

ESCUELA SECUNDARIA Y SUPERIOR N° 7 JOSÉ MANUEL ESTRADA

BOVRIL

PROYECTO DE CÁTEDRA

Carrera: Profesorado de Educación Primaria

Docente: Schoenfeld, Valeria Edith

Unidad Curricular: Taller de juego y producción de materiales

Campo de la formación: General

Formato: Taller

Curso:3°

Carga horaria semanal: 2 hs.

**Régimen de cursado:
Anual- Presencial**

Fundamentación

El juego es un fenómeno inherente al sujeto, uno de los primeros lenguajes y actividades a partir del cual comienza a entender y relacionarse con el mundo, de allí la importancia de incluirlo en la formación docente.

Pensar o revalorizar el lugar que el juego tiene en la escuela, preguntarnos a qué se juega, para qué, con qué, quiénes y con qué sentido jugamos, es parte de recuperar la importancia de la dimensión lúdica en la Educación Primaria.

Este taller tiene como propósito posibilitar al estudiante un proceso de exploración, conocimiento y reconocimiento de espacios, objetos, materiales y del juego como actividad; para que pueda construir un rol de mediador que le permita intervenir en el juego visualizándolo como práctica compleja y elaborando procesos de transposición didáctica pertinentes con el ciclo y el nivel.

Se promoverá la imaginación y la creatividad, la disponibilidad corporal y lúdica para lograr sostén físico y emocional, jugando, enseñando, aprendiendo, reflexionando, analizando y construyendo juegos y materiales educativos.

Esta unidad curricular es un taller que desde un abordaje multidisciplinar será desarrollada por un equipo de cátedra que, con el juego como materia prima, permitirá reflexionar, intercambiar, analizar, recontextualizar y producir conocimientos sobre la base de la integración de saberes.

La producción de materiales educativos propuesta en este taller cobra sentido en relación con las intervenciones de los estudiantes en sus prácticas docentes, de acuerdo a la especificidad de las áreas y disciplinas de los ciclos y temáticas.

Ejes de contenido

- El juego: perspectivas antropológicas, socioculturales, psicológicas y pedagógicas.
- El juego como derecho.
- Juego y cultura: usos y sentidos.
- El Juego y las TICs.

- Dispositivos didácticos. La intervención didáctica en el juego. Niveles de intervención del maestro. La mediación del maestro en el marco de la situación lúdica.
- Las teorías sobre el juego. Clasificación y tipos de juego. Los juegos motores, los juegos tradicionales. juego y recreación. Actividades que el docente o el alumno transforman en juego. Tipos de mediación docente.
- El juego en la escuela: Los espacios de juego, su organización, lógica y estructura. El patio, el aula, los sectores de juego. Los modos de jugar, la mediación docente. El juego en las distintas disciplinas.
- Creación y modificación del juego. El juego como lugar de encuentro y emergencia de lo creativo y espontáneo. La regla, roles y funciones. Jugar con otros - jugar contra otros. Colaboración, cooperación, oposición. El grupo y el equipo de juego. El maestro que juega. Tramas vinculares.
- El juego y la integración escolar. El juego en niños con necesidades especiales
- Juegos y juguetes. Perspectivas estéticas, tecnológicas, económicas y pedagógicas. Diferenciación y clasificación de materiales. Objetos, juegos y construcciones. El sentido lúdico de los objetos. Material educativo: estructura, formatos, tipologías y características; su análisis y evaluación.

Criterios de Evaluación:

- Vocabulario Específico en la defensa de las temáticas abordadas y trabajos prácticos confeccionados.
- Expresión Oral fluida.
- Predisposición para realizar los juegos y creatividad.
- Análisis y postura crítica en cuanto a las problemáticas abordadas.
- Presentación de los trabajos prácticos en tiempo y forma.
- Capacidad de integrar y relacionar saberes adquiridos y las experiencias vividas en los trabajos e investigaciones grupales.

Sistema de Acreditación del Taller

- El alumno deberá aprobar el 100% de los trabajos Prácticos y cumplimentar un 70% de asistencia (en caso de presentar certificado de trabajo el porcentaje será del 60%)
- Se considerará el desempeño de los alumnos en cuanto a:
- Presentación de los trabajos Prácticos
- La participación y predisposición para los juegos y actividades

- La promoción de los trabajos prácticos mensuales y el trabajo Práctico Anual con una calificación no inferior a 7 (siete)

Bibliografía

- **AIZENCANG, N** *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares.* Editorial Manantial. Argentina . 2005
- **CALZETA J. y otras;** *La Juegoteca. Niñez en riesgo y prevención.* Grupo Editorial Lumen Bs. As. (2005)
- **KACZMARZYK PATRICIA Y PROF. MÓNICA LUCENA.** "Juego en el Nivel Inicial" en: abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2007/circular5.pdf
- **MINNICELLI, M.** *Infancia, legalidad y juego en la trama del lenguaje. Los mayores ante la educación de los niños y niñas. El derecho a leer.* Ediciones Novedades Educativas. Bs. AS. 2008
- **SARLÉ, P.** *Enseñar el juego y jugar la enseñanza.* Paidós. Argentina. 2006
- _____ *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil.* Ediciones Novedades Educativas. Bs. AS. México. 2001
- ----- *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos.* Ediciones Novedades Educativas. Bs. AS. 2008
- **NAJMANOVICH, D.** *El juego de los vínculos. Subjetividad y redes: figuras en mutación.* Editorial Biblos. Bs. AS. 2005
- **SARLÉ, P.** *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil.* Ed. Novedades Educativas. 2001
- -----(coord.) *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos.* Noveduc. Bs As. 2008
- **TORBERT M.;** *Juego para el desarrollo motor.* Troquel Bs. As. 2003
- **WINNICOTT D. W.;** *Realidad y juego* 10ª reimpresión Gedisa (2003)

Artículos:

- **Pasini** María Marta; *LOS JUEGOS HUMANIZADORES: Infancia Adolescencia y Cultura* en la **REVISTA DE INVESTIGACIONES FOLKLÓRICAS**, Buenos Aires, Argentina. vol. 17, diciembre de 2002. ISSN 0327-0734. Agradecemos a su Directora Dra. Martha Blache la generosa autorización para replicarlo para UNADENI