

Lúdica y juego en la educación inicial: innovación y desarrollo integral

Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación inicial | para estudiantes universitarios | 16 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de la Licenciatura en Educación Inicial con el propósito de profundizar en la importancia de la lúdica y el juego como elementos fundamentales en la formación de futuros educadores. A lo largo de 16 semanas, los participantes explorarán teorías, prácticas y estrategias creativas que facilitan ambientes de aprendizaje enriquecidos, promoviendo el desarrollo integral de la primera infancia.

El curso se dirige a estudiantes universitarios interesados en adquirir competencias para diseñar, implementar y evaluar actividades lúdicas que respondan a las necesidades y contextos de los niños y niñas en edad inicial. Se enfatiza un enfoque metodológico activo y participativo, basado en experiencias vivenciales, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo, que permita comprender el espacio y el tiempo del juego como ejes fundamentales para el aprendizaje significativo.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de reconocer el valor del juego como una instancia de libertad y comunicación, y de innovar en ambientes sociales que favorezcan procesos educativos integrales, utilizando recursos y estrategias que estimulen la creatividad, la interacción y el desarrollo socioemocional de la primera infancia.

Objetivos Generales

- Comprender y analizar los fundamentos teóricos que sustentan la lúdica y el juego en la educación inicial.
- Diseñar propuestas pedagógicas que integren el juego como estrategia central en el aprendizaje de la primera infancia.
- Implementar experiencias lúdicas que promuevan la creatividad, la socialización y el desarrollo integral de los niños.
- Evaluar críticamente las prácticas lúdicas y su contribución al desarrollo cognitivo, emocional y social infantil.
- Fomentar un enfoque reflexivo en el rol del educador como facilitador de ambientes de juego enriquecidos y significativos.

Competencias

- Analizar teorías y enfoques contemporáneos sobre la lúdica y el juego en la educación inicial.
- Diseñar y planificar actividades lúdicas que promuevan el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Aplicar estrategias creativas que favorezcan ambientes de aprendizaje innovadores y participativos.
- Evaluar el impacto de las experiencias de juego en los procesos cognitivos, sociales y emocionales de la primera infancia.

- Fomentar la comunicación y el intercambio de ideas a través del uso de recursos lúdicos adecuados al contexto educativo.
- Reflexionar críticamente sobre el rol del educador en la mediación del juego y la lúdica en el aula.

Requerimientos

- Conocimientos básicos en desarrollo infantil y teorías del aprendizaje.
- Acceso a materiales didácticos y recursos lúdicos para la planificación de actividades.
- Disposición para el trabajo colaborativo y la participación activa en dinámicas grupales.
- Capacidad para la reflexión crítica y la autoevaluación.
- Herramientas tecnológicas básicas para la presentación de trabajos y actividades.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la lúdica y el juego en la educación inicial

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir los conceptos básicos de lúdica y juego en el contexto de la educación inicial, utilizando terminología académica precisa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la relevancia del juego en el desarrollo integral de la primera infancia, identificando sus dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar el papel de la lúdica como estrategia pedagógica en ambientes educativos para la primera infancia, fundamentando su importancia en teorías del desarrollo infantil.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes enfoques teóricos sobre el juego en la educación inicial y evaluar su aplicabilidad en contextos educativos diversos.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos básicos de lúdica y juego en la educación inicial

- Definición de lúdica: exploración de su significado etimológico y pedagógico.
- Definición de juego: características esenciales y diferenciación entre juego y actividad lúdica.
- Terminología académica precisa relacionada con lúdica y juego: tipos de juego (sensorimotor, simbólico, de reglas), elementos del juego, y conceptos asociados (diversión, creatividad, exploración).
- Distinción entre juego espontáneo y juego estructurado en el contexto educativo.

2. Relevancia del juego en el desarrollo integral de la primera infancia

- Dimensión cognitiva: cómo el juego favorece el desarrollo de la memoria, atención, lenguaje, y habilidades de resolución de problemas.
- Dimensión emocional: el juego como medio para la expresión y regulación emocional, desarrollo de la autoestima y confianza.
- Dimensión social: el juego en la construcción de habilidades sociales, cooperación, empatía y normas sociales.
- Relación entre juego y neurodesarrollo en la primera infancia.

3. La lúdica como estrategia pedagógica en ambientes educativos para la primera infancia

- Fundamentos teóricos del desarrollo infantil relacionados con la lúdica (Piaget, Vygotsky, Erikson, Montessori).
- La lúdica como herramienta para el aprendizaje significativo y desarrollo integral.
- Estrategias pedagógicas basadas en la lúdica: diseño de ambientes, materiales y actividades.
- Importancia de la lúdica en la inclusión y atención a la diversidad.

4. Enfoques teóricos sobre el juego en la educación inicial y su aplicabilidad

- Teoría cognitiva del juego (Piaget): etapas y funciones del juego.
- Teoría sociocultural (Vygotsky): juego y zona de desarrollo próximo.
- Enfoque psicosocial (Erikson): juego y desarrollo emocional.
- Perspectiva humanista y constructivista: juego como construcción activa del conocimiento.
- Análisis comparativo de enfoques y su aplicabilidad en contextos educativos diversos.

Actividades

Actividad 1: Definición y análisis de conceptos clave

Objetivo: Contribuir al objetivo de definir los conceptos básicos de lúdica y juego utilizando terminología académica precisa.

Descripción:

- Lectura previa de textos académicos seleccionados sobre lúdica y juego.
- En clase, los estudiantes redactarán definiciones propias de “lúdica” y “juego” basadas en las lecturas.
- Discusión en parejas para comparar definiciones y aclarar dudas.
- Elaboración colectiva de un glosario con términos clave y sus definiciones.

Organización: Individual y en parejas.

Producto esperado: Glosario de términos académicos con definiciones fundamentadas.

Duración estimada: 90 minutos.

Actividad 2: Análisis de casos sobre el juego y desarrollo integral

Objetivo: Analizar la relevancia del juego en el desarrollo integral de la primera infancia, identificando dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.

Descripción:

- Presentación de varios casos o videos que muestran niños jugando en diferentes contextos.
- En grupos pequeños, los estudiantes identificarán y registrarán evidencias de las dimensiones del desarrollo involucradas en cada caso.
- Discusión grupal para compartir hallazgos y reflexionar sobre la importancia del juego en cada dimensión.

Organización: Grupos pequeños (4-5 estudiantes).

Producto esperado: Informe de análisis que describe cómo el juego favorece las dimensiones del desarrollo integral.

Duración estimada: 120 minutos.

Actividad 3: Debate sobre la lúdica como estrategia pedagógica

Objetivo: Explicar el papel de la lúdica como estrategia pedagógica en ambientes educativos fundamentando su importancia en teorías del desarrollo infantil.

Descripción:

- Lectura previa sobre teorías del desarrollo infantil relacionadas con la lúdica.
- División de la clase en dos grupos que defenderán o cuestionarán el uso de la lúdica como estrategia pedagógica.
- Preparación de argumentos basados en teorías y evidencias académicas.
- Debate estructurado con turno de intervenciones y conclusiones.

Organización: Grupos grandes (dos equipos).

Producto esperado: Registro de argumentos y reflexión crítica escrita post-debate.

Duración estimada: 90 minutos.

Actividad 4: Comparación crítica de enfoques teóricos sobre el juego

Objetivo: Comparar diferentes enfoques teóricos sobre el juego en la educación inicial y evaluar su aplicabilidad en contextos educativos diversos.

Descripción:

- Lectura y análisis de textos breves sobre Piaget, Vygotsky, Erikson y otros enfoques.
- En grupos, elaboración de cuadros comparativos que resuman características, aportes y limitaciones de cada enfoque.
- Discusión sobre casos prácticos donde aplicarían cada enfoque y justificación de su elección.
- Exposición grupal para compartir resultados y conclusiones.

Organización: Grupos pequeños (4-5 estudiantes).

Producto esperado: Cuadro comparativo y presentación oral con análisis crítico.

Duración estimada: 120 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre lúdica, juego y su relación con el desarrollo infantil.

Cómo se evalúa: Cuestionario abierto con preguntas breves para definir conceptos y describir el papel del juego.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito entregado al inicio de la unidad.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión de conceptos, análisis crítico, argumentación y aplicación teórica durante las actividades.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos parciales (glosario, informes, cuadros comparativos), participación en debates y discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbricas para análisis escrito, participación en debates y calidad de exposiciones grupales.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para definir conceptos académicos, analizar la relevancia del juego en el desarrollo integral, explicar el papel pedagógico de la lúdica y comparar enfoques teóricos.

Cómo se evalúa: Examen escrito que incluye preguntas de desarrollo, análisis de casos y comparación teórica.

Instrumento sugerido: Prueba escrita estructurada con criterios de evaluación claros para cada objetivo de la unidad.

Unidad 2: Fundamentos teóricos sobre el juego y el desarrollo infantil

Unidad 3: Tipos y características del juego en la infancia

Unidad 4: El rol del educador en la mediación del juego

Unidad 5: Diseño y planificación de actividades lúdicas

Unidad 6: Recursos y espacios para el juego en contextos educativos

Unidad 7: Juego, creatividad e innovación pedagógica

Unidad 8: Evaluación del juego y su impacto en el aprendizaje

Unidad 9: Inclusión y diversidad en el juego

Unidad 10: Prácticas lúdicas en la comunidad y la familia

Unidad 11: Tecnologías digitales y juego en la primera infancia

Unidad 12: Estrategias para fomentar el juego libre y estructurado

Unidad 13: Resolución de conflictos y juego cooperativo

Unidad 14: Proyecto integrador: diseño de una propuesta lúdica innovadora

Unidad 15: Reflexión crítica y autoevaluación docente en la lúdica

Unidad 16: Síntesis y perspectivas futuras de la lúdica en educación inicial