



## CONTENIDO PROGRAMÁTICO DEL SUBPROYECTO: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA INSTRUCCIONAL

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>VICERRECTORADO:</b>            | Planificación y Desarrollo Social   |
| <b>PROGRAMA:</b>                  | Ciencias de la Educación  |
| <b>SUBPROGRAMA:</b>               | Deporte, Especialidades.  |
| <b>CARRERA:</b>                   | Educación   |
| <b>MENCIÓN:</b>                   | Todas   |
| <b>ÁREA DE CONOCIMIENTO:</b>      | Formación Profesional Básica  |
| <b>PROYECTO:</b>                  | Planificación, Enseñanza y Evaluación   |
| <b>SUBPROYECTO:</b>               | El Juego Como Herramienta<br>Instruccional  |
| <b>PRELACIÓN:</b>                 | Ninguna   |
| <b>CÓDIGO POR MENCIONES:</b>      | Arte: EA 540230506<br>Castellano y Literatura: EC 540230504<br>Educa. Físi. Deporte y Recr.: ED 540230505<br>Educación Integral: EI 540230505<br>Física: EF 540540230507<br>Geografía: EG 540230505<br>Matemática: EM 540230505 |
| <b>HORAS SEMANALES:</b>           | 04 Horas (Totales): Teórico prácticas.  |
| <b>UNIDADES CRÉDITO:</b>          | 02  |
| <b>SEMESTRE:</b>                  | V   |
| <b>CONDICIÓN:</b>                 | Electiva  |
| <b>MODALIDAD DE APRENDIZAJE:</b>  | Presencial  |
| <b>PROFESOR(ES) DISEÑADOR(ES)</b> | Prof. Jesús Mendoza<br>Prof. Liliana Sánchez  |

Barinas, Febrero 2006

## **JUSTIFICACIÓN**

La utilización del juego en sus diversas manifestaciones plantea insospechadas posibilidades de desarrollo del niño, debido a la concepción inmediata de los objetos y de la acción, en un espacio imaginario en el cual establece sus propias reglas, aplicándolas en el contexto que va creando, esto de manera autónoma influye notablemente en el desarrollo de la personalidad y la autoestima además de los valores educativos implícitos. De allí la necesidad de formar educadores que sean capaces de crear actividades lúdicas apropiadas, que potencien la capacidad de aprendizaje de los alumnos aprovechando la espontaneidad y motivación con las que los niños y jóvenes realizan los juegos, podrá además ampliar su campo ocupacional con el uso de herramientas que pueden incluso crear instancias nuevas en los centros educativos. En estas actividades que deben realizarse de modo voluntario, libre y que genere placer debe el educador establecer un tiempo y lugar determinado, con ciertas reglas, estimular la interrelación y promover la adquisición de valores a través del juego simbólico ó de reglas; reproduciendo situaciones sociales en donde el alumno asume diversos roles, procurando no asociarlo a situaciones educativas formales y que sean lo suficientemente entretenidos para captar la atención de los niños. Por estas razones se incluye el subproyecto: El Juego como Herramienta Instruccional en el componente de Formación Profesional Básico para los estudiantes del Programa Ciencias de la Educación.

## **OBJETIVO GENERAL**

Integrar conocimientos, habilidades y destrezas para el uso de actividades lúdicas como recurso creativo y pedagógico en el aprendizaje significativo de los escolares.

## CONTENIDO POR MODULOS

### MODULO I

#### EL JUEGO COMO RECURSO CREATIVO Y PEDAGÓGICO

Duración: 05 semanas.  
%

Valor: 30

#### **Objetivo General.**

Aplicar principios y conceptos de juego como herramienta educativa asumiendo el rol de facilitador y jugador.

#### **Contenido.**

- Conceptualización de juego y juguete. Diferencias.
- Características del juego (libre, espontáneo, liberador, generador de placer).
- Tipos de juego. El juego espontáneo y el dirigido: Juegos infantiles, didácticos, cooperativos, recreativos, musicales, construcción, psicomotores, tradicionales, predeportivos, deportivos, simbólicos.
- El juego como herramienta educativa.
- El juego como: Acción, emoción, interrelación, instrumento de cambio actitudinal, abordaje de valores (Convivencia, límites, libertad, participación y compromiso).
- El jugador y el facilitador. Características.

#### **. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

- Exposición por parte del profesor.
- Lectura, análisis y discusión en clase del material bibliográfico entregado por el profesor.
- Elaboración de una aproximación al concepto de juego y juguete.

- Elaboración de un cuadro sinóptico acerca de los tipos de juego y sus características.
- Elaborar, en grupos de estudiantes, trabajo escrito acerca de las características del juego como herramienta educativa.
- En grupos, participar en juegos espontáneos y dirigidos asumiendo el rol de facilitador y jugador.

## **RECURSOS**

Humanos: Alumnos. Profesor.

Materiales: Retroproyector. Transparencias. Pizarra,. marcador. Material multigrafiado. Diskettes con el contenido programático. Espacio físico.

## **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS.**

| <b>Evaluación</b> | <b>Instrumento</b>        | <b>Porcentaje</b> | <b>Valor</b> |
|-------------------|---------------------------|-------------------|--------------|
| Teórica           | Trabajo escrito           | 12%               | 0,60         |
| Práctica          | Exposición                | 6%                | 0,30         |
| Teórica           | Prueba objetiva           | 7%                | 0,35         |
| Práctica          | Registro de Participación | 5%                | 0,25         |

## **MÓDULO II**

### **JUEGOS SIMBÓLICOS Ó DRAMATICOS**

**Duración:** 3 semanas.  
25 %.

**Valor:**

#### **OBJETIVO GENERAL**

Elaborar juegos con simulación de roles en los cuales se ensaya la aplicación de reglas, participando como facilitador y jugador.

#### **CONTENIDO**

- Definición y características del juego simbólico ó dramático.
- Esquema espacial o área de juego
- Temática del juego.
- Papel a desempeñar. Roles.
- Lógica de las acciones
- Guión del juego, su secuencia.
- Análisis del juego.
- Complejidad del mensaje.

#### **ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

- Exposición por parte del profesor.
- Lectura, análisis y discusión en clase del material bibliográfico entregado por el profesor.
- Discusión en clase acerca de los objetivos de los juegos simbólicos y su uso como recurso pedagógico y didáctico.
- Elaboración de una aproximación al concepto de juegos simbólicos ó dramáticos.
- Elaboración, en grupos de estudiantes trabajo escrito acerca de las características del juego simbólico ó dramático
- Elaboración de juegos de representación, simbólicos ó dramáticos organizados en grupo.
- Participar como facilitador y como jugador en juegos simbólicos: Hacer como si, juegos de representación, juego de roles.

#### **RECURSOS**

Humanos: Alumnos. Profesor.

Materiales: Retroproyector. Transparencias. Pizarra,. Marcador. Material multigrafiado. Diskettes con el contenido programático. Vestuario. Guiones cortos. Espacio físico.

#### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

| <b>Evaluación</b> | <b>Instrumento</b>        | <b>Porcentaje</b> | <b>Valor</b> |
|-------------------|---------------------------|-------------------|--------------|
| Teórica           | Prueba objetiva           | 8 %               | 0,40         |
| Teórica           | Trabajo escrito           | 10 %              | 0,50         |
| Práctica          | Registro de participación | 7%                | 0,35         |

## **MÓDULO III**

### **JUEGOS TRADICIONALES VENEZOLANOS**

Duración: 4 semanas.

Valor: 25

%.

#### **OBJETIVO GENERAL**

Aplicar juegos tradicionales venezolanos resaltando la influencia de otras razas en nuestro acervo cultural.

#### **CONTENIDO**

##### **JUEGOS VENEZOLANOS:**

Estructura, forma de jugarlos, origen, lugares del país donde más se practican.

- La perinola:
- El gurrufio
- El yo-yo
- Metras o pichas
- La zaranda.
- El papagayo
- Rondas (Acompañadas de canciones: La víbora de la mar, La señorita, Arroz con leche, Cómo está Doñana, Alelimón, Tengo una Muñeca. El Barquito. La Pájara Pinta. La Cucaracha. Naranja Dulce. Don Ramón. Estaba el negrito Con. Los Chimichimitos. Pico- pico. María Moñitos. Palomita Blanca, )
- Carreras de sacos.
- Palo ensebado
- La candelita
- La rayuela.
- El trompo.
- El salto de la cuerda.

##### **ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

- Exposición por parte del profesor, resaltando la influencia de otras razas en el acervo cultural venezolano hecho que se refleja en nuestros juegos tradicionales.

- Lectura, análisis y discusión en clase del material bibliográfico entregado por el profesor.
- Asignación de exposiciones teórico prácticas de cada uno de los juegos tradicionales venezolanos.
- Exposición teórica práctica en grupo acerca de los juegos tradicionales venezolanos.
- Participación de todos los estudiantes como jugadores y/o facilitadores en el desarrollo de los juegos tradicionales venezolanos.
- Elaboración de un trabajo escrito acerca de los juegos tradicionales venezolanos, características, época del año en la que más se juega y su origen.

## **RECURSOS**

Humanos: Alumnos. Profesor. Recreadores.

Materiales: Retroproyector. Transparencias. Pizarra,. Marcador. Material multigrafiado. Diskettes con el contenido programático. Material para la elaboración de los juegos tradicionales. Reproductor. Canciones infantiles de rondas.

## **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS**

| <b>Evaluación</b> | <b>Instrumento</b>        | <b>Porcentaje</b> | <b>Valor</b> |
|-------------------|---------------------------|-------------------|--------------|
| Práctica          | Registro de participación | 9 %               | 0,45         |
| Teórica           | Trabajo escrito           | 8 %               | 0,40         |
| Práctica          | Escala de estimación      | 8 %               | 0,40         |



## **MÓDULO IV**

### **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN**

Duración: 4 semanas.  
%.

Valor: 20

#### **OBJETIVO GENERAL**

Seleccionar juegos de construcción, articulando los aspectos propios del juego con objetivos de la enseñanza escolar.

#### **CONTENIDO**

- Juegos de construcción con piezas de diferentes colores, tamaños y formas ( Puzzles).
- Manipulación y construcción para crear figuras: Destrezas motoras finas.
- Intuición matemática y geométrica
- Noción de forma y cuerpo geométrico.
- Noción de perímetro. Área y volumen
- Rotación y sustitución de figuras.
- Noción de líneas paralelas.
- Conexión de la matemática con el lenguaje en la explicación de la resolución de problemas.
- Juegos numéricos: De ordenación y de cálculo ( Siete números en la Y griega, la rueda numérica, el triángulo que suma igual, el cuadro de números, ocho números en línea, pares e impares en una suma, la serpiente que suma, el producto con nueve números)
- Juego de dominó. Solución de problemas numéricos.

#### **ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

- Exposición por parte del profesor.
- Lectura, análisis y discusión en clase del material bibliográfico entregado por el profesor.
- .Elaboración en grupos de piezas armables ( Puzzles)
- Exposición en grupos de diversos juegos numéricos de ordenación ó cálculo.
- Participación de todos los alumnos en los juegos como facilitadores y orientadores.
- Creación de juegos como aporte a la cátedra.

- Uso del dibujo como recurso para crear juegos numéricos.
- Trabajo escrito acerca de las características de los juegos numéricos.

## **RECURSOS**

Humanos: Alumnos. Profesor.

Materiales: Retroproyector. Transparencias. Pizarra,. Marcador. Material multigrafiado. Diskettes con el contenido programático. Material para la elaboración de rompecabezas. Materiales para crear (Puzzles).Lápiz. Papel.

## **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS**

| <b>Evaluación</b> | <b>Instrumento</b>        | <b>Porcentaje</b> | <b>Valor</b> |
|-------------------|---------------------------|-------------------|--------------|
| Práctica          | Registro de participación | 6 %               | 0,30         |
| Teórica           | Trabajo escrito           | 6 %               | 0,30         |
| Práctica          | Exposición                | 8 %               | 0,40         |

## BIBLIOGRAFIA

[http://www.ludomecum.com/comun/escuela\\_2000.php](http://www.ludomecum.com/comun/escuela_2000.php)

Bautista, G y Poghano, A. (1977). Canciones y Rimas para Jugar. Edit. Kapelus.  
Buenos Aires.

Rosas, R y Sarlé, P. (2006) Juegos de Construcción y Construcción del Conocimiento.  
Editorial Miño y Dávila. Buenos Aires.