



Rawson, Lunes, 01 de Noviembre de 2010

CIRCULAR N° 03/10

Frente a la implementación de las ludotecas escolares, y teniendo en cuenta los avances en la construcción de un sistema conceptual específico, las instituciones deberán replantear desde el PEI y PCI algunos lineamientos referenciales de juego; programando lo que se quiere lograr y realizando un seguimiento sobre los procesos de complejización, progresión, y mediaciones específicas que el docente irá desarrollando en la sala. Éste, a su vez, efectuará las evaluaciones correspondientes para disponer el retiro o agregado de materiales y establecer los fines por los que se efectúan esos cambios.

Será necesario sistematizar los procesos de observación y registro de las situaciones de juego en las salas, acorde con el recorte que cada docente haya diseñado en su Planificación áulica en relación con cada formato de juego.

La ludoteca escolar para el nivel inicial, ha sido propuesta como el ámbito en el cual se recupera el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo ético, cognitivo, afectivo, estético, motor y social, por lo tanto se está afirmando que los niños aprenden a jugar, y la ludoteca, en tanto colección ordenada, está al servicio del contexto, al servicio del nivel inicial.

La iniciativa tiende a recuperar la experiencia docente, ya que los maestros están formados con saberes ligados al juego; y también se parte de la concepción de la heterogeneidad de la infancia. No existe una sola infancia, hay muchos niños, que tienen diversas posibilidades de acceso a los juguetes. No hay en la actualidad demasiadas experiencias ricas en cuanto a juego que se desarrollen en las familias, por lo cual se necesita recuperar desde las salas del nivel situaciones que propicien experiencias de juego para favorecer el desarrollo de los niños.

La práctica cultural configura de maneras diferentes el desarrollo de los juegos en los niños. Se cree, por lo tanto que es un concepto posible de ser tomado en el ámbito escolar.

SELECCIÓN DE LOS OBJETOS: Existen contenidos pedagógicos para cada juego y juguete. Los materiales de la ludoteca están pensados en tres formatos diferentes: a) dramatización, b) construcción, y c) reglas convencionales.

Para la selección de los materiales que conforman las ludotecas, se pensó en las posibilidades de cada objeto desde el punto de vista cognitivo, sobre los procesos que habilitan cada uno de ellos, la variedad conveniente y las formas de complejización de situaciones para promover el desarrollo integral de los niños.

A modo de ejemplo adjuntamos los siguientes cuadros con el fin de favorecer el registro de complejización de los juegos según los formatos estipulados.

Bibliografía

- BAQUERO, R. (2000). Vigostsky y el aprendizaje escolar. Aiqué. Buenos Aires.
- BRUNER, J. (1988). Realidad mental y mundos posibles. Barcelona Gedisa.
- BRUNER, J. (1995). El habla del niño. Barcelona. Paidós.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DEL CHUBUT
Subsecretaría de Coordinación Técnica Operativa de Instituciones Educativas y Supervisión
Dirección General de Nivel Inicial - *Directora:* Prof. Alejandra Von Poeppel

Av. 9 de Julio N° 24 - CPA U9103CRN - Rawson - Chubut - República Argentina -
www.chubut.edu.ar
Tel: 54 2965 482341 al 44 Int. 156 - Fax: 54 2965 482345 - dginchubut@hotmail.com



- BRUSILOVSKY, S. (1992) ¿Criticar la educación o formar educadores críticos? Libros del Quirquincho. Buenos Aires.
- ELKONIN, D. (1980). Psicología del juego. Madrid. Aprendizaje Visor.
- ELKONIN, D. B. (1980) Psicología del juego. Madrid. Aprendizaje. Visor.
- FERNÁNDEZ, J.(1996). Varones y mujeres. Madrid. Pirámide.
- GILLIGAN, C. (1985). La teoría psicológica del desarrollo femenino. Mexico. Fondo de Cultura Económica.
- HYDE, J.S. (1995) Psicología de la mujer, la otra mitad de la experiencia humana. Madrid. Morata.
- KAMII, C., De Vries. (1985). Juegos colectivos en la primera enseñanza. Madrid. Aprendizaje Visor.
- Lansdown, G. Unicef. (2005). La evolución de las facultades del niño.
- LINAZA, J.(1981). “Bruner y Piaget, un diálogo largo y difícil”. Infancia y aprendizaje. Monografía de Piaget, 2, pp. 234-248.
- NELSON, K. y SEIDMAN, S. (1989) “ el desarrollo del conocimiento social jugando con guiones” En Turiel, Enesco y Linaza .El mundo social en la mente infantil. Madrid. Alianza.
- ORTEGA, R (1999). Crecer y aprender. Madrid Visor.
- ORTEGA, R. (1991) “ El juego sociodramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social”. Infancia y aprendizaje 55, 103-120.
- ORTEGA, R.(1995). Jugar y aprender. Diada Editoras. España.
- PALACIOS, MARCHESI, COLL,(1993).Desarrollo psicológico y educación I. Alianza. España.
- PIAGET, J., INHELDER, B. (1981). Psicología del niño. Madrid. Ediciones Morata.
- SARLÉ , Patricia . (2001). Juego y aprendizaje escolar. Novedades Educativas. Buenos Aires.
- SARLÉ, P.; ROSAS, R.(2005). Juegos de construcción y construcción del conocimiento. Miño y Dávila. Argentina.
- VYGOTSKI, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Barcelona. Paidós.
- VYGOTSKI, L. S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Grijalbo.
- VYGOTSKY. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo. España.

Ver anexo 1

DGNI CIRCULAR Nº 03/10



ANEXO I
DRAMATIZACIÓN

Se trabajarán los dos tipos de mediación. En primer lugar la mediación instrumental o análisis de juegos y juguetes: cuáles poner, agregar y en cada caso establecer los contenidos que los objetos presentan. A partir de ahí la mediación humana o participación del maestro. Identificar cuál será la más necesaria en función de las características del juego de los alumnos.

Juego/Juguete	Contenidos	Participación docente	Reseña del juego/ Observaciones
Selección 1 (señalar los elementos presentados)			
Selección 1 (señalar los elementos presentados)			

JUEGOS CON REGLAS CONVENCIONALES

En este caso la progresión de los contenidos es fundamental a partir del mismo material y las reglas. Identificar las formas de mediación humana en cada juego en función de los contenidos a trabajar.

Juego/Juguete	Contenidos	Reglas	Participación docente	Reseña del juego/ Observaciones
Selección 1 (señalar los elementos presentados)				
Selección 1 (señalar los elementos presentados)				

CONSTRUCCIONES

Juego/Juguete	Contenidos	Participación docente	Reseña del juego/ Observaciones
Selección 1 (señalar los elementos presentados)			
Selección 1 (señalar los elementos presentados)			

DGNI CIRCULAR N° 03/10