



Proyecto

CICLO LECTIVO 2026

CARRERA: PROFESORADO DE EDUCACION INICIAL

CURSO: 3er Año

ESPACIO CURRICULAR: PRODUCCION DE MATERIALES Y

OBJETOS LUDICOS

DOCENTE: Lic. TERESA B. RIELLA

Fundamentación:

El juego en la escuela infantil ha puesto direccionalidad pedagógica al carácter lúdico de la actividad de los niños y las niñas.

"El juego es un proceso que les permite dominar el mundo que los rodea, ajustar su comportamiento a las exigencias del mismo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción."

Lo anterior reafirma la necesidad de que las estrategias educativas se enmarquen dentro de una propuesta de juego que facilite la apropiación de diversos aprendizajes, y que la selección de los materiales y objetos lúdicos, se haga de acuerdo a los propósitos que se persiguen a través de su utilización a los contenidos a desarrollar y a las estrategias que van a facilitar dicho aprendizaje.

El juego con materiales tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.

En relación a las docentes en formación, deberán adquirir conocimientos sobre las posibilidades que ofrecen los diversos materiales y objetos lúdicos, como la organización de ambientes flexibles y estimulantes, para enriquecer la práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos educativos tanto en el primer ciclo, como en el segundo del Nivel Inicial.

Ahora quiero referirme a las tecnologías digitales que ofrecen una enorme cantidad de información de contenido y a los que uno accede cuando lo desea. Los niños

juegan a juegos y a videojuegos, que se multiplican en distintas plataformas que ofrecen diferentes propuestas lúdicas. Es aquí donde el videojuego sería un objeto de la cultura contemporánea que forma parte de los niños, porque entonces no incluirlos como parte de los juegos.

PROPÓSITOS DEL DOCENTE

- Introducir a las docentes en formación en; el conocimiento, selección y construcción de materiales específicos que permitan enriquecer la enseñanza en el Nivel Inicial.
- Guiar y orientar a las estudiantes en la búsqueda de ideas, técnicas y procedimientos basada en la investigación y la experiencia personal para elaboración de material didáctico para cada una de las edades del Jardín Maternal y del Nivel Inicial.
- Incluir en las propuestas de juegos de cada comunidad, de los grupos familiares, representativos de otras culturas originarias, afrodescendientes, gitanas, asiáticas y migrantes.
- Generar en las docentes en formación, que favorezcan la participación en juegos de distinto tipo sin establecer diferencias según el género.
- Formar a los futuros docentes con la convicción que desde edades tempranas los niños se encuentren con dispositivos tecnológicos, mediante los cuales acceden a una gran diversidad de medios, explorando, jugando, escuchando, mirando, etc.
- Generar vínculos de afecto y confianza que le brinden a los estudiantes, seguridad en sus capacidades y deseos de aprender, y elaborar materiales y objetos lúdicos.
- Considerar los conocimientos y vivencias de los estudiantes socialmente significativos que le permitan confrontar, resignificar, ampliar y profundizar los nuevos conocimientos relacionados con el espacio curricular.

Expectativas de logro:

- Promover la adquisición de conocimientos, herramientas procedimientos para desarrollar diferentes tipos materiales y objetos lúdicos que enriquezcan la enseñanza y los aprendizajes en el Nivel Inicial (Ciclo Maternal).
- Desplegar la capacidad creativa, el placer por explorar nuevos materiales y conocer, así como utilizarlos en diversas situaciones pedagógicas, entre ellas: Unidades didácticas, Proyectos y Secuencias.

-Conocer la importancia del Títere, como herramienta educativa y expresiva, aplicando su potencialidad en el ambiente áulico.

-Apreciar la importancia de la reutilización de materiales y objetos lúdicos, participando en la elaboración de material didáctico.

- Valorar la exploración y utilización de las diferentes producciones culturales actuales, como los videojuegos, las apps, cuentos vistos en un video, documentales. Aprovechando que marcan tendencia ya que pueden generar nuevos recorridos de aprendizaje

Encuadre Metodológico:

Las estrategias y acciones metodológicas que orientarán el proceso de enseñanza-aprendizaje de este trayecto serán:

- Exposiciones teóricas de la docente con participación activa de las estudiantes.
- Lectura asistida de Bibliografía.
- Apreciación de videos y conferencias de profesionales (Por ejemplo; Lic. Elena santa Cruz) Elaboración de ideas críticas, relacionando con los contenidos del Trayecto.
- Panificación y realización de actividades prácticas, individuales y grupales, dentro del criterio de aula-taller o fuera de ella, que sirvan al futuro docente como recursos estético-lúdicos que potencien la expresión, la comunicación, la creatividad, la solidaridad y el trabajo en equipo.
- Se tenderá a desarrollar metodologías activas y participativas a través de dinámicas lúdicas, expresión visual, creación teatral, corporal y multimedia haciendo hincapié en la utilización de material reutilizable.
- Relación permanente entre material y contenido a enseñar en los contextos de los modelos didácticos a utilizar.

Expectativas de logro:

-Promover la adquisición de conocimientos, herramientas procedimientos para desarrollar diferentes tipos materiales y objetos lúdicos que enriquezcan la enseñanza y los aprendizajes en el Nivel Inicial (Ciclo Maternal e Infantes).

-Desplegar la capacidad creativa, el placer por explorar nuevos materiales y conocer, así como utilizarlos en diversas situaciones pedagógicas, entre ellas: Unidades didácticas, Proyectos y Secuencias.

- Conocer la importancia del Títere, como herramienta educativa y expresiva, aplicando su potencialidad en el ambiente áulico.
- Apreciar la importancia de la reutilización de materiales y objetos y utilizarlos en la elaboración de material didáctico.
- Valorar la exploración y utilización de las diferentes producciones culturales actuales, como los videojuegos, las apps, cuentos vistos en un video, documentales. Aprovechando que marcan tendencia ya que pueden generar nuevos recorridos de aprendizaje.

Encuadre Metodológico:

Las estrategias y acciones metodológicas que orientarán el proceso de enseñanza-aprendizaje de este trayecto serán:

- Exposiciones teóricas de la docente con participación activa de las estudiantes.
- Lectura asistida de Bibliografía.
- Apreciación de videos y conferencias de profesionales (Por ejemplo; Lic. Elena santa Cruz) Elaboración de ideas críticas, relacionando con los contenidos del Trayecto.
- Panificación y realización de actividades prácticas, individuales y grupales, dentro del criterio de aula-taller o fuera de ella, que sirvan al futuro docente como recursos estético-lúdicos que potencien la expresión, la comunicación, la creatividad, la solidaridad y el trabajo en equipo.
- Se tenderá a desarrollar metodologías activas y participativas a través de dinámicas lúdicas, expresión visual, creación teatral, corporal y multimedia haciendo hincapié en la utilización de material reutilizable.
- Relación permanente entre material y contenido a enseñar en los contextos de los modelos didácticos a utilizar.
- Trabajo en conjunto con la catedra de TIC. Con el Profesor Marquesto, que será muy enriquecedor para ambos grupos, el proyecto.

CONTENIDOS

Unidad 1:- La Infancia, el Juego y los objetos lúdicos

- Concepto de MATERIALES Y OBJETOS LÚDICOS. Objetos Lúdicos y el desarrollo psíquico del niño/a. Influencia en la formación de la personalidad. Los juguetes y la estimulación de las diversas inteligencias. El rol estimulante del buen juguete. Los objetos lúdicos como medios didácticos.

-Material didáctico: Concepto. Importancia. Criterios para su selección y utilización. Consideraciones sobre algunos materiales.

-Ambientes ALFABETIZADORES: La sala como ambiente para el desarrollo lúdico: condiciones didácticas a tener en cuenta. Ambientación de las salas desde un criterio educativo.

-Desarrollo de la creatividad a partir del MATERIAL DESESTRUCTURADO: Juguetes y materiales útiles realizados con materiales reutilizables.

Bibliografía:

Orientaciones Didácticas para el Nivel Inicial 6° Parte. (2009) "La elaboración de Material didáctico" Dirección General de Cultura y Educación

"Ambientes Alfabetizadores", en el Primer Ciclo. Dirección de Educación Inicial (2019)

Nemirovsky " Ambiente alfabetizador en el Jardín de Infantes (2010) Power Point.

Bibliografía docente y ampliatoria:

Goren, L.; "Los juguetes y el desarrollo de las Inteligencias múltiples'.Artículo Revista Lápiz y Papel(2008)

Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Nivel Inicial. (Cap 9,10 y 11) Ed. Staff(2007)

Glanzer, M. "El rol estimulante del buen juguete en el desarrollo del niño'. Ed. Paidós 2005

Digitalizada:

Malajovich, De Andrea: "Breve Historia del Material Didáctico en la Educación Inicial'. En DGCE Orientaciones didácticas para el nivel inicial. 2008. Pág. 9 a 17.

linc <https://www.slideshare.net/scapea/orientaciones-didcticas-para-el-nivel-inicialparte-6>

Otro actual 2018

http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/3_orientaciones_didacticas_para_el_nivel_inicial_6_parte.pdf

Unidad 2 -Material didáctico: Juegos y juguetes en el 1° Ciclo, JARDÍN MATERNAL

- El Juego en el Jardín maternal: De la exploración al Juego. El rol del propio juego desde los inicios. El rol e importancia del adulto en el campo lúdico.
- Características de juguetes/materiales y objetos lúdicos en el Jardín Maternal: Cesto del Tesoro- Juego Heurístico-Materiales para el desarrollo psicomotor- Materiales y juguetes para el Juego simbólico del "Como sí".
- Juegos y juguetes, desde una perspectiva de género.

Bibliografía:

- **Soto, C. Mateos, N. Castro, E. (2014) "La vida en las instituciones".**

Temas de 0 a 3, Ministerio de Educación.

Dirección de Educación Inicial, Capítulo: los juegos con bebés y niños. Pág. 43 a 51. Capítulo: Los materiales, la

seguridad, La estética, pág.81 a 87

[//repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/110050/Vida%20en%20las%20inst.%200%20](http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/110050/Vida%20en%20las%20inst.%200%20A%203%20A%20C3%91OS-2014.pdf?sequence=1)

[A%203%20A%20C3%91OS-2014.pdf?sequence=1](http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/110050/Vida%20en%20las%20inst.%200%20A%203%20A%20C3%91OS-2014.pdf?sequence=1)

Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Nivel Inicial.(Cap 9,10 y 11) Ed. Staff (2007)

Ni una menos desde los primeros años. Educación en géneros para infancias más libres. Cap. 5:

PRÁCTICAS CULTURALES Y GÉNEROS. "El juego y el juguete, como prácticas cotidianas para la equidad". Las

Juanas editoras (2016)

Diseño Curricular del primer Ciclo, Prov. de Bs. As

Diseño Curricular 1° Ciclo CABA

Bibliografía Docente y ampliatoria:

Orientaciones Metodológicas para el uso de Material Didáctico en el Nivel Inicial (2006) Equipo Técnico de la Sec.

de Estado de la Ed. De Santo Domingo.

Unidad 3: Materiales y objetos lúdicos en el Jardín de Infantes

-Clasificación general (Materiales para: Juegos de construcción, Juego Dramático, Juego Reglado, J. Corporales). Los materiales y objetos lúdicos en las áreas de enseñanza: Tipos de materiales/juguetes, selección y organización (2° Ciclo) .

-Organización de Ludotecas.

-Diferenciar si se va a incluir un video juego, como un medio para enseñar un contenido o si para aprender a jugar.

-Seleccionar videojuegos desde una perspectiva pedagógica

Bibliografía:

Sarle y otros "Juegos Con reglas convencionales, ¡Así me gusta a mí!" UNICEF (2012)

Didacticas Lúdicas con videojuegos Educativos (Escenarios y horizontes alternativos para enseñar y aprender)

Autoras: Carina Lion y Verónica Perosi. ED. Noveduc Año 2019

DISEÑO CURRICULAR PROV DE BS. AS. (2008)

DISEÑO CURRICULA PROV. BS. AS. (2019)

Unidad 4: Los Títeres

- El teatro de títeres: El títere cobra vida, como elemento de expresión y comunicación con las infancias. (Manejo, movimientos, expresividad, cambios de voz)

-Distintos tipos de títeres: manopla, camisolín, varilla, dedo.

-Teatro negro, características y formas de elaboración.

-Teatro de Sombras /Teatro con objetos/ Teatro de papel (Kamishibai)

- Armado de una obra de títeres: puesta en escena, escenografía (Articulación entre lenguajes expresivos).

Bibliografía:

- **DISEÑO CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN INICIAL**, Gobierno de la Provincia de Bs., Dirección General de Cultura y Educación. (2008)

- **Santa Cruz, Elena, "Los objetos como mediadores de ternura"**, Editorial Noveduc, Buenos Aires 2019, Capítulos: Títeres. Pág. 21 a 42 . Susurradores Pág. 59 a 63 . Pup, Pequeños universos Portátiles Pág. 65 a 73.

- *Apuntes sobre **KAMISHIBAI** (Teatro de Recursos:*

Sitios de Interés de consulta sugeridos durante la cursada:

- Museo de la Educación Inicial Buenos Aires

<http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/museoinicial/fotos.htm>

- Sitio oficial del Museo del Juguete de la municipalidad de San Isidro.
<http://museodeljuguetesi.org.ar/>

- Museo del juguete en el Museo de la Ciudad CABA. www.arpa.org.ar/los-juguetes/

- Museo de los niños. Abasto CABA www.museoabasto.org.ar/

- Tríptico de la infancia. <http://www.rosariocultura.gob.ar/triptico-de-la-infancia>

- Museo Argentino del Títere.

<https://www.facebook.com/museo.titere?fref=ts>

- Mundo Nuevo, UNLP, espacio de experimentación y juego. Programada divulgación de las ciencias,
<http://www.mundonuevo.unlp.edu.ar/>

- Los Musiqueros, construcción de instrumentos.
<http://suenaquetesuena.blogspot.com.ar/2010/04/taller-de-instrumentos.html>

- REMIDA. Centro de Reciclaje creativo Reggio Emilia.
<http://www.remida.org/>

- REGGIO PÁG. OFICIAL CON MATERIAL Y TEORÍA SOBRE AMBIENTE Y OBJETOS.

<http://www.reggiopaedagogik.eu/index.php/paedagogik/paedagogik/raum2>

- Reggio según la OEI:

<http://www.oei.org.ar>. Para juegos tradicionales:

Documento de la OEI dirigido por Patricia Sarle , ejemplos y reglas de juegos tradicionales en el ANEXO: Páginas. 45 a 60

http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_8.pdf ¿A qué jugaban los niños en 1810?

- Publicación del gobierno de la Pcia. de Santa Fe

<https://drive.google.com/file/d/0B1Q-6klvqTEQNU9oTkIfal9iSjA/view>

Ludotecas escolares en el nivel Inicial PDF Ministerio de Educación

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B18NdWFm0RX8OWNNZW5xZWl3dG8>

Luthier, haciendo instrumentos musicales con los Musiqueros

<https://www.educ.ar/recursos/108789/sikus>

[es/historico/educacionartistica/primerainfancia/enfoques.php](https://www.educ.ar/recursos/108789/sikus)

Cadenas, Pérez y otros, *Upcycle it - Caja de Herramientas para el Reciclaje Creativo*, Ed. Pegasus Druk, Alemania 2011 http://issuu.com/trial-error/docs/upcycle_it_web_spanish (Páginas seleccionadas 1 a 6, 8, 9, 12, 15, 16, 17, 20, 100, 103, 105, 106).

Material de la colección: **"SEGUIR EDUCANDO"** Ministerio de Educación(2020) 1° y 2° Ciclo

www.educar.ar

<https://www.educ.ar/recursos/156143/jugamos-con-juguetes-de-papel>

<https://www.educ.ar/recursos/156078/jugamos-con-cosas-cotidianas> <https://www.educ.ar/recursos/156132/hacemos-juguetes-de-tela> <https://www.educ.ar/recursos/156093/a-que-jugaban-las-personas-grandes-cuando-eran-chicas> <https://www.educ.ar/recursos/150858/mar-de-lecturas?from=150936>

<https://www.educ.ar/recursos/150859/para-los-mas-chicos>

<https://www.educ.ar/recursos/156142/jugamos-con-cajas-de-carton>

A través del trabajo interdisciplinario se podrán articular los saberes en función de las producciones que luego se podrán exponer en diferentes ámbitos, por ejemplo, la elaboración de **una obra de Títeres**, teniendo en cuenta que, a través de esta producción, se pondrán en juego variados contenidos de las diferentes asignaturas.

Propuesta de Extensión Institucional

Las diferentes producciones teatrales realizadas podrán ser una forma de extensión Institucional, que permita poner al ser vivió de diferentes instituciones el resultado del trabajo realizado, por ejemplo, Jardín donde las alumnas transiten sus trayectos de prácticas profesionales.

Sistema de Evaluación y acreditación según la RES.496-2.INSTITUTOS DE EDUCACION SUPERIOR PUBLICOS PR4 VIGENTE DESDE EL AÑO LECTIVO 2025

REGIMEN ACADEMICO MARCO PARA LA EDUCACION SUPERIOR Y EDUCACION TECNICA.INSTITUTOS DE EDUCACION SUPERIOR PUBLICOS PROVINCIALES DE GESTIONESTATAL Y DE GESTION PRIVADA R.A.M

Un componente sustantivo para la regulación del sistema formador docente y técnico profesional, un dispositivo normativo que contribuye a la producción de condiciones institucionales capaces de construir trayectorias estudiantiles que formen derecho a la a las mejores docentes, que garanticen el derecho a la educación y a las mejores técnicas que den respuestas a los desafíos de nuestra Provincia.

R.A.I REGIMEN ACADEMICO INSTITUCIONAL:

En un marco académico, democrático y con la participación de los distintos interesados, constituirse un régimen académico, incorporando las especificaciones hacen a las entidades, las instituciones y su contexto. Se trata de un proceso de itinerarios diversos, complejos, flexibles y de itinerarios diversos que se constituyen institucionalmente.

En esta nueva forma de evaluar hay que tener en cuenta que tenemos tres categorías de estudiantes:

- ESTUDIANTE REGULAR.
- ESTUDIANTE ITINERANTE.
- ESTUDIANTE OYENTE.

Las evaluaciones pueden ser por diferentes condiciones:

- Promoción directa, cuyos requisitos son cumplir con el 60 por ciento de las asistencias.

La nota la obtendrá por participación en clase la realización de trabaos prácticos grupales. Para ser debatidos y expuestos frente a sus compañeros. Otros serán individuales.

LA NOTA del 1er y 2do cuatrimestre será aprobado con la nota de siete 7.

La materia será promocionada. Con menos de esa nota las alumnas en algunos de los parciales quedan en situación de recuperar los contenidos del 1ero y del 2do cuatrimestre. Luego de aprobar esta instancia, donde recuperan los contenidos desaprobados, estarán en condiciones de dar examen final.

El examen se dará en equipo, como parte del trabajo práctico final. Si bien es grupal la nota es individual y tendrán que traer 2 títeres y tendrán que representar una breve historia.

LAS ALUMNAS LIBRES:

-Las alumnas se les brindará una copia del programa de la cátedra, con la bibliografía.

-Les daré TRABAJOS PRÁCTICOS para realizar.

-Tendremos comunicación por celular 1557510218, para ir acompañando esta modalidad de rendir la cátedra.

- La Evaluación será continua del proceso realizado por las estudiantes a lo largo de la cursada, se tendrán en cuenta: atención, interés y participación activa del trabajo en clase, así como en actividades complementarias.

- Lectura, comentario crítico y análisis sobre los diversos aspectos del contenido de la materia, aportación personal.

- Se tendrá muy en cuenta la **iniciativa, incremento de la creatividad e imaginación** en el diseño y creación de objetos lúdicos durante el período de la cursada.

-Fundamentación de la importancia del Material didáctico y objetos lúdicos.

-Implicancias del Ambiente alfabetizador/

-Elaboración de distintos tipos de objetos y materiales para las distintas áreas de enseñanza y las distintas edades.

-ELABORACION DE UNA LUDOTECA

- **EVALUACIÓN FINAL**: Trabajo interdisciplinario conjuntamente con el Trayecto JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL y TIC' S: "Proyecto de Juego", Elaboración del material didáctico necesario, Fundamentando su uso.

Transitando sus trayectos de prácticas profesionales, en el Jardín Maternal N-º1 y en el Jardín Maternal N-º1 del Barrio de OBLIGADO donde se realiza el primer acercamiento para que las alumnas tengan contacto con el desarrollo de las actividades, de la contención y del hacer cotidiano del Jardín Maternal, como Institución Educativa.

Prof.Lic. Teresa.B.Riella