

J. F. Moreno 1751. Cdad. Mza.Tel.4-251035. E-mail: [profesoradosnolasco@gmail.com](mailto:profesoradosnolasco@gmail.com) [www.ispn.edu.ar](http://www.ispn.edu.ar)

**Carrera:** Profesorado de Educación Inicial

**Curso:** Primer Año

**Ciclo Lectivo:** 2017

**Unidad Curricular:** Juego y Producción de Juegos Lúdicos

**Formato:** Taller

**Profesor/a:** Carolina Raed

**Régimen de Cursado:** Cuatrimestral; segundo Semestre.

**Número de Horas semanales:** 4

**Régimen de Correlatividades:**

**Número de horas presenciales:**

**Fundamentación.**

El juego concebido como primordial en el proceso de desarrollo, tiene diversas significaciones, y por ende, diversas maneras de inserción en el nivel.

No solo juegan los niños, el estudiante, futuro docente en diversos contextos, tiene que concientizar su potencialidad lúdica. Sin disponibilidad lúdico-corporal es muy difícil abrir el juego.

Múltiples relaciones se pueden y deben analizar en relación con el juego durante la formación: relaciones entre enseñanza y juego, contenidas 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.

La intervención del docente en el juego dará lugar al abordaje de diferentes situaciones y modalidades según a que dispositivo apela el /o la docente.

Se requiere apreciar cuales son los espacios, los materiales las consignas, las alternativas más potentes para ampliar y fortalecer experiencias variadas de juego simbólico. Con ello se posibilita la construcción de conocimientos acerca de roles de los próximo y lo lejano.

**Objetivos generales.**

- Reconocer la importancia del juego como necesidad vital y su rol en la recreación.
- Identificar las características del juego motor según diferentes etapas evolutivas y su estructura lógica.
- Vivenciar situaciones de juego que estimula en la reflexión sobre las propias practicas.
- Comparar diversos enfoques teórico-prácticos.

- Poner en práctica situaciones motrices lúdicas con intencionalidad pedagógica.
- Diseñar propuestas lúdicas destinadas a una intervención socio comunitaria.
- Construir propuestas lúdicas, a partir de la observación y seleccionar el material adecuado y significativo para cada grupo, según tendencias de juego y posibilidad de aprendizaje.

### **Saberes.**

**Eje 1** El juego como necesidad vital del ser Humano.

Funciones y características primarias y secundarias del juego. El juego de los adultos y el juego infantil.

### **Actitudes Valores.**

Construcción del concepto de juego.

Análisis e interpretación de situaciones lúdicas desde el marco teórico.

Experimentación y elaboración de juegos exploratorios.

Observación del comportamiento del adulto frente al juego.

Apertura, soltura y desestructuración en la participación del juego.

Valoración del trabajo expresivo “individual y con los otros”.

Ajuste a las normas de convivencia.

**Eje 2** Fases evolutivas y relacionadas con la actividad lúdica.

Características afectivas y sociales en las diferentes edades.

Clasificación de los juegos motores.

Fases sensibles de la actividad y condición motriz.

Creatividad.

### **Actitudes y Valores.**

Vivencia, selección y puesta en práctica de juegos de acuerdo a las edades y procesos madurativos.

Utilización de estrategias básicas de juego.

Organización de situaciones de aprendizajes colectivos.

Programación y ejecución de los juegos para las diferentes edades.

Participación en juegos dirigidos por los compañeros;

Critica personal colaborativa frente a las propuestas realizadas.

**Eje 3** Relación Juego – participación- compromiso.

El juego liberador. Los juegos Cooperativos.

Los juegos Tradicionales. El juego en la Posmodernidad.

### **Actitudes Valores**

Análisis de juegos tradicionales y autóctonos.

Propuesta de juegos cooperativos.

Reflexión y conocimiento de factores de inclusión.

Organización y ejecución de los juegos analizados.

Participación activa y protagónica en los juegos.

Adecuación de acciones individuales al interés de los grupos.

### **Estrategias de Enseñanza.**

El taller permitirá integrar los contenidos resolviendo la tensión teórico práctico mediante un proceso de participación y reflexión que culminará en una producción-resultado; (diseño de un proyecto acotado).

El aula se convertirá en un espacio para compartir conocimientos, experiencias y realizar síntesis grupales a partir de lo vivido. Así sujeto y grupo se reconocerán a partir de la producción y de los supuestos teóricos que lo fundamentan. Se promueve la reflexión –acción y reflexión.

### **Experiencias de aprendizaje.**

Micro enseñanza.

Observación y análisis de las realidades lúdicas.

Resolución de problemas.

Descubrimiento guiado.

Experiencias prácticas y reflexión sobre la elaboración y puesta en práctica.

Estudio dirigido lectura y comentarios textos.

Producciones grupales y o individuales.

### **Régimen de Evaluación.**

#### Regularidad:

Aprobación de trabajos prácticos (individuales y grupales) como evaluación de proceso., con una calificación no menor a 7 puntos para la acreditación directa.

Aprobación de 1 evaluación de síntesis parcial: Individual: examen escrito, con una calificación no menor a 7 puntos para la acreditación directa.

#### Acreditación

Cumpliendo todas las condiciones de regularidad antedichas, se puede acceder a la acreditación directa.

\*Los alumnos llevarán un cuaderno de clases donde registrarán los juegos y los conceptos de los temas dados.

La autoevaluación y coevaluación durante el cursado permitirá el desempeño y crecimiento personal y grupal.

La práctica y la vivencia de los diferentes juegos colaborará con el análisis del mismo y realizara los ajustes propios y los que se desean enseñar.

El desenvolvimiento del alumno en el campo ayudará a que comprenda, analice y resuelva las diferentes situaciones de juego.

Durante este espacio las sesiones se realizarán en forma grupal utilizando estrategias de aprendizaje tales como: resolución de problemas, asignación de tareas, estudio y análisis de casos, mediante una producción grupal e individual procurando la articulación teórico-práctica.

Se incentivara a observar y analizar realidades lúdicas en diferentes ámbitos.

Las producciones son grupales y/o individuales.

**Régimen de asistencia:** cumplimiento de un mínimo de 75% a las clases presenciales.

**Metodología.**

Participativa

**Parámetro. %**

Riqueza conceptual. **30%**

Coherencia interna. **30%**

Pertinencia sintáctica y semántica. **30%**

Presentación cumplimiento de plazos, disposición y colaboración en el trabajo de equipo. **10%**

**Bibliografía.**

“Juego y Vida”. Hilda Cañeque. Editorial El Ateneo 1981.

“El Afán de Jugar, Teoría y Practica de los Juegos Motores”. Vicente Navarro Adelantado. INDE Publicaciones1996.

“Educación Física Deporte y Curriculum”. José Devis Devis. VisorDis.1996

“El juego necesidad arte y derecho.”IPA Editorial Bonum.1996

Apuntes del espacio Profesora Licenciada Lucia Vera.1998

**Profesora Carolina Raed.**