

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

Modalidad: curso e-Learning Duración: 5 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

OBJETIVOS

juego de calidad'

CONTENIDOS

Jugar para Aprender: Estrategias y Recursos Ludicos 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 '

