres o reglados; grupales o individuales y motores, cognitivos o sociales.
- 4.3. Planificación a partir del juego como unidad pedagógica. Orientaciones didácticas.

5. Contenidos Procedimentales

Construcción del concepto de juego.

Transferencia de conocimientos a situaciones susceptibles de análisis.

Selección y análisis de textos específicos.

Observación y análisis de situaciones lúdicas.

Experimentación y elaboración de propuestas lúdicas.

6. Contenidos Actitudinales

Disposición para reflexionar y resignificar saberes relacionados al juego y el jugar.

Participación activa en el proceso de aprendizaje.

Interés por desarrollar la actitud y disponibilidad lúdica.

Cooperación y solidaridad en el trabajo en equipo.



7. Saberes que se articulan con otros espacios

El taller de Juego y Construcción de Objetos Lúdicos necesita articular saberes con todas las unidades curriculares, ya que el juego supone ser el medio por excelencia para el aprendizaje y desarrollo de los sujetos de nivel inicial. De allí, que lo abordado en los distintos espacios permitirá obtener aportes que podrán ser utilizados en el presente taller.

8. Metodología de trabajo

Lectura, análisis e interpretación de diversas fuentes bibliográficas.
Debates, mesas redondas, simposios y plenarios a partir de casos o situaciones a analizar.
Reflexión a partir de materiales audiovisuales.
Conformación de grupos de reflexión.
Participación en diversas propuestas lúdicas.

9. Condiciones de Regularidad

Acreditar el 75% de asistencia a clase. Se contemplarán los casos especiales de acuerdo al reglamento institucional.

Aprobar todas las instancias prácticas de aprendizaje propuestas.

En todas las instancias evaluativas los criterios de evaluación general representan el 20% de la calificación. Los mismos son: ortografía; orden y prolijidad en la presentación; lenguaje específico y claridad en la producción escrita.

Se considerará la situación de los alumnos/as que no cumplan con dichas condiciones según las disposiciones vigentes (RAM).

10. Acreditación

Para acreditar el taller, las/los estudiantes deberán realizar un trabajo final integrador: construcción de una propuesta lúdica pensada para un determinado grupo de jardín maternal o de infantes, acompañada de una ludoteca viajera, fundamentación teórica y ejecución de la propuesta (intervención) y proyecto que incluya contexto y perfil del grupo seleccionado, registro de la experiencia, elaboración de informes y conclusiones.

Instancia oral: coloquio para defender la propuesta lúdica realizada.

11. Bibliografía

- Apuntes elaborados para la cátedra.
- AIZENCANG, N.(2010) Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Bs. As: manantial.
- CALMELS, D. El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza disponible en http://datateca.unad.edu.co/contenidos/80012/Unidad_1/assets/u1_eljuegocorporal.pdf
- FERNÁNDEZ, A. (2010) Poner en juego el saber. Psicopedagogía: propiciando autorías de pensamiento. Bs. As: nueva visión.
- CHOKLER, M. Cómo se juega el niño cuando juega. Las raíces de la actividad lúdica.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. *Núcleos de Aprendizaje prioritario para Nivel Inicial*. NAP. Bs As. 2004
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. *Ley de Educación Nacional N° 26.206*. Boletín Oficial. N° 31.062. Bs As. 2006



- Min. de Educación, Ciencia y Tecnología. *Juegos y juguetes. Narración y biblioteca.* Bs.As. NAP. N.I. Vol. 1. 2006
- Min. de Educación, Ciencia y Tecnología. *Números en juego.* Bs.As. NAP. N.I. Vol. 2. 2006.
- Ministerio de Educación de la Nación - UNICEF. *El juego en el Nivel Inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza.* Nº 1-2-3-4. BBVA. Bs. As. 2010
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Temas de Educación Inicial. Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial. - Juego y Educación Inicial. -Temas de Educación Inicial. Modelos organizacionales en la Educación Inicial. Bs As. 2011
- Ministerio de Educación de la Nación. Actualizar el debate en la educación inicial. Políticas de Enseñanza. Documento de trabajo. 2012
- SARLÉ, P.; RODRIGUEZ SÁENZ, I. & RODRIGUEZ, E.(2010) El juego en el nivel inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza. Propuestas de enseñanza 1. Bs. As: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura disponible en http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf
- SARLÉ, P.(2008) Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Bs. As: Paidós disponible en <http://www.terras.edu.ar/jornadas/159/biblio/159EI-cambio-de-las-reglas-de-juego.pdf>
- SARLÉ, P. Juego y escuela, un problema para la didáctica del nivel inicial. Universidad de Buenos Aires. Universidad de Quilmes disponible en <http://www.ced.ufsc.br/~nee0a6/SARLE.pdf>
- SARLÉ, P.(2012) Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Juego y educación infantil. Bs. As.: Fundación Navarro Viola disponible en http://www.fnv.org.ar/descargas/juego_y_educacion_infantil.pdf