



Ciclo Lectivo: 2015

Espacio: Juego y Construcción de Objetos Lúdicos

Formato: Taller

Profesora: María Nazaret López Santoni

Carrera: Profesorado de Educación Inicial

Curso: 1° 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, manifiesta 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. Propósitos de la unidad curricular.

- 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.

3. Requisitos exigidos para acceder al cursado del espacio.

Ser alumno/a regular de 1° año.

4. Ejes a desarrollar.

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.

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.
- 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. Saberes.

- Resignificar la actividad lúdica como instancia para divertirse, crear, aprender, enseñar.
- Indagar y debatir sobre diferentes perspectivas teóricas acerca del juego y su función
- Investigar y caracterizar las concepciones sobre el juego en diferentes momentos históricos.
- 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 y juguetes que preferentemente se emplean en el Jardín de Infantes y en el Jardín Maternal.
- Valorar la importancia del rol del adulto disponible frente al juego.
- Realizar títeres de diferentes clases y producir una obra de títeres.
- Conceptualizar qué es el juguete como soporte del jugar y sus clasificaciones.

5. 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.

6. Evaluación.

Respetando el formato taller propuesto para el espacio curricular, se propone una metodología de evaluación donde se valora el proceso del estudiante y no sólo el producto final.



6.1. Criterios.

Presentación de los trabajos en tiempo y forma.
Ortografía.
Orden y prolijidad.
Empleo de vocabulario específico.
Integración conceptual.
Participación personal y grupal.
Manifestación de disponibilidad lúdica-corporal.

6.2. Instrumentos.

Listas de control.
Elaboración de cuatro trabajos prácticos e intervención en el espacio comunitario de juego.
A continuación se presenta el cronograma de trabajos prácticos.

Trabajo Práctico N°1

Observación y análisis del juego infantil **16/10**

Trabajo Práctico N°2

Construcción y presentación de objetos lúdicos. **21/10 y 28/10**

Trabajo Práctico N°3

*Desarrollo del juego en niños de Jardín Maternal y de Infantes.
Trabajo articulado con Sujeto del Nivel Inicial y TICS.* **19/11**

Trabajo Final de Integración

Ludoteca. Coloquio final elaborado en conjunto con Práctica Profesional **9/12 y 10/12**

7. 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).

8. Acreditación

Para acreditar el taller, las/los estudiantes deberán cumplir con el porcentaje estipulado de asistencia, la presentación de los trabajos práctico y la elaboración de una ludoteca viajera con intervención en los jardines maternos o de infantes donde han realizado las prácticas. El trabajo de acreditación se realizará en conjunto con la Práctica Profesional I.

9. 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*. N° 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/159El-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