Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento: Educacion y Formacion Docente
Area: Curriculum y Didactica

(Programa del año 2025)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
() ELECTIVO: JUEGO Y RECREACION	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2025	1° cuatrimestre
() OPTATIVO JUEGO Y RECREACION	PROF, DE EDUCACION ESPECIAL	13/00CD	2025	1° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
PUTELLI, GERARDO ALBERTO	Prof. Responsable	P.Adj Semi	20 Hs
WOHL, GUSTAVO ANDRES	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
2 Hs	0 Hs	2 Hs	0 Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
A - Teoria con prácticas de aula y campo	1º Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
12/03/2025	24/06/2025	14	60

IV - Fundamentación

El juego es el primer acto recreativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebe, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que se van adquiriendo. Se puede aprender con gusto creando un vínculo de sabiduría y efecto entre el que enseña y el que aprende. Debe quedar claro que el juego de reglas es una herramienta didáctica por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. Esto es el juego, es una forma placentera de estimular las habilidades, fantasías y creatividad de los niños. En respuesta de formar personas integras, los niños y las niñas, a través del juego, aprenden a relacionarse con El propio cuerpo y El propio movimiento, para la construcción de la identidad personal, con el cuerpo y movimiento que son componentes esénciales en la adquisición del saber del mundo, de la sociedad, de sí mismo y de la propia capacidad de acción y resolución de problemas. Todos los niños juegan; de una manera u otra; juegos parecidos según las distintas regiones geográficas donde habitan, pero la esencia del juego es la misma, una vivencia rica en motricidad, emotividad y afectividad; los cuales se van a ver reflejados en los procesos de aprendizajes, estimulados a través del juego durante la infancia, los niños desarrollan una gama de conductas motrices fundamentales, de las cuales, podrán disponer durante toda su vida, como elementos integrados a una personalidad rica en diversas capacidades orgánicas, funcionales e intelectuales. A través de este taller se pretende que los futuros docentes jueguen recordando y aprendiendo la verdadera esencia del juego y la recreación, implementando juegos tradicionales, como así también, juegos actuales, con todas sus variantes posibles, para lograr una mayor capacitación en su formación profesional.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

a) Que el alumno/a, pueda tomar conciencia de la importancia del juego y la recreación, para la formación integral del niño.
b)-Lograr en las/os estudiantes, estimular las conductas sociomotrices a través de los juegos.
c)- Conocer el juego como una finalidad pedagógica, teniendo en cuenta su estructura biológica, social y psicológica.
d)- Desarrollar a través de los juegos, la imaginación creadora, la vivencia, la experimentación y la exploración.
e)- Adquirir herramientas teóricas metodológicas para el accionar concreto en el diseño y la gestión del juego y la recreación.
f)-Profundizar y actualizar el campo y estudio del juego en sus diferentes dimensiones que la constituye a través del proceso de construcción de conocimiento.

VI - Contenidos

Unidad I
a) Teoría
El juego en la escuela, el juego del niño; Conceptos, ejemplos de juego. La recreación, marco teórico. El juego libre y reglado, la comprensión de las reglas, metodología para ir incorporando paulatinamente reglas a los juegos. Reglas propias y adquiridas en los juegos. El juego y la recreación, la importancia de jugar. El grupo de juego. Selección y organización de juegos motores.

Unidad II
a) Teoría
El mundo del juego infantil. El juego como agente educativo, condiciones que debe reunir un juego para ser educativo. Cuadro integrador de los diferentes tipos de juego. El juego espontaneo y reglado. Juegos individuales y grupales con y sin reglas preestablecidas y complejas, con y sin roles difundidos.

Unidad III
a) Teoría
Los juegos grupales, los juegos individuales, su importancia pedagógica en el desarrollo psicomotor. Ejemplos de juegos individuales. Significado de reglas y consignas. Comprensión y creación de reglas. Repertorio de juegos y rondas infantiles populares y tradicionales.

Unidad IV
a) Teoría
Juegos de coordinación óculo manual. Juegos masivos con roles difundidos. Juegos con refugios individuales y grupales. Ajuste del movimiento propio a los requerimientos de los juegos, cálculo de distancias, velocidad, etc. Ajustes a consignas y reglas.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Unidad I: Ejercitar y demostrar en forma grupal las diversas técnicas lúdicas, para distintas edades. Los alumnos/as realizaran actividades prácticas jugando y propondrán distintos juegos. Unidad II: Las alumnas realizaran en forma grupal diferentes tipos de juegos, organizaran los grupos y desarrollaran actividades. Unidad III. Las alumnas por grupos realizaran distintos tipos de juegos, creando variantes de cada juego. Unidad IV: Las alumnas presentaran en grupos juegos libres, grupales e individuales. Crear circuitos con juegos que desarrollen la coordinación viso motora (óculo-manual).
Los trabajos prácticos son grupales, consisten en la presentación, realización y ejecución, distintos juegos recreativos explicados en clase. Se realizan seis trabajos prácticos, cada trabajo práctico tendrá una recuperación. Se les entregara el cronograma de trabajos prácticos, al comienzo del cuatrimestre, para que los alumnos tengan tiempo de consultar, elaborar, planificar cada trabajo práctico que les toque presentar.

VIII - Regimen de Aprobación

Normas para la regularización de la asignatura:
Asistencia con el 100% de los trabajos teóricos prácticos y la aprobación de dos parciales teórico práctico con no menos de 4 (cuatro) cada uno, cada parcial teórico practico tendrá un recuperatorio, rindiendo un coloquio final.

Normas para la aprobación por promoción sin coloquio final:
Asistencia al 100% de las clases teóricas prácticas y aprobación de dos parciales teóricos prácticos con no menos de 7 (siete) cada uno, cada parcial tendrá un recuperatorio.

IX - Bibliografía Básica

[1] [1] (1) Unidad I
[2] [2] (2) Jorge Gomez, Oscar Incarbone “Juego y Motricidad “Ed. NovelibroS:A: Concordia324 Bs. As. Argentina 2001.
[3] [3] (3) Piaget, j. Lorenz K; Erikson E. “Juego y Desarrollo” Ed. Grijalva, Barcelona, España. 1972.
[4] [4] (4) Porstein, Ana; Bied, Jorge “Aprendizaje por el movimiento en el ciclo preescolar” Ed. La Obra Bs. As. 1984.
[5] [5] (5)Marianne Torbert Troquel. “Juegos para el desarrollo motor “. Editorial Pax Mexico.. Año 2003.
[6] [6] (6) Unidad II
[7] [7] (7) Zapata, Oscar. “El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar” Ed. PAX, México, 1989.
[8] [8] (8) Zhurovskakaia, R. “El juego y su importancia pedagógica” Ed. Pueblo y Educación. La Habana. Cuba. 1982.
[9] [9] (9) Rios Luis, Putelli Gerardo y autores varios “Educación para la libertad” Ed. Instituto de estudios sociales y psicosociales. ULP. 2012.
[10] [10] (10) Unidad III
[11] [11] (11) Naveiras, Daniel. “Juegos Sociales, Investigación en acción” Ed. Stadium Bs. As. Argentina. 2004.
[12] [12] (12) Medeiros, E. “Juego y Recreación” Editorial Pablo Waichman 1999.
[13] [13] (13) Cutrera Juan Carlos. “Técnicas de Recreación” Editorial Stadium. Bs. As. Argentina. 1995.
[14] [14] (14) Unidad IV
[15] [15] (15) Medeiros, E. “Juego y Recreación” Editorial Pablo Waichman 1999.
[16] [16] (16) José Francisco Wanceulen Moren- Javier Alberto Bernal Ruiz-Antonio Wanceulen Moreno. “200 Juegos y Ejercicios de Coordinación oculoMotriz. Wanceulen Editorial Deportiva. Año 2019.

X - Bibliografia Complementaria

[1] Que el alumno/a pueda tomar conciencia de la importancia del juego y la recreación en la forma integral del niño. El juego en la escuela, concepto, ejemplos de juegos. La recreación, conceptos. El juego libre y el juego reglado, la comprensión de las reglas, metodologías para ir incorporando paulatinamente reglas propias. Ejercitaciones y demostraciones en forma grupal. Lograr a través de los juegos educativos, estimular el respeto por las reglas. El mundo del juego creado por las opiniones. El juego como agente educativo, condiciones que debe tener un juego para ser educativo. Las alumnas/os realizaran prácticas de técnicas de relajación y conducción grupal. Promover actitudes de cooperación a través de los juegos grupales. Los juegos grupales, los juegos individuales, su importancia pedagógica. Un grupo de alumnas/os dirigirán los juegos y otros grupos lo jugaran. Desarrollar a través de juegos, la creatividad, la experimentación y la exploración corporal. Rondas infantiles, conceptos, juegos populares y tradicionales, juegos de coordinación óculo-manual.

XI - Resumen de Objetivos

a) Adquirir el conocimiento y la capacidad de realizar distintas variantes de los juegos recreativos, adaptados a las alumnas y alumnos de nivel inicial, nivel especial y a alumnos del profesorado en Ciencias de la educación.

XII - Resumen del Programa

Que el alumno/a pueda tomar conciencia de la importancia del juego y la recreación en la forma integral del niño. El juego en la escuela, concepto, ejemplos de juegos. La recreación, conceptos. El juego libre y el juego reglado, la comprensión de las reglas, metodologías para ir incorporando paulatinamente reglas propias. Ejercitaciones y demostraciones en forma grupal. Lograr a través de los juegos educativos, estimular el respeto por las reglas. El mundo del juego creado por las opiniones. El juego como agente educativo, condiciones que debe tener un juego para ser educativo. Las alumnas/os realizaran prácticas de técnicas de relajación y conducción grupal. Promover actitudes de cooperación a través de los juegos grupales. Los juegos grupales, los juegos individuales, su importancia pedagógica. Un grupo de alumnas/os dirigirán los juegos y otros grupos lo jugaran. Desarrollar a través de juegos, la creatividad, la experimentación y la exploración corporal. Rondas infantiles, conceptos, juegos populares y tradicionales, juegos de coordinación óculo-manual.

XIII - Imprevistos

En caso de mal tiempo para la realización de las actividades prácticas, las mismas se realizaran en la siguiente clase, respetando el mismo orden que estaban designados los grupos.

XIV - Otros