



**Ciclo Lectivo: 2015**

**Espacio: JUEGOS Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS LÚDICOS**

**Formato: Taller**

**Profesora: Cristina Neira**

**Carrera: Profesorado de Educación Inicial**

**Curso: 1º año**

**Carga Horaria: 4 horas. Horas presenciales: 4hs.**

### **FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA. MARCO TEÓRICO**

El juego es concebido como primordial en la vida infantil, tiene diversas significaciones, y por ende, diversas maneras de inserción en el nivel inicial.

Jugar para los niños/as es un derecho, una necesidad vital en su proceso de desarrollo y en la constitución de la subjetividad. (DCP Nivel Inicial, 2015)

Múltiples relaciones se pueden- y deben- analizar en relación con el juego durante la formación inicial: relaciones entre la enseñanza y el juego, los contenidos disciplinares y el juego, las características de los sujetos y el juego, el aprendizaje y el juego, los procesos psicológicos y el juego, los procesos cognitivos y el juego, el/la docente y el juego, el género y el juego, el patrimonio cultural-social y el juego, el "permiso" para jugar en la escuela, la directividad y el juego, la libertad y el juego, la disponibilidad lúdica del estudiante, etc. (DCP PEI, 2014)

Esto nos lleva a plantearnos que más que un taller, necesitamos construir un espacio y un tiempo que permita al estudiante confrontar estas relaciones que proponen muchos autores con la realidad que ofrecerá un ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO.

Allí, tendrán que investigar primero, observar, analizar, diseñar objetos lúdicos, planificar espacio, objetos lúdicos y actividades en el plano especulativo para luego concretar lo planificado, construir los objetos diseñados, observar el comportamientos de los diferentes sujetos, analizar e investigar finalmente.

Implica también, disponerse corporalmente para el juego. Las futuras docentes –adultos disponibles- deben ejercitar la escucha atenta, brindarse y sorprenderse por el niño/a ya que a través de su actitud, tiene que habilitarlos a ser los constructores activos del juego y que este permite afianzar conocimientos ser hacedores de la cultura y de su propia identidad.



## OBJETIVOS

- Reconocer la importancia del juego y la recreación en la formación integral de el/la niño/a.
- Aplicar 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.

## SABERES

- . Resignificar la actividad lúdica como instancia para divertirse, crear, aprender, enseñar.
- . Indagar sobre diferentes perspectivas teóricas sobre el juego y su función y debatirlas.
- . Investigar acerca de las concepciones sobre el juego en diferentes momentos históricos en el Valle de Uco y caracterizarlos.
- . Reconocer, analizar y valorar los juegos tradicionales.
- . Observar diferentes juegos: libre y reglado y deducir qué capacidades cognitivas, sociales, motores se desarrolla en los sujetos que participan en el juego.
- . Diferenciar los juegos en el Jardín de Infantes y en el Jardín Maternal.
- . Valorar la importancia del rol del adulto disponible frente al juego.
- . Concretar el proyecto del ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO.
- . Realizar títeres de diferentes clases y producir una obra de títeres.
- . Conceptualizar qué es el juguete como soporte del jugar y sus clasificaciones.
- . Analizar y criticar los juegos y juguetes industrializados.
- . Revalorizar la importancia de las ludotecas.

## METODOLOGÍA

### Primera parte: INVESTIGACIÓN

- Elaboración de entrevistas para abuelos, padres y pares acerca de qué juegos se jugaban, cuándo se jugaba, con quién se jugaba y la dinámica del juego.
- Aplicación. Análisis de las entrevistas.
- Cruce con marcos teóricos ofrecidos por la docente y buscados por las estudiantes.
- Redacción individual de un informe con las conclusiones de las entrevistas, el cruce con los marcos teóricos y la descripción de algunos juegos.

### Segunda parte: OBSERVACIÓN

- Observación de niños y niñas de 45 días a 3 meses; de 3 a 6 meses, de 6 a 9 meses; de 9 a 12 meses; de 1 a 2 años, de 3 a 5 años.
- Transferir los marcos teóricos a la actividad anterior.
- Realización de un video para observar la evolución de la actividad lúdica según la edad del niño, de 45 días a cinco años, integrando marcos teóricos.



### **Tercera etapa: CONSTRUCCIÓN**

- Construcción de objetos lúdicos por cada edad observada
- Análisis de material didáctico comercial: material, potenciación de habilidades y destrezas del niño, accesibilidad económica, relación con otros juegos, sustituto artesanal
- Consulta de: sitios web de juegos tecnológicos y bibliográficos.

### **Cuarta etapa: APLICACIÓN**

- Búsqueda acerca de la importancia de las Ludotecas. Ludotecas en el Valle de Uco.
- Secuenciación de actividades para su aplicación.
- Construcción del ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGOS
- Socialización de experiencia

Este espacio curricular dialoga constantemente con los saberes del Sujeto de Nivel Inicial y la Didáctica del Nivel Inicial, resignificándolos y profundizándolos.

Se trabaja en conjunto con la Práctica Profesional Docente II.

### **ACREDITACIÓN**

Asistencia: 80 % (solo 3 faltas)

Puntualidad: las tardanzas según el horario de entrada conformarán inasistencias completas.

Aprobación del 100% de actividades. Estas actividades son de tipo: Individual, grupal y comunitario.

### **BIBLIOGRAFÍA**

Bruner, J. (1983) *Juego, pensamiento y lenguaje. Conferencia dictada por invitación de la Preschool Playgroups Association of Great Britain, Gran Bretaña, Gales.*

Castillo Beltán, A (2009) *Criterios transdisciplinarios para el diseño de material lúdico-didáctico.* Universidad de Palermo, Bs As. En: [www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853).

Equipo Nacional de la Modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria (2014). *Curso Virtual: El juego en la Educación domiciliaria y hospitalaria.* Clase 2. Buenos Aires.

Ministerio de Educación de la Nación (2014) *La vida en las instituciones Temas de 0 a 3 años, Los juegos con bebés.* CABA . Pág 43-51

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2006) *Juego y juguetes. Narración y biblioteca.* Cuadernos para el aula. Volumen 1.

Sarlé Patricia (2010) *Lo importante es jugar...Cómo entra el juego en la escuela.* Homo Sapiens Ediciones. Rosario, Santa Fe.

Sarlé, P (2011) *El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico.* Revista infancias imágenes / pp 83-91 / Vol. 10 No. 2 / julio – diciembre. En: [www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4222607.pdf](http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4222607.pdf)



IES T-004 ESC. NORMAL GRAL TORIBIO DE LUZURIAGA

Violante, Rosa (2011) *La centralidad en el juego*. 6° videoconferencia. En:  
<https://www.youtube.com/watch?v=mzOp9kC1hKU>.

Material de cátedra.

Se adjunta el Proyecto: ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO "LA GUAGUA"