

- ✳ CARRERA: Profesorado de Educación Primaria
- ✳ DOCENTE: Profesor Rodolfo A. Casse
- ✳ UNIDAD CURRICULAR: Taller de Juegos y Producción de Materiales
- ✳ CAMPO de la FORMACIÓN: Específica.
- ✳ FORMATO: Taller
- ✳ CURSO: 3er. Año
- ✳ CARGA HORARIA: 2 (dos) horas
- ✳ REGIMEN de CURSADO: Anual / presencial
- ✳ CICLO ACADÉMICO: 2015.
- ✳ PLAN de ESTUDIO: Resolución N° 5420/08 y Resolución 3425/09.

☑ FUNDAMENTACIÓN

El juego es una característica inherente al ser humano. El juego en todas las épocas se ha puesto en práctica, sin limitarse a una edad determinada. Niños, jóvenes, adultos han jugado y lo siguen haciendo. Variarán las expresiones, los estilos de juegos, los materiales, escenarios y tipos de integrantes. La ausencia de juego en un niño es claro indicio de alguna dificultad, problemas de salud física, mental o social y hoy por hoy esta situación es transferible a los jóvenes y adultos.

A través del juego el niño explora su entorno, aprende y se comunica; el juego es un canal que fortalece el vínculo con el universo no del todo comprendido. Está comprobado que la vivencia, es decir el aprendizaje logrado mediante la experimentación, es el único conocimiento verdaderamente atractivo, útil y dinámico.

A partir del juego se pueden crear ámbitos en los que las posibilidades de comprensión y expresión sean más abiertas y más directas. Y desde allí descubrir nuevas alternativas o estrategias.

Aprovechar este espacio curricular para familiarizarse con los tipos de juegos, las reglas y finalidades, es una fortaleza que es digna de explotar con el grupo humano que se prepara para la carrera docente.

La otra parte del Taller se refiere a la Producción de materiales, una alternativa para confeccionar y crear aquellos supuestos materiales, instrumentos que posibiliten aprendizajes significativos.

✳ PROPÓSITOS de ENSEÑANZA

- ✳ Mediante el juego, favorecer la descarga de energías y tensiones, apuntalando a la superación de conflictos.
- ✳ Posibilitar el desarrollo del ingenio y la curiosidad, considerando que son la base para cualquier aprendizaje.
- ✳ Desarrollar los impulsos y el anhelo de poner en práctica las potencialidades, como una actividad libre y gratuita, espontánea y placentera.
- ✳ Lograr –mediante el juego- alejarse de lo cotidiano ya que el mismo ocupa parámetros espaciales y temporales diferentes a la rutina diaria.
- ✳ Vivenciar las normas o reglas que implica el juego, interpretar las consignas y usar los materiales, siguiendo una determinada estructura, un proceso que crea orden.
- ✳ Confeccionar los recursos didácticos que utilizarán en las prácticas educativas y en el rol como docentes.

✳ CONTENIDOS de ENSEÑANZA

- ✳ Eje N° 1: Marco teórico – El juego como medio de comunicación – El juego como establecedor de relaciones- ¿Cómo organizar juegos? – El juego participativo – creativo- reflexivo- Los juegos: tranquilos, dinámicos, espontáneos, organizados- ¿Por qué aplicar juegos en la educación primaria? – Finalidades didácticas de los juegos en el contexto educativo. Las Teorías sobre el Juego- El juego en función del aprendizaje.-
- ✳ Eje N° 2: Juegos de presentación- Juegos del encuentro para el encuentro- Juego del regalo grupal y el regalo individual – Nuestro Mundo en Símbolos – Mi aporte personal al grupo pequeño y total de clase- Una carta para responder – Acrósticos inconclusos- Pro y contra – Tres historias con tres finales -
- ✳ Eje N° 3: categorías de juegos- >A) Juegos Ecológicos – presentación y aplicación de juegos en contacto con la naturaleza, reflexionando acerca del cuidado de la ecología, protagonizando campañas concientización- >B) Juegos para expresarnos creativamente- abordaje de situaciones escolares que requieren despliegue de La psicomotricidad – dramatizaciones- producciones manuales- trabajos con recursos materiales. >C) Juegos para reflexionar y descubrir valores - textos, situaciones problemáticas, dilemas a resolver – fomento de los valores en las actividades lúdicas.

⇒ Eje N° 4: La producción de materiales y empleo de recursos didácticos en la tarea escolar- Pizarrón – Pizarrón magnético – Pizarra de vidrio / cristal – Los títeres- Los carteles – Las historietas - El juego de los sobres – Ubicación espacial – Aplicación del Test de Roschard.-

* PROPUESTA METODOLÓGICA

Al tratarse de un espacio Taller, en el transcurso del ciclo lectivo, se aplicarán juegos variados, Lecturas, búsquedas de materiales, investigaciones, empeño puesto de manifiesto en la confección de los recursos didácticos, exposiciones y aplicación de las actividades frente al grupo de clase.

⇒ Instrumentos:

- ⇒ Trabajos prácticos individuales y grupales, dinámicas para llevar a cabo los juegos planificados y otros que aportarán los alumnos.
- ⇒ Registro de las actividades de otros grupos, como contralor. ⇒ Trabajos de investigación sobre las Teorías sobre el Juego. ⇒ Dramatizaciones de situaciones que desplieguen talentos y lograr un clima dinámico, original.
- ⇒ Trabajo Integrador Final: cada alumno deberá presentar una carpeta con: <a) Una Producción Grupal: que consistirá en modificar un juego, inventar un juego y detallar resultados de la aplicación de un juego. <b) Una Producción individual: en la que deberá aplicar ciertos recursos y materiales en temáticas escolares específicas.-

⇒ Recursos:

- ⇒ Diversos materiales: plastilina, cartulina, papel de afiches, cintas, diarios y revistas, goma de pegar, tijeras, tizas, fibrones, marcadores, etc. Éstos y otros recursos se emplearán en el desarrollo de los juegos
- ⇒ Para la confección de los materiales didácticos: pizarrón, atril, títeres, rotafolio, pizarra acrílica, etc.

⇒ Estrategias:

- Estrategias de Ensayo: consistente en leer, repetir información, leer en voz alta, tomar apuntes.
- Estrategias de elaboración: crear uniones entre lo familiar y lo nuevo, tomar notas libres, responder preguntas, seleccionar una noticia, un texto y cambiar el final, los protagonistas, (en el caso de los Juegos, modificar las consignas, los materiales, el desarrollo y desenlace).
- Estrategias de Organización: fundamentalmente se centran en las Técnicas de estudio que los alumnos tienen incorporadas: subrayado, esquemas de contenidos, gráficos, esquemas de flechas, mapas conceptuales, entre otros.
- Estrategias de Comprensión: preparar exposiciones, descomponer en fragmentos, omitir algunos de ellos para que la clase complete los faltantes, relacionar con los saberes previos, etc.
- Estrategias de Evaluación: cuando culmine una temática correspondiente al marco teórico, se presente un recurso o material, defienda un Trabajo Práctico u otra acción que implique producción en clase, se concretará la estrategia de evaluación, la devolución por parte del docente acerca de la calidad y desempeño.-

* EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

* Criterios transversales:

- > Vocabulario específico en la defensa de temáticas abordadas y trabajos prácticos confeccionados.
- > Expresión oral fluida. (defensas de trabajos y coloquios).-
- > Tipo de materiales conseguidos y cómo se procesa la información.
- > Presentación de los Trabajos prácticos en tiempo (cronograma estipulado) y forma (presentación acorde).
- > Capacidad de integrar y relacionar los saberes adquiridos y las experiencias vividas en los trabajos e investigaciones grupales.-
- > Compromiso y solidaridad con los acuerdos arribados en la tarea grupal.

* Criterios de Áreas específicas:

- Lectura de la bibliografía.
- Cohesión con el grupo de clase
- Interpretación de consignas para protagonizar los juegos.
- Uso del vocabulario específico.
- Precisión en la conceptualización.
- Selección y organización adecuadas de materiales y recursos a la hora de jugar.

✱ Instrumentos de Evaluación

- Informes de Trabajos.
- Textos Escritos-
- Producciones concretas
- Manejo de materiales
- Creatividad y aportes a los juegos presentados
- Propuestas lúdicas originales.
- Desempeño en los diversos roles.

✓ Criterios de evaluación:

- ✱ Expresión corporal y lenguajes adecuados.-
- ✱ Tipo de materiales conseguidos y cómo se procesa la información.
- ✱ Presentación de los Recursos didácticos en tiempo (cronograma estipulado) y forma (presentación acorde).
- ✱ Capacidad de integrar y relacionar los saberes adquiridos y las experiencias vividas en los trabajos e investigaciones grupales.-
- ✱ Producciones logradas en las clases y despliegue de talentos y deseos de jugar.

✱ SISTEMA de ACREDITACIÓN del SEMINARIO

- * El alumno deberá aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos y cumplimentar un 70% de asistencia –en el caso de presentar certificado de trabajo- el porcentaje será del 60%.-
- * Se considerará el desempeño de los alumnos en cuanto a: >La presentación de Trabajos Prácticos (en tiempo y forma) >Las aplicaciones logradas en los Juegos (proceso, despliegue de recursos, aportes personales a los trabajos) >El despliegue de roles y recursos presentados frente a los otros grupos.
- * La promoción de los trabajos prácticos mensuales y el Trabajo Práctico Final / Anual con una Calificación de 7(siete) o superior a ella.-

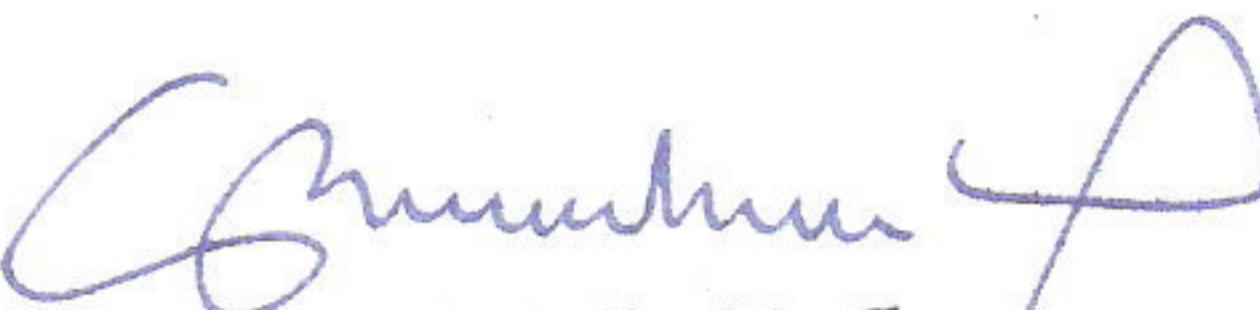
✱ CRONOGRAMA de TRABAJOS PRÁCTICOS

- 📁 Eje N° 1 ⇨ El juego como medio de comunicación (Áulico)
 - ⇨ La Tómbola y el significado de los sueños (Áulico / vivencial)
- 📁 Eje N° 2 ⇨ Juego del regalo grupal (Áulico / vivencial)
 - ⇨ Juego del regalo individual (Áulico / Vivencial)
 - ⇨ Juegos de Aula Taller: Integracróstico – Mensajes en tren- ¡Diario! ¡ diario! – Flor de Grupo Árbol frondoso – Cartel de Propaganda. (Áulico/Vivencial).
- 📁 Eje N° 3 ⇨ Nuestro mundo en símbolos (Áulico / vivencial)
 - ⇨ Tres historias con tres finales (Áulico/ vivencial)
 - ⇨ Acrósticos inconclusos (Áulico / vivencial)
- 📁 Eje N° 4 ⇨ Los diferentes grupos confeccionarán, presentarán y expondrán los recursos materiales asignados: Pizarrón –Tablero Magnético- Pizarra acrílica – Carta hojeable o Rotafolio- Titeres Carteles- Historietas- Juego de los sobres – Aplicación del Test de Roschard- Plano de la casa a la escuela y otros (Áulico / vivencial).-
 - ⇨ Trabajo Práctico Final – presentación grupal en el mes de noviembre de 2015.-

✱ BIBLIOGRAFIA

- * “Educar en valores II” *Giovanna Marina Leal Borges- Editorial San Benito-Bs. As 2004.-
- * “Juegos para crecer” *Susana Gamboa de Vitelleschi - Editorial Bonum- Bs. As. -2007-
- * “Juego. Resiliencia- Resiliencia . Juego” * Susana Gamboa de Vitelleschi
- * “El mundo de los juegos en la escuela” *Mauricio Aquistapache- Editorial Librería del Colegio – Bs. As. 2005.
- * “ECOGUEJOS” (para chicos de 6 a 12 años)*Leonor Vila –Editorial Bonum- Bs. As. - 2003.-
- * “Descubrir valores jugando” * Susana Gamboa de Vitelleschi- Editorial Bonum- Bs. As. -2008.-
- * “Mil juegos para entretener y divertir a los niños” (para padres, animadores y educadores) –Martino Lironi- Editorial de Vecchi-Barcelona, 2009.-

Bovril, 14 de Mayo de 2015.-


Rodolfo A. Casse
PROF. DE PSICOLOGÍA
FILOSOFÍA Y PEDAGOGÍA