

J. F. Moreno 1751. Cdad. Mza.Tel. 4-251035. E-mail: superior@ispn.edu.ar www.ispn.edu.ar

Espacio curricular: Juego y producción de objetos lúdicos

Formato: Taller

Carrera: Profesorado de Nivel Inicial

Curso: 2do.

Profesor/a: Lic. Lucia Vera

Nº de horas: Totales

64

Semanales:

4

Ciclo lectivo: 2010

Fundamentación:

Es necesario distinguir el concepto en un espacio del conocimiento que corresponda a la interpretación y explicación del fenómeno lúdico, como manifestación humana.

Lo lúdico, al ser un comportamiento natural, de gran complejidad y dinamismo, debe ser reconocido desde sus características multidisciplinares en su abordaje y desde la pluralidad de perspectivas con las que se estudia y se ha estudiado; identificando su dificultad para explicarlo desde una sola teoría, o a través de una teoría global.

Cualquier observador puede distinguir entre una conducta lúdica y otra que no lo es. Los juegos presentan características comunes que permiten identificarlos.

Pero para cada edad, para cada etapa, este "Jugar" se va a caracterizar por unos rasgos bien diferenciados. Se tiene que evitar pensar que toda persona va a tener una evolución lúdica idéntica para cada edad a los demás miembros de su comunidad, ya que el juego se vive de una manera muy subjetiva. Por lo tanto, las características que se presentan deben tomarse como una guía orientativa para tener una visión cercana a dicha evolución lúdica.

El juego es una actividad propia de la persona, sin embargo a menudo se cae en el error de considerar la actividad lúdica como patrimonio exclusivo de la población infantil. En realidad el niño juega, el joven juega, el adulto juega, el anciano juega y en definitiva cualquier persona participa y disfruta del ludismo,

*Esto es considerado muy importante, en este taller, para que el futuro docente: **pueda rescatar el placer de jugar, poder comprenderlo en otros y promoverlo.***

La palabra juego es singular, es una experiencia personal, pero el juego, no se agota en la experiencia personal, se enmarca dentro de cada tiempo, creando manifestaciones Lúdicas (juegos) como una construcción, que se da por mediación de la interacción social de los individuos y grupo, que se hayan integrados en una determinada sociedad; aparece así el carácter plural del juego.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de dimensiones de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí.

La afectividad: *Esta se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona*

placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

La inteligencia y la motricidad: *Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor.*

La creatividad: *Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.*

Socialización. *El intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos, a construir paulatinamente la noción de norma y regla, preparándolos para su integración social.*

Por todo lo expresado, es necesario reflexionar sobre el rol del docente de Nivel Inicial, que “acompañe” estos procesos a partir de una “disponibilidad lúdicas y corporal”, y que además cuente con recursos y estrategias que favorezcan lo lúdico en todas sus manifestaciones.

Una educación más racional, crítica, con mayor adaptación a los contextos y colectivos sociales, podría colaborar a que en un ambiente más humanizado, los niños puedan estar en contacto y apropiarse de saberes culturales significativos, como son los juegos tradicionales, que les permita transformarse y al mismo tiempo, transformar su realidad tratando de hacer de la misma, un lugar propicio para desarrollarse y evolucionar en forma individual y grupal.

Objetivos generales:

- Reconocer al juego como necesidad vital de hombre y comprender las características y funciones del mismo.
- Conocer la evolución del juego según la psicología genética y psicosocial, diferenciar sus niveles de complejidad y diseñar situaciones lúdicas acorde a las edades.
- Construir propuestas lúdicas, a partir de la observación y seleccionar el material adecuado y significativo para cada grupo, según tendencias de juego y posibilidades de aprendizajes.

1º Eje: “El juego como necesidad vital del ser humano”

Contenidos

Conceptuales:

- Origen del juego, concepto y definiciones según Huizinga, Piaget, Vigostky, Florencio Escardó,
- Funciones y características del juego.

Procedimentales:

- Construcción del concepto de juego.
- Observación y análisis de situaciones lúdicas, desde el marco teórico.
- Experimentación y elaboración de juegos exploratorios.

Actitudinales:

- Confianza en las propias posibilidades y expresiones lúdicas.
- Valoración del trabajo en grupo y expresiones de los “otros”.
- Respeto del encuadre pedagógico.

2º Eje: “El juego y su pertinencia en el desarrollo Cognitivo y Psicosocioafectivomotriz

Contenidos

Conceptuales:

- El niño y su juego; motricidad y corporalidad: “acción” y “puente” en el desarrollo.
- El juego como contexto de aprendizaje y adaptación activa. El juego como proceso cíclico
- Evolución del juego según Piaget: Juego ejercicio-funcional, sensomotor, simbólico y reglado.
- Juegos de reaseguramiento según B. Aucouturier.
- Juegos individuales y juegos masivos
- Juegos cooperativos.
- Rondas y Juegos tradicionales
- Juguetes y dispositivos lúdicos.

Procedimentales:

- Vivencia, análisis, selección y puesta en práctica de juegos de acuerdo a las edades y procesos madurativos.
- Observación y creación de dispositivos que promuevan el juego libre.
- Utilización del juego para la organización de situaciones de aprendizajes colectivos.
- Práctica y creación de juegos cooperativos.
- Indagación de juegos tradicionales.

Actitudinales:

- Valoración de las situaciones lúdicas como ámbito de aprendizaje, expresión-creación.
- Valoración de las expresiones y posibilidades de cada niño/a en particular
- Respeto por las normas de convivencia y las reglas de Juego.

3º Eje: El juego como estrategia para facilitar el desarrollo

Conceptuales:

- Rol del docente: Disponibilidad corporal y lúdica
- Finalidad y principios de acción: El vínculo y la seguridad afectiva, la exploración y la libertad de movimiento.
- Dispositivo pedagógico: Materiales, espacios, rituales, encuadre: la norma y la regla

Procedimentales:

- Construcción de objetos adecuados para promover el juego libre y dirigido.
- Programación y elaboración de dispositivos para las diferentes edades.

Actitudinales:

- Valoración de las propias posibilidades de expresión.
- Valoración del rol: como “acompañamiento” en la promoción de aprendizajes a través del juego.
- Valoración del trabajo en grupo y expresiones de los “otros”.

Estrategias metodológicas

✓ Actividades en clase:

- Microenseñanza
- Resolución de problemas

- Descubrimiento guiado
- Experiencias prácticas y reflexión sobre la elaboración y puesta en práctica.
- Estudio dirigido, lecturas y comentarios de textos
- Producciones grupales y/o individuales

✓ **Actividades extraclases:**

- Observación y análisis de realidades lúdicas
- Indagación de juegos tradicionales

Evaluación

- Aprobación de trabajos prácticos (individuales y grupales) como evaluación de proceso.
- Aprobación de 1 evaluaciones de síntesis parcial: Individual: examen escrito.

Bibliografía

- ❖ “Cuerpo, Juego y movimiento en el Nivel Inicial” Ana Maria Porstein Editorial HomoSapiens 2009
- ❖ “El juego en la niñez” Marta Glanzer. Editorial Aique. 2000
- ❖ “El afán de jugar” Vicente Navarro Adelantado, Editorial Inde, 2002
- ❖ “Juegos para contar o cuentos para jugar” Guinguis, Hugo, Staduim, 2003
- ❖ “Juegos que desarrollan valores” Cratty, Bryant, Troquel, 2004
- ❖ “Juegos para la Paz”, Vitelleschi, Susana, Bonum, 2003
- ❖ “Juego y vida” Hilda Cañeque. Editorial El Ateneo 1991
- ❖ “Juego y movimiento en el jardín de infantes” Jorge Gómez y Oscar Incarbone Editorial Novelibro. 1997
- ❖ “Juegos motores y Creatividad” Trigo Aza, Editorial Paidotribo 1989
- ❖ “El juego en la educación infantil y primaria” J.R. Moyle Editorial Morata
- ❖ “Mirar al niño” Falk Judith Ediciones Ariana- Fundari, 1997
- ❖ “Moverse en libertad” Pikler Emmy Ediciones Narcea 1985
- ❖ “El primer año de vida” Spitz Rene Edit. Aguilar 1978
- ❖ “Psicología del niño” Piaget J. y Inhelder Edit. Morata 1984
- ❖ Revista la Hamaca N^o 1,4,5 y 9 FUNDARI
- ❖ “Los procesos Psicológicos Superiores”, Vigostky, “Cap. El juego
- ❖ “Libres para cooperar, libre para crear” Orlik T. Editorial Paidotribo 1990
- ❖ “El juego y el desarrollo infantil” Gerardo Martínez Criado. Editorial Octaedro 1998.
- ❖ “Juegos motrices cooperativos” Joume Bamttulà Janot, Editorial Paidotribo 1998
- ❖ “Juegos sensoriales y de conocimiento corporal” Teresa LLeixà Editorial Paidotribo 1995
- ❖ “La alternativa del juego 1, Juegos y dinámicas para la paz” Cascon Sorian, Paco y otro. 1995
- ❖ “Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física” Escribá Fernández Antonio. Editorial Gymnos 1999
- ❖ “El juego, necesidad, arte y derecho” IPA Editorial Bonum 1996
- ❖ Psicología de los juegos infantiles. CHATEAU, J. (1958) Editorial Kapelus Argentina
- ❖ *Homo Ludens*, HUIZINGA, J (1938) Fondo de Cultura Económica, México
- ❖ *El juego de los niños*, RÜSSEL, A (1970) Editorial Herder, Barcelona
- ❖ “Niveles estratégicos de los juegos” (1986) Unesco, Paris - Juego pensamiento y lenguaje (1986), Unesco Paris.
- ❖ “Aprender jugando desde la realidad” Susana Gamboa. Bonum. 1995

Lecturas complementarias:

- ❖ “El patio escolar: El juego en libertad controlada” Editorial Noveduc 2005
- ❖ “Juguemos antes que acabe.....” David, José, LumenHumanitas. 2003
- ❖ “Amuyu Kedehue” Juegos para seguir jugando. Elda Durán Fondo de la Cultura de la Municipalidad de Rió Cuarto. 1996
- ❖ “Juegos que vienen de antes” Pavia, Víctor y otros. Editorial Humanitas 1994
- ❖ “¿Que tal si jugamos, otra vez?” Guillermo Brawn. Editorial Humanitas 1992