



Diplomatura superior

Desafío del juego en la escuela como área de conocimiento

DIPLOMATURA SUPERIOR EN EL DESAFÍO DEL JUEGO EN LA ESCUELA COMO ÁREA DE CONOCIMIENTO

CONTENIDOS:

MÓDULO 1: Aproximaciones teóricas en el tratamiento del juego

•Que se entiende por juego. •Las distintas concepciones de juego desde la antropología, la semiología la psicología, la epistemología y la pedagogía. •Categorización según los distintos autores. •Historias y teorías.

MÓDULO 2: El juego en el nivel inicial. Formatos de juego.

•Las características del juego según las distintas edades conforme lo estipula el diseño curricular del nivel Inicial desde los juegos estructurantes en el ámbito del jardín Maternal hasta el juego de construcciones en el ciclo Jardín de Infantes. •El juego como estructura didáctica. •La importancia del formato de juego. •El juego como posibilidad de los niños. •Los juegos populares y tradicionales. •La intervención del maestro: el docente como iniciador y propiciador del juego y como encargado de discernir las propuestas lúdicas. •El lugar que ocupa el mismo en los diseños curriculares. Aproximación a distintos escenarios lúdicos desde la planificación.

MÓDULO 3: Contextos de juego en el Nivel Inicial

•El juego en las distintas situaciones didácticas. •Variables del juego en la escuela. •Los juegos estructurantes como promotores de la constitución subjetiva. •El juego como posibilidad del desarrollo de las inteligencias múltiples. •Del juego simbólico al juego dramático, su interrelación. •La sala de dos años: como organizar las distintas propuestas de juego dramático, diseños y materiales a incorporar. •El juego simbólico y el juego dramático: su interrelación. •El juego de construcciones.

MÓDULO 4: Juego y escenarios lúdicos.

•Escenarios y dispositivos de juego. •Variables de las situaciones lúdicas. Intervención del docente. •La sala como escenario lúdico. Modalidades de escenarios de juego y de aprendizaje; El juego en sectores, El juego centralizador, Juego trabajo, juego organizado. •Las variables de intervención: tiempo, espacio, objetos. •Los talleres como escenarios lúdicos. Organización, dinámicas, rol docente, su planificación.

MÓDULO 5: Los elementos para jugar

•La cosoteca, La Ludoteca. Su utilización en las instituciones educativas. •Equipamiento. •Tipos de juegos y juguetes. Juguetes y la estimulación de las inteligencias. •El cuerpo como elemento de juego, propuesta para su análisis.

MODALIDAD



100 % virtual

Capacitate en todo momento y lugar gracias a nuestra gran oferta académica dictada 100% virtual con material de estudio disponible en el CAMPUS VIRTUAL y la APP