

INSTITUTO UNIVERSITARIO JESUS OBRERO

PROGRAMA DE ESTUDIO

Unidad Curricular: Taller: El niño y la Actividad Lúdica	
Carrera: Educación Mención: Educación Preescolar	
Semestre: Primero	Código: TNL-132
Horas Semanales: 3	
Horas Teóricas: 1	Horas Prácticas: 2
Unidades de Crédito: 2	Prelaciones: No Tiene

PRESENTACIÓN

Desde el nacimiento, el ser humano comienza a explorar su ambiente para conocerlo y manipularlo en su beneficio. Estas formas simples de manipulación están cargadas de un componente lúdico, que va desde lo más funcional y sencillo hasta lo más simbólico y elaborado. El juego se inicia en el niño como un medio para obtener experiencia y conocimiento de su entorno; de ahí la importancia que tiene en el aprendizaje y en el desarrollo del hombre.

A pesar de las diferencias en la definición del concepto Lúdico o Actividad lúdica, los autores dedicados a este campo, coinciden en que el juego o la actividad lúdica es una necesidad vital para el niño, especialmente en sus primeros años de vida. Cuando el niño juega, se encuentra inmerso en una serie de acciones y experiencias, que determinan parte de su aprendizaje y actitudes posteriores, ya que hace de su contacto con el medio una interacción directa.

Por ser juego una de las actividades que inundan la atmósfera del niño, y por lo tanto uno de los ambientes más familiares y seguros que tiene, se presenta como una estrategia importante para educarlo, pues como afirman algunos teóricos, el niño pequeño puede convertir en juego todo lo que hace. El proceso de enseñanza se facilita si el educador se sintoniza con las estrategias de aprendizaje del educando, por lo que en el caso de los niños, el juego es uno de los mejores medios para integrar los conocimientos que en el nivel de preescolar se imparten. El juego debe ser entonces una de las herramientas mejor manejadas por el docente, por lo tanto su entrenamiento en la forma de usarlo eficazmente y sacarle provecho es vital.

PROPÓSITOS

Por medio de este programa, dirigidos a estudiantes de educación Preescolar se pretende:

- Promover el conocimiento y el uso del juego como herramienta de enseñanza en el contexto escolar.
- Desarrollar destrezas para crear situaciones lúdicas novedosas aplicadas a la diversas áreas de aprendizaje del niño preescolar
- Desarrollar habilidades para manejar grupos conociendo y practicando dinámicas y técnicas grupales.
- Aplicar actividades lúdicas a la enseñanza de razonamiento verbal y numérico, a la Educación Física, observación de la naturaleza, y al desarrollo psico - social del niño.

OBJETIVOS GENERALES

Unidad I: Teoría sobre el juego .

- Analizar las teorías sobre el juego y su relación con el desarrollo del niño, para determinar sus características y aplicación en la educación preescolar.

Unidad II: Procesamiento de las actividades lúdicas .

- Reconocer la importancia de los niveles de procesamiento de las actividades lúdicas de acuerdo a las características y evolución del grupo.

Unidad III: El juego y proceso básico del pensamiento.

- Aplicar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de los procesos básicos del pensamiento.

Unidad IV: El juego y el razonamiento.

- Aplicar actividades lúdicas a la estimulación del razonamiento numérico y verbal.

Unidad V: El juego y el desarrollo emocional.

- Aplicar actividades lúdicas par estimular el desarrollo socio afectivo .

Unidad VI: Utilidad del juego.

- Desarrollar destrezas para evaluar la actividad el Juego y su papel facilitador o limitante en el aprendizaje.

OBJETIVO N° 1: Analizar las teorías sobre el juego y su relación con el desarrollo del niño, para determinar sus características y aplicación en la educación preescolar

<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 1, 2 v 3</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>ALUMNO</u>	<u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego: Su naturaleza, Definiciones y características. ✓ Clasificación del Juego: funcional, constructivo, imaginario y con reglas. ✓ Origen y desarrollo del Juego en la ontogenia. ✓ Relación el juego con algunas actividades preescolares.: Razonamiento verbal y numérico, educación física, observación de la naturaleza, y desarrollo psico-social. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentación personal y de programa. ✓ Dirección y organización de la dinámica de trabajo: presentación, discusión teórica y vivenciales. ✓ Organización del material bibliográfico. ✓ Mediación en la elaboración de conclusiones . ✓ Asignación de tareas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación en las dinámicas de trabajo. ✓ Revisión y discusión del material teórico. ✓ Elaboración de conclusiones. ✓ Cumplimiento de las tareas asignadas. 	<p>Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Establecer relación entre el juego y el desarrollo infantil y entre el juego y el aprendizaje. <p>Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formativa y sumativa . <p>Estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo escrito, prueba corta.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Material de apoyo impreso, tiza y borrador , objetos livianos (dinámica de presentación).			PESO: 20 %
Bibliografía:			PONDERACIÓN: 50%
Ver página de bibliografía			

OBJETIVO N° 2: Reconocer la importancia de los niveles de procesamiento de las actividades lúdicas de acuerdo a las características y evolución del grupo.			
<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 4 y 5</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>ALUMNO</u>	<u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Etapas del desarrollo de los grupos: conocerse, ambigüedad de metas, búsqueda de posición , intensidad del afecto, interacciones intensas, crecimiento, cristalización de las normas, liderazgo distribuido, disminución del as defensas y grupos fortalecidos. ✓ Procesamiento: definición, formas y niveles (toma de consciencia, responsabilidad, escogencia experimentación transferencia del aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dirección de las actividades grupales. ✓ Confianza, rompehielo, juegos didácticos, actividades de autoestima, finales. ✓ Conducción del procesamiento de las actividades. ✓ Mediación en la discusión del material bibliográfico y en la elaboración de conclusiones, asignación de tareas. ✓ Formación de grupos para trabajos de las unidades 3, 4 y 5, entrega del formato para diseñar las actividades 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación de las actividades grupales. ✓ Discusión del material de apoyo. ✓ Elaboración de conclusiones. ✓ Reporte de la tarea. 	<p>Criterio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguir las etapas del desarrollo de un grupo. ✓ Procesar las diversas actividades lúdicas realizadas en clase. <p>Tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formativa y sumativa. <p>Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resumen del material de apoyo. ✓ Prueba corta.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Material impreso, aro, pañuelos, pelotas, bombas, cuerdas ,conos, paracaídas, cronómetro.			PESO: 20%
BIBLIOGRAFÍA:			PONDERACIÓN: 50%
Ver página de Bibliografía			

OBJETIVO N° 3: Aplicar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de los procesos básicos del pensamiento.			
<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 6 y 7</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>ALUMNO</u>	<u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Definición de los procesos básicos del pensamiento. ✓ Aplicación de juegos a la estimulación de los procesos básicos del pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposición sobre los procesos básicos de pensamiento aplicando la técnica de la pregunta. ✓ Evaluación del desempeño de los estudiantes en su rol de facilitadores. ✓ Intervención en la elaboración de conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño de juegos que estimulen el desarrollo de los procesos básicos de pensamiento. ✓ Conducción y procesamiento de los juego diseñados. ✓ Elaboración de conclusiones. ✓ Coevaluación del desempeño de los miembros del grupo como facilitadores. ✓ Entrega del trabajo escrito que contiene el diseño el juego. 	<p>Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseñar y conducir una actividad lúdica que estimule el desarrollo de los procesos de pensamiento. <p>Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Coevaluación ✓ Formativa ✓ Sumativa. <p>Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo escrito. ✓ Ficha de cotejo para evaluar desempeño.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Tiza y borrador, bloques lógicos, ficha de cotejo.			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 15%
BIBLIOGRAFÍA: Ver página de Bibliografía			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 4: Aplicar actividades lúdicas a la estimulación del razonamiento numérico y verbal.			
<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 8 y 9</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>ALUMNO</u>	<u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Características del juego aplicado a la enseñanza de las áreas numérica y verbal. ✓ - Descripción del juego dirigido al desarrollo psico-social. ✓ Aplicación de actividades lúdicas a la enseñanza de las habilidades numéricas y verbales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposición sobre las características del juego destinado a la estimulación de las áreas verbal, numérica y psico-social. ✓ Evaluación del desempeño de los estudiantes evaluación en su rol de facilitadores. ✓ Intervención en la elaboración de conclusiones. ✓ Asignación de trabajo escrito por equipos. (banco de Juegos). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño de juegos que estimulen el desarrollo del razonamiento numérico y verbal. ✓ Conducción y procesamiento de los juegos diseñados. ✓ Elaboración de conclusiones. ✓ Co-evaluación del desempeño de los miembros del grupo como facilitadores. ✓ Entrega del trabajo escrito que contiene el diseño del juego. 	<p>Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseñar y conducir una actividad lúdica que estimule el razonamiento numérico y verbal. <p>Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Coevaluación ✓ Formativa ✓ Sumativa.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Tiza y borrador, bloques lógicos, ficha de cotejo.			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 15%
BIBLIOGRAFÍA: Ver página de Bibliografía			PONDERACIÓN: 50%

<u>OBJETIVO N° 5: Aplicar las actividades lúdicas para estimular el desarrollo psico-social.</u>			
<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 10</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>ALUMNO</u>	<u>EVALUACIÓN</u>
✓ Aplicación de actividades lúdicas al desarrollo psicosocial.	✓ Evaluación del desempeño de los estudiantes en su rol de facilitadores. ✓ Intervención en la elaboración de conclusiones.	✓ Diseño de juegos que estimulen el desarrollo del área psico-social. ✓ Conducción y procesamiento de los juegos diseñados. ✓ Elaboración de conclusiones. ✓ Coevaluación del desempeño de los miembros del grupo como facilitadores. ✓ Entrega del trabajo escrito que contiene el diseño del juego.	✓ Criterios: ✓ Diseñar y conducir una actividad lúdica que estimule el desarrollo psicosocial. ✓ Tipo: ✓ Coevaluación ✓ Formativa ✓ Sumativa ✓ Estrategias: ✓ Trabajo escrito ✓ Ficha de cotejo para evaluar desempeño.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Tiza y borrador, bloques lógicos, ficha de cotejo.			PESO: 15%
BIBLIOGRAFÍA:			PONDERACIÓN: 50%
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elkonin,D. (1980). Psicología del juego. Madrid: Edit. Visor Libros ▪ Garvey, C. (1978). El juego infantil. Madrid: edit. Morata. 			

OBJETIVO N° 6: Desarrollar destrezas para evaluar la utilidad del juego y su papel facilitador o limitante en el aprendizaje.			
<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 11-14</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>ALUMNO</u>	<u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Efectividad del juego en el aprendizaje: Papel facilitador e interferente. ✓ Criterios para diseñar una actividad lúdica efectivas. Objetivos, características del grupo, etapa del grupo y ambiente de trabajo. ✓ Evaluación de la adecuación de las actividades lúdicas según el ajuste a los criterios de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mediación en la discusión del material bibliográfico. ✓ Intervención en la elaboración de conclusiones. ✓ Evaluación del seminario a través de una actividad lúdica: “La Telaraña. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Discusión grupal del material bibliográfico. ✓ Elaboración de conclusiones. ✓ Entrega de trabajo escrito por equipos (Banco de Juegos). 	<p>Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocer la utilidad de las actividades lúdicas en situaciones escolares. <p>Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formativa ✓ Sumativa <p>Estrategias.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prueba corta.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Tiza y borrador, bloques lógicos, ficha de cotejo.			PESO: 15%
BIBLIOGRAFÍA:			PONDERACIÓN: 50%
<ul style="list-style-type: none"> • Lukner, J. Y Nadler, R (1997).processing the experience. Strategies to Enhance and Generalize Learning. Iowa: Edit. Kendall/ Hunt. 			

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Acevedo, A. (1998). **Aprender Jugando1. Dinámicas vivenciales para capacitación, docencia y consultoría.** México: Edit. Limusa.
- Alvarado , J.(1998). **Propuesta de un manual de estrategias basadas ene l juego para la adquisición efectiva de la lengua escrita en niños de primer grado de Educación Básica.** Trabajo de Grado U.C.L.A. Barquisimeto.
- Castillo , Cebrión. ET. AL. (1987). **Educación Preescolar. Métodos, técnicas y organización .** España: editorial CA.
- Casarez,Y. (1998) **Manejo efectivo de un grupo.** México: Edit. Trillas
- Elkonin, D (1980), **Psicología del Juego.** Madrid: Editorial Visor libros
- García, C. (1994). **El juego como método de la enseñanza de la matemática.**
- Garvey, C. (1978). **El juego infantil.** Madrid: edit. Morata.
- Lukcner,J. Y Nadler, R (1997). **Processing the Experience. Strategies to Enhance and Generalize Learning.** Iowa: Edit. Kenddall/hunt.
- Papalia, D y Wendkos Olds, S. /1992). **Desarrollo Humano.** Colombia: Mc Graw Hill.
- Sánchez, Margarita de (1996). **Aprender a pensar II.** México: Edit. Trillas