

Jugar para aprender: estrategias y recursos lúdicos en la primera infancia (0-6 años)

Modalidad: curso e-Learning Duración: 5 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

OBJETIVOS

Sin objetivos indicados.

CONTENIDOS

Jugar para Aprender: Estrategias y Recursos Lúdicos en la Primera Infancia (0-6 años)

UNIDAD - Concepto y teorías sobre el juego

Concepto de juego

Características del juego

Teorías sobre el juego

El juego en la sociedad y la cultura

Funciones del juego en la infancia (cognitiva, social, emocional y motora)

Juego libre vs. juego dirigido: diferencias, beneficios y límites

El juego como derecho del niño: enfoque pedagógico y bienestar

Juego, exploración y curiosidad: bases del aprendizaje activo

El juego simbólico y la construcción de significado (0-6)

Juego y creatividad: pensamiento divergente y expresión personal

Motivación, placer y flow en el juego infantil

Juego y lenguaje: comunicación, narrativa y vocabulario emergente

Juego y desarrollo socioemocional: apego, autorregulación y empatía

Criterios para observar