

MATERIA

TALLER JUEGO Y LENGUAJE (AÑO 2023)

FACULTAD

UNIVERSIDAD DE CONGRESO

CARRERA

CARRERA DE FONOAUDIOLOGÍA Y CLÍNICA DEL LENGUAJE

SEDE

SAN RAFAEL- Mendoza

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

SEGUNDO SEMESTRE – 4° AÑO

ÁREA DE FORMACIÓN

CICLO DE FORMACIÓN BÁSICA

TURNO

TARDE

CARGA HORARIA

HORAS TOTALES	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRACTICAS
45	20	25

EQUIPO DOCENTE

PROFESOR TITULAR: LIC. MARCELA FUNES

ASIGNATURAS CORRELATIVAS PREVIAS

Clínica del Lenguaje I
Psicología Evolutiva II
Análisis del Discurso
Psicología Evolutiva I

ASIGNATURAS CORRELATIVAS POSTERIORES

MATERIA 1 Seminario de Capacitación Área Lenguaje

FUNDAMENTOS

El juego ha estado siempre presente en la naturaleza humana y ha formado parte esencial de la cultura. Es una de las manifestaciones más antiguas de la acción humana.

A lo largo de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del trabajo y del tiempo libre, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad.

Los juegos y juguetes siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes.

Lo que quizá más destaque del juego es su carácter universal, educativo y terapéutico. A través del juego el niño aprende valores, normas, interioriza conceptos y desarrolla capacidades, explora el mundo que le rodea, se relaciona socialmente, conoce rasgos de su cultura, desarrolla su creatividad e imaginación, se integra en el mundo adulto y se divierte. Por lo tanto, podemos afirmar que el juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral. Este desarrollo podemos clasificarlo en seis ámbitos:

- 1 Físico-motor: entrenando la lateralidad, la coordinación viso-motora, etc.
- 2 Intelectual: asimilando conceptos.
- 3 Creativo: potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico y desarrollando destrezas manuales.
- 4 Emocional: practicando y superando la frustración, expresando lo vivido, etc.
- 5 Social: participando en situaciones imaginarias, aceptando roles y reglas; cooperando, compartiendo, etc.
- 6 Cultural: imitando modelos, aprendiendo juegos, canciones o cuentos tradicionales, etc.

Como terapeutas, podemos planificar los espacios de juego y facilitar la práctica lúdica, aprovechando esa actividad con un objetivo educativo y de desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. Según Bruner, mediante el juego, el niño experimenta y aprende, pero sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. El aprendizaje suele venir como resultado de la práctica y el entrenamiento. El juego permite generar las rutinas necesarias para desarrollar capacidades.

Este espacio curricular con modalidad de taller teórico-práctico, se inscribe en un enfoque integrando dimensiones de la vivencia, reflexión y conceptualización en una doble vía: experiencia en sí y aspectos teóricos. Esta propuesta abandona la idea de cuerpo-objeto para ahondar en la concepción de cuerpo-sujeto, por medio del censo-percepción, la movilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación. Llegando así a la constructividad corporal y las relaciones entre juego y lenguaje.

OBJETIVOS POR COMPETENCIAS

Competencias Generales

- Contextualizar el modelo lúdico en la intervención.
- Conocer las implicaciones del juego en el desarrollo infantil.

Competencias Conceptuales Específicas

- Conocer las teorías que explican la importancia del juego en el ser humano.
 - Identificar los tres niveles de funcionamiento que se interrelacionan en la estructuración corporal: la organización motriz, la estructuración perceptiva-cognitiva y la construcción afectiva emocional.

Competencias Procedimentales Específicas

- Reconocer el papel del juego como factor de integración social y de adaptación cultural.
- Reconocer la expresividad psicomotriz como práctica que se ocupa del cuerpo y del movimiento como expresión de sus estructuras de base y de sus modos de relación.
- Revalorizar el cuerpo y sus producciones, el movimiento, integrando el plano neuromotor, cognitivo, simbólico y comunicacional.

Competencias Actitudinales Específicas

- Vivenciar y explorar las propias posibilidades expresivas en el juego, para diversificar las competencias interacciónales, comunicativas y de intervención profesional.

CONTENIDOS

MÓDULO I: TEORÍA Y DINÁMICA CORPORAL (VIVENCIAL)

EL JUEGO CORPORAL

BIBLIOGRAFÍA:

- El juego corporal / Daniel Calmels. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2018. Libro digital, EPUB

MÓDULO II: TEORÍA Y DINÁMICA CORPORAL (VIVENCIAL)

CÓMO SE JUEGA EL NIÑO CUANDO JUEGA.

CUERPO E INCONSCIENTE.

JUGAR FRENTE AL ADULTO

BIBLIOGRAFÍA:

- Chokler, Myrtha. "Como se juega el niño cuando Juega"

- Lapierre y B. Aucauturier "El cuerpo y El inconsciente" Cap. 2 La Falta o carencia.
- El juego corporal / Daniel Calmels. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2018. Libro digital, EPUB

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Unidad	Contenido básico	Nombre de tema o clase	Método / recurso Didáctico	Cantidad de hs	Ámbito	Tipo de evaluación	Fecha estimada
1	Dinámica Presentación.	Consciencia de Sí	Presentación oral grupal con dinámica vivencial, auto observación y chequeo interno, compartiendo las resonancias.	3	Aula	oral	10/08
1	Dinámica Vivencial.	Consciencia de Sí	Auto observación y chequeo	3	Aula	oral	17/08

			interno, compartien do las resonancia s.				
2	Función Corporiza nte y Función Lúdica.	Introducci ón el Juego Corporal.	A partir del texto, cada grupo de estudiante s debatirán sobre los elementos teóricos estudiados .	3	Aula	Elabora ción grupal de informe escrito.	24/08
3	Dinámica vivencial. Debate.	Introducci ón el Juego Corporal	Se analizarán grupalmen te, videos y marco teórico trabajados en clase.	3	Aula	Entrega de Informe escrito.	31/08
4	Fenómeno s Lúdicos	Jugar. Caracterí sticas sustancia les del Jugar.	A partir del texto, cada grupo de estudiante s debatirán sobre los elementos teóricos estudiados .	3	Aula	Análisis	07/09
5	Dinámica vivencial.	Conscien cia de sí en relación	Auto observació n y chequeo interno,	3	Aula	Oral	14/09

		con teoría.	compartien do las resonancia s.				
6	Trabajo PrácticoN° 1	Síntesis de contenido s	Presentaci ón de síntesis realizada en grupos de 2	3	Aula	Entrega Escrita	21/09
	Mesas de Examen.						25/09 ! 29/09
7	Dinámica vivencial.	Juegos	Cada grupo presenta su propuesta de juego. (De a dos alumnos)	3	Aula	Exposici ón y participa ción de la clase de cada dinámic a.	05/10
8	Trabajo Práctico 2 (complem entario del TP 1)	El Niño puesto en situación lúdica.	Jugar con los niños.	3	Aula	Análisis y resumen.	12/10
9	Dinámica Vivencial	Registro corporal.	Relación con teoría	3	Aula	Oral y práctica	19/10
10	Dinámica Vivencial	Registro corporal.	Relación con teoría	3	Aula	Oral y práctica	26/10
11	Examen Integrador		Juguete y Relato personal	3	Aula	Ronda de present ación	02/11

12	Examen Integrador		Juguete y Relato personal	3	Aula	Ronda de presentación	09/11
13	Examen Integrador		Juguete y Relato personal	3	Aula	Ronda de presentación	16/11

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Chokler, Myrtha. “Como se juega el niño cuando Juega”
- Lapierre y B. Aucouturier “El cuerpo y El inconsciente” Cap. 2 La Falta o carencia.
- El juego corporal / Daniel Calmels. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2018. Libro digital, EPUB
- Ajuriaguerra, J. de. Personalidad y Socialización. La Hamaca N° 10. Ed. FUNDARI Año 1999.
- Aucouturier, Bernard. Avances Teóricos en la Práctica Psicomotriz. Cuaderno N° 4. Ed. Ariana. Año 2001.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

CLASES TEÓRICAS: Clases expositivas en las que se promoverá la activa participación de los alumnos.

CLASES PRÁCTICAS: La metodología propuesta es la de taller, consistiendo en una base teórica a partir de la cual se desarrollan prácticas específicas.

Se realizará una articulación de contenidos y prácticas y un seguimiento paralelo de los alumnos en lo orgánico, funcional y expresivo

RECURSOS TÉCNICOS: En la medida de las necesidades se utilizarán proyector multimedia, acceso a internet y amplificador de sonido para la visualización de videos.

REGULARIDAD

En el régimen de enseñanza- aprendizaje de la Universidad de Congreso se reconocen la Promoción Directa, asignaturas que otorgan la calificación definitiva de promoción, por lo que el presente espacio curricular el sistema de promoción será directa. Estableciéndose un programa la evaluación integradora final de la que resultará la promoción de los alumnos que hayan logrado la condición de regulares, no pudiendo exceder la misma los quince días hábiles posteriores al cierre del cursado.

EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN

La promoción se lograra con la obtención del 60% de resultado positivo en la actividad de evaluación integradora programada. Y un 80% de asistencia y participación a los talleres vivenciales.

CRONOGRAMA DE EVALUACIONES

Examen Integrador	01 a 15 de Nov.	Individual.

RECUPERATORIOS

Los alumnos regulares que no obtuvieron el 60%, y alcanzan entre el 40 y 59% en la evaluación integradora, tienen la posibilidad de la Promoción Indirecta, y pueden ir a examen final.

Los alumnos que obtengan hasta 39% de resultado en la evaluación integradora, deben recurrar la asignatura (pierden la regularidad y no obtienen la promoción).

NOMBRE DEL TITULAR DE LA CÁTEDRA

Marcela E. Funes Montes de Oca