

TALLER CAR 2017

EL JUEGO: LA ACTIVIDAD CENTRAL DE LA INFANCIA

CONCEPTO

Los Jardines Infantiles y Salas Cuna, reconocen el juego como el "principio pedagógico fundamental" para promover el desarrollo pleno de niños y niñas, y lograr aprendizajes significativos.



USUARIO

TIPO Y EDAD



Niños y Niñas
0 < x < 5

FORMA



Niños en compañía de adultos

2 < x < 6 hrs. Diarias

HORARIO

E. Educ.	Hogar
8-10 hrs	10-12hrs
15-17hrs	15-19hrs

Más del 70 % de los usuarios en sectores preexistentes de recreación, son menores de 10 años. Usuario DIRECTO

El adulto se encuentra en estado de vigilia y . Usuario INDIRECTO



INTRODUCCIÓN

A través del juego los niños y niñas conocen el mundo, son felices, aprenden y fortalecen habilidades para la vida.

Es común escuchar en los adultos que los niños y las niñas "sólo van a jugar al jardín infantil", y es lo correcto! El juego es la actividad central en la vida de cualquier niño o niña y fundamental para su desarrollo pleno, por esto, se debe fomentar y no menospreciar como si fuera algo sin importancia.



Los niños y niñas que asisten a sus establecimientos juegan alrededor de 7 horas cada día. El juego es la base de las mallas curriculares.



Jugar ayuda a fomentar la comunicación, la sociabilidad, creatividad, imaginación y trabajo en equipo. Los desafía y les da la posibilidad de expresar sus emociones, necesidades y habilidades, ayudándolos a desarrollar un concepto positivo de sí mismos, a quererse y aceptarse tal como son, junto con entregar espacios de opinión e interacción con otros pares y adultos.



El juego también es un derecho infantil, reconocido en la Convención sobre los Derechos del Niño, y que está asociado directamente al derecho a la participación.



Como Arquitectos debemos generar los espacios para propiciar el juego en condiciones de seguridad y bienestar, y no sólo en el jardín infantil, sino que también en el hogar, en los espacios públicos y en su entorno en general.



CONDICIONES DEL TERRENO



Terreno en planicie y delimitado. Poca inclinación para motricidad

Emplazamiento en apertura, ideal de 1,5m2 por usuario

Materialidades de bajo impacto para el infante. Arenoso, Terroso, Vegetal, de Espuma y de Caucho.



EL MEDIO NATURAL LES PERMITE LA INDEPENDENCIA, INGENIO Y AUTO-REGULACIÓN.

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

¿CÓMO?



0 a 1 año, se concentran en los objetos. Se genera un recogimiento en observación.



1 a 3 años, empieza el ingenio y la importancia del funcionamiento y las consecuencias toman sentido. La necesidad de un espacio que acoja y converja.



¿DÓNDE? CONDICIONES JARDÍN INFANTIL



PATIOS



SALAS DE ACTIVIDADES



PASILLOS



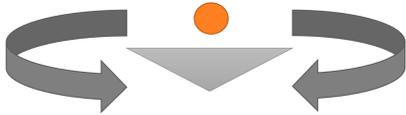
RINCONES



SALA HÁBITOS HIGIENICOS



AULAS



Los niños aprenden por imitación y se conectan siempre hacia un líder o un guía. Se reúnen en forma circular o de medio círculo.



El contacto con el suelo y las texturas son fundamentales para los infantes, tiene contacto y se enfocan en las experiencias nuevas y en el descubrimiento.

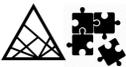


Permanecen, Observan e Investigan.

Las verticales contenidas de los muros no tienen mayor importancia, son los planos que soportan y generan una altura quienes envuelven en la dimensión infantil. El ancho y la mirada se expande al salir al patio, pero es en el aula donde ocurren los momentos íntimos y de cercanía cobijando la idea de casa.

TIPOLOGÍAS ESPONTÁNEAS

- CONDUCTA DESOCUPADA** Observa objetos y acciones cercanas a él pero sin participar directamente (24 y 30 meses)
- ESPECTADOR** Observa y habla mientras otros juegan, pero no participa. (24 y 30 meses)
- SOLITARIO** Juega solo con juguetes, no comparte y a veces interviene en la conversación. (24 y 30 meses)
- PARALELO** Elige los mismos juguetes que sus pares interfiriendo (36 meses)
- ASOCIATIVO** Forma libre y en grupo. Busca participación y lo colectivo. (36 a 48 meses)
- COOPERATIVO** Actividad colectiva organizada donde participa un grupo con una meta específica. (4-6 años)
- GRUPAL** Se asocia y genera alianzas por gustos e intereses (5 a 7 años)



FÍSICO Ejercicio Está relacionado con el desarrollo de todo el cuerpo y la coordinación mano-ojo, es importante para el desarrollo de fuerza y de resistencia, como también es un mecanismo a través del cual los niños aprenden a controlar la agresión. *Motricidad fina* se refiere a una amplia gama de actividades para el desarrollo de habilidades manuales y de coordinación a nivel de los dedos. A menudo en solitario debido a su naturaleza absorbente, ayudan a la concentración y perseverancia.



SENSORIAL Se refiere a las exploraciones en desarrollo de los niños y comienza tan pronto como los niños pueden agarrar y sujetar objetos. Está claramente relacionado con el desarrollo del pensamiento, el razonamiento y la resolución de problemas habilidades.



SIMBÓLICO Una de las primeras etapas del desarrollo humano es la comunicación y el uso de símbolos simbólicos como el habla, la escritura y medios visuales como la pintura, lo permite. Durante los primeros 5 años de vida, cuando los niños comienzan a dominar estos sistemas son un elemento importante dentro del juego. Este tipo de juego soporta el desarrollo técnico de las habilidades para expresar y reflejar sus experiencias, ideas y emociones. *Le darán significado por medio de sus experiencias.*



AUTOREGULACIÓN Es caracterizado y percibido como el "juego libre" y es el mejor método de autocontrol y autorregulación. Los niños están obligados a seguir reglas sociales que rigen el carácter que estén representando. *Desarrollan sus habilidades cooperativas y sociales que son relevantes para sus intereses a través de su realidad y experiencias.*



REGLAS Los niños pequeños están fuertemente motivados para dar sentido a su mundo y, como son parte de él. Como consecuencia, desde muy temprana edad, disfrutan de juegos con reglas y con frecuencia inventan las suyas. Desarrollan sus conocimientos sobre las normas y contribuyen a su naturaleza esencialmente social.

INCORPORACIÓN LA DISEÑO LOS RINCONES

El juego en rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas que den respuesta a los distintos intereses de los niños y las niñas y que a la vez, respeten los diferentes ritmos de aprendizaje

En los rincones los niños pueden:
✓ Jugar libremente
✓ Realizar actividades propuestas por la Educadora



Ejemplos de Rincones – No hay un criterio para su diseño; solo basta la creatividad para crearlos

TIPOLOGÍAS PEDAGÓGICAS