



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDADES 094, 096, 097, 099**

**ACTUALIZACIÓN DE LOS CURSOS
DE LA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PLAN 2008**

Ámbito Gestión Curricular

**EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE
PROGRAMA, GUÍA DE LECTURAS
Y ACTIVIDADES**

INTEGRANTES:

- 097 – Ma. de Lourdes Sánchez Velázquez, Coordinadora lulusanvel18@gmail.com**
094 - María de Jesús De la Riva Lara maridelariva@hotmail.com
096 – Olivia González Campos oliglez@gmail.com
099 - Luis Rafael Barreto Arrington luigi-on-line@hotmail.com

2014

ÍNDICE

Presentación	3
Competencia genérica	4
Programa indicativo	4
Estructura del contenido	4
Metodología	7
Evaluación.....	7
Bibliografía básica.....	8
Bibliografía complementaria.....	9
Guía de lecturas	10

EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE

12 Sesiones sabatinas	6 horas
Extraclase	6 horas
Créditos:	12

1. PRESENTACIÓN

El curso de juego pertenece a la línea de Gestión curricular, se ubica en el 5o cuatrimestre de la Licenciatura en Educación, plan 2008. Consideramos que el curso contempla las herramientas teórico-metodológicas básicas para que se logren las competencias genéricas y específicas.

En la estructura curricular contemplamos diversas teorías acerca del juego, desde las clásicas hasta aquellas fundamentales derivadas de las teorías constructivistas, psicoanalíticas, del aprendizaje sociocultural, así como las que contemplan el juego como un derecho humano, a fin de que la educadora cuente con una base para diseñar diversas estrategias lúdicas, de acuerdo con cada enfoque, considerando las características del niño y la niña preescolar, así como su entorno cultural.

A través del juego, las niñas y los niños ejercitan la libertad de elección y desarrollo de actividades espontáneas que les generan sentimientos de libertad y seguridad.

A lo largo de este curso, revisaremos cómo el juego es una actividad que domina la etapa infantil y que cada etapa tiene juegos diferentes: sensoriomotores, simbólicos, y de reglas; asimismo estudiaremos cómo las niñas y los niños aprenden mediante el juego, se comunican, se relacionan, enriquecen su vocabulario, estructuran su pensamiento, entre otros aspectos.

El curso está estructurado en tres bloques: en el primero se contemplan las diversas teorías que han aportando bases para la comprensión y conceptualización del juego, tales como la de Piaget, Vigotsky y Erikson abordadas en el texto de Hughes; se abordan las clasificaciones del juego desde diferentes autores; en el bloque dos se integraron elementos para comprender el juego y su trascendencia en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña en la educación preescolar; asimismo se aborda la importancia del desarrollo del pensamiento y la inteligencia a partir de actividades lúdicas en diversas áreas como el lenguaje, pensamiento matemático y motricidad. Finalmente en el bloque tres se consideraron áreas del conocimiento y el aprendizaje lúdico como el arte, la música, las canciones, las cuales favorecen la creatividad del niño y la niña. Se hacen igualmente sugerencias didácticas y otras estrategias como el juego a través del cine.

Este curso constituye un antecedente del curso “Creación de ambientes de aprendizaje”, de forma que el espacio lúdico se considera en sí mismo un ambiente de aprendizaje generado por el grupo y la interacción en colectivo. Además se correlaciona con los cursos “Procesos de integración educativa en preescolar”, ya que aporta elementos para atender la diversidad en el aula.

COMPETENCIA GENÉRICA

La estudiante desarrolla juegos creativos con niñas y niños preescolares, con base en diversos enfoques teóricos del juego, considerando el desarrollo integral del infante, los contextos culturales de donde provienen y diversas experiencias de aprendizaje lúdicas.

PROGRAMA INDICATIVO

El curso se estructura curricularmente en tres bloques de trabajo a desarrollar en el cuatrimestre. Para apoyar a docentes y estudiantes se ha elaborado una antología básica y una guía de lecturas.

ESTRUCTURA DEL CONTENIDO

BLOQUE 1. Diversas teorías acerca del juego en educación básica.

COMPETENCIA ESPECÍFICA

La estudiante integra las diversas teorías del juego al diseño de su planeación didáctica, considerando las características socioculturales de niños y niñas del grupo a su cargo.

1.1 Teorías Cognoscitivas

- El juego según Chateau, Buhler y Piaget
- La perspectiva de Vigotsky
- La visión psicobiológica

1.2 Teorías psicoanalíticas sobre el juego

- El juego según Erikson

1.3 El juego para la paz y la democracia

- Propuesta de Paco Cascón

1.4 Evolución y clasificación del juego en las teorías revisadas.

Bibliografía

- Bodrova, Elena; Deborah Leong, (1996), *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*, México, SEP-Pearson Prentice Hall. Biblioteca para la actualización del magisterio, disponible en <http://eva.sepyc.gob.mx:8383/greenstone3/sites/localsite/collect/preesco2/index/assoc/HASH0191.dir/0001010007.pdf>, consultado el 10 de noviembre de 2014.
- Chateau, Jean. (1973) “¿Por qué juega el niño?”, en *Psicología de los juegos*, Buenos Aires, Kapelusz.
- Del Val, Juan (1994). *El desarrollo humano*. México, Siglo XXI. Cap. 15.
- Hughes, P. Fergus (2006), *El juego. Su importancia en el desarrollo psicobiológico del niño y el adolescente*. México, Trillas.

BLOQUE 2. El juego en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La estudiante promueve diferentes juegos con el grupo a su cargo, como parte sustantiva del desarrollo y aprendizaje del niño y la niña en el nivel preescolar.

2.1 EL juego para el desarrollo de la inteligencia y pensamiento.

2.2 El juego en distintas esferas del desarrollo: motricidad, lenguaje, pensamiento lógico-matemático,

2.3 EL juego como un derecho humano

Bibliografía

Brooker Liz; Martin Woodhead (2013), “El derecho al juego”, *La Primera Infancia en Perspectiva*, núm. 9, Reino Unido, The Open University/Fundación Bernard van Leer, disponible en http://bernardvanleer.org/Spanish/Home/Our-publications/Browse_by_series.html?ps_page=1&getSeries=6#.VH5yzDGG9Rc, consultado el 10 de noviembre de 2014.

Mauro Rodríguez Estela y Martha Ketchun (1995). *Creatividad en los juegos y juguetes*, México, Pax.

Zapata, Oscar (1989). *Juego y aprendizaje. Perspectiva psicogenética*, México, Pax,

BLOQUE 3. Juegos creativos y la intervención de la educadora en el juego infantil

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La educadora aplica de manera creativa y constructiva actividades lúdicas con el grupo a su cargo, a fin de favorecer el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña en el nivel preescolar.

3.1 Juego y movimiento

3.2 Música y movimiento

3.3 El arte como un juego

Bibliografía

Aquino, Francisco (1989), *Cantos para jugar*, México, Trillas

Cascón Soriano, Paco (1990). *La alternativa de juego I y II*

Educación Preescolar, DGDC-SEB, (2010), “Francesco Tonucci, Presentación del libro ‘Los

materiales', dos videos, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=EusJJvn-gl8>, consultado el 10 de noviembre de 2014

Montes Ayala, Mónica; Maria Auxilio Castro García (2005), *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*, México, Pax, disponible en <http://books.google.com.mx/books?id=U3JK0ko7LuAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>, consultado el 6 de diciembre de 2014.

Mauro Rodríguez, Estela y Martha Ketchun (1995). *Creatividad en los juegos y juguetes*, Pax. Rejuega (2014), *Creatividad de los niños: 8 pasos para entrenarla jugando*, disponible en <http://rejuega.com/blog/juguetes-handmade/creatividad-de-los-ninos-8-pasos-para-entrenarla-jugando/>, consultado el 10 de noviembre de 2014.

Ruiz Boj, Pablo () Gianfranco Zavalloni. **Mi escuela, espacio de creatividad**

METODOLOGÍA

El curso se desarrollará en la modalidad semiescolarizada, en términos de un seminario-taller de juegos; el trabajo se orientará a la obtención de juegos y juguetes que proponen algunas lecturas revisadas, de forma que el o la participante articula la teoría con la práctica obteniendo herramientas para el quehacer cotidiano en el aula.

Se sugiere que la educadora contemple dentro de sus actividades visitas a ludotecas; reflexión del juego a través del cine; visualización del juego en pinturas y diversas obras de arte. La creatividad en el juego depende del interés de la educadora y la motivación que logre en cada integrante del grupo.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Para la evaluación y acreditación el curso se propone un sistema de evaluación continua que conlleva la integración de trabajos escritos y evidencias que den cuenta del desarrollo de las competencias señaladas arriba y el alcance de los propósitos del curso en particular para lo cual se establece:

Un requisito del 80% de asistencia, participación frecuente en las sesiones sabatinas y la realización de actividades prácticas en su propio contexto escolar.

Los trabajos prácticos están conformado por: Productos escritos/gráficos/audiovisuales de las

sesiones presenciales solicitados por el o la docente, con un valor del 20 % para la acreditación.

Productos derivados de la revisión documental, con un valor del 30 % y

Productos derivados del análisis de teorías de juego 15 %. Y con un valor del 35% la síntesis escrita de los trabajos del curso y su exposición, que reúna características de pertinencia, coherencia y completud.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Aquino, Francisco (1989), *Cantos para jugar*, México, Trillas

Bodrova, Elena; Deborah Leong, (1996), *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*, México, SEP-Pearson Prentice Hall. Biblioteca para la actualización del magisterio, disponible en <http://eva.sepyc.gob.mx:8383/greenstone3/sites/localsite/collect/preesco2/index/assoc/HASH0191.dir/0001010007.pdf>, consultado el 10 de noviembre de 2014.

Brooker Liz; Martin Woodhead (2013), “El derecho al juego”, *La Primera Infancia en Perspectiva*, núm. 9, Reino Unido, The Open University/Fundación Bernard van Leer, disponible en http://bernardvanleer.org/Spanish/Home/Our-publications/Browse_by_series.html?ps_page=1&getSeries=6#.VH5yzDGG9Rc, consultado el 10 de noviembre de 2014.

Cascón Soriano, Paco (1990). *La alternativa de juego I y II*

Chateau, Jean. (1973) “¿Por qué juega el niño?”, en *Psicología de los juegos*, Buenos Aires, Kapelusz.

Del Val, Juan (1994). *El desarrollo humano*. México, Siglo XXI. Cap. 15.

Educación Preescolar, DGDC-SEB, (2010), “Francesco Tonucci, Presentación del libro ‘Los materiales’”, dos videos, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=EusJJvn-gl8>, consultado el 10 de noviembre de 2014

Hughes, P. Fergus (2006), *El juego. Su importancia en el desarrollo psicobiológico del niño y el adolescente*. México, Trillas.

Mauro Rodríguez Estela y Martha Ketchun (1995). *Creatividad en los juegos y juguetes*, México, Pax.

Montes Ayala, Mónica; Maria Auxilio Castro García (2005), *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*, México, Pax, disponible en <http://books.google.com.mx/books?id=U3JK0ko7LuAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>, consultado el 6 de diciembre de 2014.

Rejuega (2014), *Creatividad de los niños: 8 pasos para entrenarla jugando*, disponible en <http://rejuega.com/blog/juguetes-handmade/creatividad-de-los-ninos-8-pasos-para-entrenarla-jugando/>, consultado el 10 de noviembre de 2014.

Ruiz Boj, Pablo () Gianfranco Zavalloni. **Mi escuela, espacio de creatividad**

Zapata, Oscar (1989). *Juego y aprendizaje. Perspectiva psicogenética*, México, Pax,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Rejuega (2014), *Francesco Tonucci: 20 frases sobre el juego infantil para reflexionar*, disponible en <http://rejuega.com/blog/reflexiones-de-grandes/francesco-tonucci-20-frases-sobre-el-juego-infantil-para-reflexionar/>, consultado el 10 de noviembre de 2014.

Rejuega (2014), *10 verdades sobre el juego infantil*, disponible en <http://rejuega.com/blog/sobre-el-juego/10-verdades-sobre-el-juego-infantil/>, consultado el 10 de noviembre de 2014.

GUIA DE LECTURAS

BLOQUE 1. Diversas teorías acerca del juego en educación básica.

El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente

Fergus P. Hughes

En el primer apartado de la obra del autor F. P. Hughes, se describe de manera muy concreta y grata, lo que significa la actividad mágica y extraordinaria de la recreación lúdica, asimismo, se reseñan las implicaciones de lo que es el juego, trabajo y educación infantil en una primera etapa de la vida. Además, sintetiza lo que ha sido la evolución lúdica en el mundo occidental, en una confrontación entre diversas civilizaciones; describe la actividad desde algunos pueblos antiguos hasta el siglo XX.

En otro momento se analizan diversos enfoques teóricos, desde las teorías clásicas, hasta las actuales posturas cognitivas del desarrollo en torno a la actividad lúdica:

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Las estudiantes:

- Identifican el papel del juego en el desarrollo humano.
- Analizan la evolución histórica de la actividad lúdica en el mundo occidental.
- Confrontan los diversos enfoques teóricos y la justificación recreativa que otorgan los autores.
- Ubicar su propio ejercicio docente en cuanto a actividades lúdicas en el marco de teorías.

¿Por qué juega el niño?

Jean Chateau

Jean Chateau se considera uno de los autores clásicos acerca del juego. Su análisis ayuda al personal docente que trabaja con niños y niñas a comprender la importancia de la actividad y movimiento constante del infante como parte de su desarrollo y la experiencia que ello brinda

para su aprendizaje. Ya sea el juego funcional, como actividad meramente práctica, simbólica, de evasión o de placer, las reflexiones que hace el autor propician nuevos pensamientos de la interacción de las educadoras con niñas y niños preescolares en su quehacer diario.

Actividades

Explique las teorías de juego a las que se refiere Chateau de Stanley Hall y Darwin.

Identifique y Reflexione acerca de las diversas argumentaciones que da el autor acerca del por qué juegan niñas y niños.

Identifique de los juegos que analiza el autor cuáles de ellos juegan los niños y niñas preescolares.

Elabore una primera clasificación de los juegos mencionados por el autor.

El desarrollo humano.

Juan Del Val

Del Val nos lleva por un recorrido histórico acerca de diversas explicaciones acerca del juego infantil; nos brinda un panorama de las teorías de exceso de energía; relajación; práctica o pre ejercicio y teoría de la recapitulación, las cuales sirven como antecedente de las siguientes teorías que se analizarán en los siguientes bloques. Recalca la importancia del juego en niñas y niños preescolares como parte de su desarrollo a través del juego simbólico y del juego por placer que permite el desarrollo de los deseos insatisfechos en la realidad. Es por otra parte una actividad propia de su especie que denomina homo ludens, hombre que juega, lo cual promueve el desarrollo de su cultura.

ACTIVIDADES

Identifique en un cuadro las distintas explicaciones teóricas que da el autor acerca del juego infantil

Elabore una reflexión acerca del por qué es importante dejar jugar a los niños para su desarrollo y aprendizaje.

Explique las diversas concepciones de juego que plantea Del Val: Piaget, Buhler, Erikson y Vigotsky.

Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky

Bodrova, Elena; Deborah Leong

En los capítulos 10 y 11 del texto de Bodrova (1996) se presentan varias concepciones acerca del juego y su importancia en el desarrollo de los niños en edad preescolar. La autora pretende hacer la diferencia entre una concepción que plantea como opuestos al juego y al trabajo para destacar la relevancia y pertinencia del juego, en el desarrollo del ser humano. La autora explica con claridad diversas investigaciones científicas que revelan que la aparición del juego está directamente relacionada con el desarrollo del lenguaje, la solución de problemas y el pensamiento lógico matemático. Destaca además que el desarrollo del juego depende del contexto social y la guía y apoyo de los adultos, por lo que se considera que padres y maestros pueden y deben elevar el nivel del juego de los niños, lo que tiene un efecto positivo en otras habilidades cognitivas.

La autora hace énfasis, de acuerdo con Vygotsky, en que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. Los seguidores de Vygotsky sostienen que el juego influye en el desarrollo de tres maneras:

1. Crea la zona de desarrollo próximo del niño.
2. Facilita la separación del pensamiento de las acciones y los objetos.
3. Facilita el desarrollo de la autorregulación.

Bodrova asevera que “los logros en el desarrollo se hacen evidentes en el juego mucho antes que en otras actividades; en especial más que en las actividades de aprendizaje. Las actividades de tipo académico correspondientes a los cuatro años, tales como identificar letras, no son tan buenas como el juego para predecir las futuras habilidades para aprender. En el juego de un niño de cuatro años podemos observar las habilidades para poner atención, simbolizar y solucionar problemas a un alto nivel”.

Otros aspectos del desarrollo que la autora destaca como resultado del juego en el niño en edad preescolar son el pensamiento abstracto (evaluar, manipular y revisar el pensamiento y las ideas sin hacer referencia al mundo real) y la función simbólica (uso de un objeto para representar otra cosa).

En el capítulo 11 la autora propone y analiza varias actividades para los niños en edad preescolar, con la finalidad de ayudar a los maestros “a pensar cómo ceder a los niños su responsabilidad [y así apoyar] el desarrollo de la autorregulación y de la conducta independiente [que] es la meta común de todas las actividades” en este nivel educativo.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Las estudiantes:

- Identifican las distintas concepciones del juego que la autora plantea.
- Elaboran un resumen donde relacionan el juego con los logros en el desarrollo del niño en edad preescolar.

- Identifican si en el escenario donde realizan su práctica docente, existen problemas o barreras para propiciar que los niños jueguen. Se apoyan en las ideas de la autora para pensar en soluciones posibles a esos problemas.
- Seleccionan una de las actividades que propone la autora para llevarla a cabo con sus alumnos y reflexionar sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño en edad preescolar.

BLOQUE 2. El juego en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña

Juego y aprendizaje. Perspectiva psicogenética.

Oscar Zapata

PRESENTACIÓN

Zapata considera que en la educación actual los juegos infantiles se convierten en meros instrumentos de instrucción con lo que pierden su legítimo lugar como manifestación del ser pleno de alegría y completa libertad.

El juego debe ocupar un lugar principal en la escuela. Claparède lo considera un factor estimulante del sistema nervioso y del desarrollo de los órganos corporales. Chateau considera que desarrolla las funciones fisiológicas y psíquicas del niño. Bühler considera los juegos como funcionales. Y Groos considera que el juego prepara para la vida seria.

Wallon clasifica los juegos de acuerdo con las etapas evolutivas (funcionales, de ficción, de adquisición, de fabricación). El método de Fröebel es natural, activo y toma en cuenta la espontaneidad del niño, por lo que incluye juegos, canciones, modelaje y juguetes o *dones*; porque consideraba que los niños comprenden los símbolos, los significados y sus relaciones. Para Montessori la base de la pedagogía es *puerocéntrica*, y sus principios son libertad, actividad, vitalidad, individualidad; por tanto el juego permite a los niños satisfacer una profunda necesidad de moverse; conceptos como la conciencia, o espacio y tiempo, sólo pueden concebirse gracias al movimiento. Para Decroly el juego tiene que ver con las necesidades básicas de la experiencia humana. Freinet equipara el juego al trabajo, ambos sirven para satisfacer las necesidades de vida y actividad.

El programa de Zapata separa los juegos libres de los juegos educativos psicomotores; considera al juego como conducta, aprendizaje, comunicación, permite el tránsito al pensamiento lógico, integra las nociones espaciotemporales, elabora conflictos, socializa, prepara para la lectoescritura las matemáticas. Es decir que el juego tiene una relación directa con el desarrollo, específicamente con el intelectual (p. 51).

GUIÓN

Funciones del juego

Etapas del juego

Autores que fundamentan la importancia del juego en preescolar.

Clasificación de juegos y juguetes.

Recomendaciones didácticas para preescolar.

ACTIVIDADES

1. Realice un cuadro sinóptico que organice las funciones, las etapas, la importancia del juego según cada autora o autor y las clasificaciones de juegos y juguetes. Exponga.

2. Realice un debate a partir de las siguientes preguntas. Cuestione las concepciones de los autores en contraste con las condiciones actuales y locales de sus alumnos y su escuela.

¿Qué dice Wallon con respecto a las reglas de los juegos y de la imaginación?

¿Cuál es el papel del juego y los juguetes en la autoeducación, para Montessori?

¿Cómo relaciona Decroly los principios de globalización e interés con el sincretismo de los juegos?

¿Has jugado los juegos que menciona Freinet?

3. Sintetice las recomendaciones didácticas de Zapata respecto a los juegos para percepción sensoriomotriz, lateralidad, espacio, tiempo, ritmo, grafismo, lecto-escritura, matemáticas, atención, memoria, socialización y juego libre. Compara cómo se desarrollan este tipo de actividades en tu Centro escolar.

4. Indague

¿Por qué a Owen se le considera predecesor de las escuelas preescolares?

¿Qué ideas tenía Pestalozzi sobre la educación en la infancia?

Investiga cuáles son las *Invariantes pedagógicas* de Freinet y selecciona las que consideres más pertinentes en relación al juego. Elabora carteles para colocar a la vista de tu comunidad escolar.

EL DERECHO AL JUEGO

Liz Brooker

PRESENTACIÓN

En el número 9 de la revista la Primera Infancia en Perspectiva, Brooker presenta de manera clara y sencilla la importancia del juego para el desarrollo infantil, así como las amenazas para el juego y oportunidades de jugar que se presentan en la sociedad contemporánea. Las estudiantes de la licenciatura en preescolar encontrarán en este artículo explicaciones del juego como un derecho humano y como una característica de la vida de los niños pequeños.

En el texto se destaca que el juego es una fuente de diversión y placer para los niños, con sus propias reglas y guiones. Asimismo es una experiencia compleja que puede servir a fines múltiples, tanto para los niños como para los adultos.

Se destaca el papel del juego como manera de proporcionar oportunidades para la expresión de creatividad, imaginación, confianza en sí mismos, autosuficiencia y para el desarrollo de las capacidades y aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales.

Mediante el juego los niños exploran y ponen a prueba el mundo que los rodea, experimentan nuevas ideas, roles y vivencias y, mientras lo hacen, aprenden a comprender mejor y construir su propia posición social.

Es de suma importancia identificar que, por juego, los niños entienden las actividades que han elegido ellos mismos y que están completamente bajo su control.

El juego activo, especialmente con el apoyo y la guía de adultos, sirve a los niños como introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Las estudiantes:

Identifican por lo menos cinco aspectos del desarrollo que se propician cuando el niño en edad preescolar juega.

Elaboran un resumen de los argumentos por los cuales en la actualidad el juego se considera un derecho del niño.

Realizan un análisis de las amenazas para el juego y las oportunidades de jugar que se presentan en la sociedad contemporánea e identifican si existen en los escenarios donde realizan su práctica docente.

Creatividad en los juegos y juguetes

Mauro Rodríguez Estela y Martha Ketchun

A partir de la lectura de la pág. 13 de Mauro Estela

Reflexione acerca del juego como un lenguaje y como función semiótica.

Explique la diferencia entre juego y trabajo.

Realice las prácticas que sugiere el autor de la pág. 18-20

BLOQUE 3. Juegos creativos y la intervención de la educadora en el juego infantil

Creatividad en los juegos y juguetes

Mauro Rodríguez Estela y Martha Ketchun

El texto de Mauro Rodríguez Estrada nos invita como educadores a tener una mirada de aceptación y asombro para todos aquellos niños y niñas que crean algo distinto, con la firme convicción de que los seres humanos somos capaces de crear, nos alerta para aceptar este principio en la educación del niño y la niña en preescolar, recomienda no imponerles límites y ampliar nuestra capacidad de asombro ante sus creaciones, invita para que se siga como principio en la relación pedagógica con el infante , observar su juego y ayudarlo en su expresión, ya que esa acción lo nutre, las vivencias de las imágenes, los sabores, los olores, las texturas forman parte de él y su aprendizaje y constituye el potencial que requiere para su mejor desarrollo.,

Propone que las y los educadoras(es) utilicen todo lo que esté a su alcance para divertirse junto al alumnado, considera que los niños y niñas de hoy están perdiendo muchos campos de experimentación lúdica, sus juegos son repeticiones de programas de televisión y se pregunta ``qué pasará con la imaginación de nuestros niños. Propone el juego y el juguete como elementos creativos para la educación, es una herramienta útil para las educadoras de hoy.

Actividades

Revise los objetivos propuestos por Mauro Estela acerca de la naturaleza de este estudio.

Realice las prácticas de juego de la pág. 6-8

A partir de la lectura del cap. 3 y 4 desarrolle las siguientes actividades:

Elabore un mapa mental acerca de la creatividad.

Reflexione acerca de la relación entre espontaneidad, libertad y creatividad.

Plantee cuál es la importancia de resolución de problemas y descubrimiento a partir del juego.

Analice desde diversas situaciones de la interacción del niño o niña con su entorno, si existen ambientes y procesos creativos donde se desenvuelven los infantes.

Qué posibilidades existen de que los niños y niñas preescolares desarrollen productos creativos en el ámbito escolar.

Realice las prácticas de la pág. 36Y 37.

La alternativa de juego I y II

Paco Cascón Soriano

La idea de incluir esta propuesta como parte de las herramientas que pueden ser útiles para las educadoras, se desprende no sólo de una necesidad práctica para la realización de los juegos propuestos por cada profesora; implica también una visión distinta del juego que se opone a una visión individualista y competitiva del mismo y promueve un enfoque en el que todos y todas ganamos, enseñando a cada estudiante bases para la democracia.

En esta propuesta se tiene la posibilidad de comprender la evolución de un grupo de acuerdo a los tipos de interacciones que se desarrollan entre sus miembros. Así con la identificación de lo que se pretende trabajar, ya se comunicación, integración, rompimiento del hielo etc., las profesoras no sólo tendrán las competencias que se requieren para conocer cómo va evolucionando su grupo, si no de elegir juegos específicos para cada intención que además promuevan la paz y la convivencia entre el alumnado.

Actividades

Elabore una caracterización de su grupo, describiendo cómo es cada integrante en forma

particular

Revise los tipos de juego que propone el autor según el objetivo del desarrollo del grupo.

Elija de las propuestas de juego de este autor qué tipo de juegos requiere trabajar con su grupo

Juegos para niños con necesidades educativas especiales

Mónica Montes Ayala, Maria Auxilio Castro

Las autoras consideran que el juego es una estrategia metodológica para los maestros ya que permite partir del interés de los estudiantes y favorece la interacción con una gran posibilidad de diversos desempeños individuales.

Las autoras destacan varias concepciones acerca del juego, una de ellas es: “El uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades”.

El libro basa su propuesta de 100 juegos, en la teoría de las inteligencias múltiples, que entre otras aseveraciones señala: “La inteligencia humana, no es una, sino múltiple. Toda inteligencia tiene tres componentes: destrezas para resolver problemas reales de la vida cotidiana; habilidad para crear un producto valioso en su cultura y, potencial de encontrar o crear problemas como base de nuevos conocimientos.

Los 100 juegos que proponen las autoras apoyan la inteligencia cinestésico-corporal, la espacial, la lingüística, la lógico-matemática, la musical o la personal.

Desde el enfoque de las inteligencias múltiples, las personas poseen todas las inteligencias, no obstante, algunas están más desarrolladas que otras. Todo depende del tipo de experiencias que se vivan.

Los juegos pueden desarrollarse con todo tipo de alumnos.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Las estudiantes:

Identifiquen las concepciones y posturas teóricas acerca del juego que las autoras explican.

Establecen un debate para identificar posturas acordes y discordes con la aseveración “El uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto”.

Analizan si en su escenario educativo promueven situaciones que apoyan de manera integral la inteligencia de sus alumnos o hacen énfasis en alguna.

Creatividad de los niños: 8 pasos para entrenarla jugando

Rejuega

La página Rejuega recomienda ocho pasos para apoyar a los niños menores de seis años a través de la combinación de la creatividad y el juego. Así como los seres humanos se plantean un reto al iniciar y decidir sus actividades, las estudiantes seguramente encontrarán interesante y relevante proponer estos pasos a sus alumnos y sorprenderse con los resultados.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Las estudiantes:

Diseñan una secuencia didáctica para la aplicación de los ocho pasos con los alumnos con los que trabaja.

Reflexionan sobre la importancia de proponer retos a los niños menores de seis años de edad.

En su libro Tonucci plantea un reto a quienes trabajan con niños pequeños en el nivel educativo denominado preescolar, relacionado con el uso de materiales. En la mayor parte de centros educativos se promueve el uso de materiales “seguros” y “sencillos” dado que se trata de niños pequeños que requieren muchos cuidados.

Por ejemplo, en preescolar, se usan tijeras seguras, pero son tijeras que no cortan. Quien usa las tijeras que sí cortan, es la maestra. En esta situación lo que se enseña al niño es que no se tiene confianza en él, que quien puede hacer las cosas es el adulto y él no. En esta situación el niño no puede elegir las herramientas que requiere para lograr algo que ha decidido hacer.

Tonucci critica el uso que se hace de los materiales en educación preescolar. Demanda que se usen los materiales de la vida y no exclusivamente los materiales “escolares”. Los niños se aburren con el uso de cuentas para enhebrar, con la plastilina dura que no se puede moldear, con los mosaicos de granos de arroz, con la aguja de canevá para hacer hoyitos en el papel, con las siluetas que se les ofrece para “rellenar” con pinturas de lápiz o acuarelas, con las manualidades que les proponen algunos adultos.

La propuesta es dar la oportunidad a los niños para desarrollar sus capacidades. Se requiere que los adultos tengan altas expectativas acerca de lo que un niño pequeño puede hacer con distintos materiales, si se le permite, si se tiene confianza en ellos y existe la disposición a apoyarlos en sus decisiones. Se requiere el uso de materiales que se usan en la vida, no solamente en la escuela.

Finalmente en el video se observa el cambio que sigue el dibujo de niños de cuatro y cinco años de edad, si se les permite el uso de materiales diversos.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Las estudiantes:

Identifican los materiales y herramientas que propone Tonucci utilizar con niños en edad

preescolar y describen las situaciones que hay que organizar para apoyar el desarrollo integral del niño, así como su capacidad creativa.

Identifiquen qué situaciones de las que critica Tonucci, tienen lugar en los escenarios educativos en los que realizan su práctica docente y analicen de qué manera se puede promover un cambio.

Expliquen por qué Tonucci señala: “Los niños representan lo que saben, mucho antes de lo que ven. ¡Cuidado con corregir los dibujos de los niños

CANTOS PARA JUGAR

FRANCISCO AQUINO

EL autor de esta propuesta enfatiza el desarrollo motriz a través de la música y las canciones. Con ello se posibilita que las profesoras amplíen su catálogo de piezas musicales, y se las brinden a los educandos, a fin de ampliar su vocabulario, desarrollar su capacidad de expresión corporal y su pensamiento creativo, con esta propuesta de canciones para divertirse, para sentir bonito y aprender se deja la monotonía de las mismas canciones para todo el año escolar, abriendo a si el capital cultural tanto de las profesoras como del alumnado.

Actividades

Revise las distintas propuestas de canciones y la intención de cada una.

Elija con base en las características de su grupo aquellas canciones que favorezcan su desarrollo y aprendizaje.

Elabore un informe de evaluación grupal de los avances de su grupo a partir del uso de este tipo de canciones para su aprendizaje.

Lectura de artículo complementario

Gianfranco Zavalloni. Mi escuela, espacio de creatividad

Publicado el 18 de marzo de

Extraído nov 2014

(Extraído del libro SCUOLA CREATIVA, editado por Magdalena Zanfanti, Magnani Savina y Zavala Gianfranco, Macro Edizioni, Cesena, 1995)

Gianfranco Zavala vive en la Romaña. Actualmente trabaja como director (16 años), después de haber estado como profesor (13 años) en la escuela infantil. Ha trabajado en Moena, Carpegna, Pennabilli, Rimini y Gatteo. Desde el 1 de septiembre de 2008 trabaja como director de la Escuela del Consulado de Italia en Belo Horizonte (Brasil).

Dirección electrónica burattini@libero.it, por Skype o en Facebook.

Es un defensor de la escuela creativa. Y nos explica en qué consiste esta pedagogía:

Con esta opción se pretende crear conciencia sobre la importancia de la creatividad y la innovación para el desarrollo personal, social y económico, para difundir las buenas prácticas, estimular la educación y la investigación y estimular el debate y la formulación de políticas en cuestiones. En mi experiencia personal y profesional, siempre he creído en la importancia, desde una edad temprana, de educar para la creatividad. Por eso decidí titular, hace 10 años, mi ESCUELA espacio de CREATIVIDAD. Y, en pocas palabras, así es como me siento: simplemente y, naturalmente, la mente creativa.

Scuola creativa

¿Cuál podría ser la estrategia de mínimo para los educadores a la creatividad?

Utilice los objetos y juegos de una manera creativa, es decir, cree e invente juegos y juguetes.

Presente sus ideas de manera responsable, lo que implica la posibilidad de que los niños y niñas expresen clara y espontáneamente su propia vida frente a todo el mundo.

Relacionarse de forma espontánea con los adultos y compañeros y tener la capacidad de abrirse emocionalmente al diálogo con los adultos (sin esperar a que éstos sean un estímulo) o con otros compañeros.

Mover y desplazarse libremente por las instalaciones de la escuela y la maestría en el tratamiento de los espacios interiores de seguridad y fuera de la escuela.

Estimular la curiosidad de los niños originales y las niñas a través de la exploración e investigación de medios con nuevas situaciones, problemas, formulación de hipótesis. Preparación de los diagramas de la lógica mediante la activación de una serie de estrategias de pensamiento.

Aceptar con alegría la escuela, que debe ser una estancia tranquila y feliz.

Diversión en la manipulación y el dibujo y deseo de utilizar el material en un ambiente agradable, alegre y creativo.

Usar de modo competente las manos, y aplicar las habilidades de chicos y chicas para utilizar mejor sus destrezas manuales.

El placer de jugar en el juego y reconocer la expresión significativa del niño que usa este método para abordar tanto el mundo real y el mundo de fantasía.

Utilice el cuerpo en una expresión, que es la gestión de su cuerpo a través del mimo corporal, el teatro, la imaginación en marcha, la participación física y emocional en activo, grabados, pinturas, mano como para superar las inhibiciones, miedos, preocupaciones.

Ser capaz de inventar formas de entender y saber cómo inventar historias fantásticas.

Utilizar adecuadamente las lenguas italiana y local, es decir, reconocer la importancia de utilizar de la manera correcta los términos de las expresiones lingüísticas italianas y locales.

El uso creativo de términos lingüísticos de juegos, rimas, símiles...

Usar adecuadamente los términos científicos, que es la capacidad de asignar a cada elemento y / o fenómeno, la terminología exacta.

Usar lugares divertidos y creativos como espacios de creación de situaciones nuevas y originales.

Ser capaz de interactuar de forma creativa, para establecer relaciones y conexiones entre los elementos de diversos sistemas del mundo real que es fantástico.

Ser capaz de formular hipótesis y la encuesta mediante el cálculo de probabilidad.

Ser capaz de, en las situaciones más inesperadas, comprender los hechos y utilizarlos de manera positiva.

Otro de sus tratados más conocidos es la Carta de los derechos naturales de los niños y niñas, traducida a los 100 lenguajes del mundo.

El derecho al esparcimiento. Períodos de tiempo que no estén planificados por los adultos, derecho a lo salvaje tiempo para distraerse.

El derecho de ensuciarse. Jugar con la arena, la tierra, la hierba, las hojas, las piedras, el agua, hacer barro

El derecho de oler. Sentir el placer del olor, reconocer los aromas de la naturaleza, de las comidas.

El derecho al diálogo. Tener la oportunidad de hablar, de ser escuchado y también de escuchar a los demás.

El derecho a utilizar las manos. Utilizar el papel de lija, encolar, modelar barro, ligar cuerdas, usar el tacto para reconocer los materiales...

El derecho a un buen comienzo. Tomar alimentos sanos desde el nacimiento, beber agua fresca y respirar aire puro

El derecho en la calle. Jugar libremente en la plaza, caminar por la calle, poder disfrutar de los pueblos y de las ciudades.

El derecho a lo salvaje. Construir una cabaña en el bosque, jugar al escondite entre las cañas y trepar a los árboles, bañarse en los ríos, saltar desde lo alto, caer y levantarse de nuevo.

El derecho al silencio. Sentir soplar el viento, cantar los pájaros, borboteo del agua, el rumor de un bosque, la calma.

Los derechos a los matices. A ver el amanecer y el ocaso y admirar por la noche la luna y las estrellas.

La editorial Grao ha publicado un libro titulado “La Pedagogía del Caracol”, de Gianfranco Zavalloni, donde volvemos a encontrarnos con la Educación Lenta. Este libro es una traducción de La Pedagogía della Umaca. En este enlace encontramos todos los temas que se tratan en el libro, así como documentación relacionada con esta vertiente pedagógica.

Fuente: imágenes Axel BlogArtículoInfantil, texto Scuola Creativa Derechos Naturales de los Niños