

J. F. Moreno 1751. Cdad. Mza.Tel.4-251035. E-mail: profesoradosnolasco@gmail.com 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, genero 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.