

CAPACITACIÓN DOCENTE

APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO:

Incorporando juegos de mesa en el aula

INSTITUCIÓN OFERENTE
Fundación CoincidirMODALIDAD
Virtual (Classroom / Meet)DOCENTE TUTOR
Prof. Valeria Melina THALMANNCARGA HORARIA / CUPO
30 hs reloj / Máx. 50 participantes

MODALIDAD VIRTUAL 30 HS

30 HS RELOJ DE FORMACIÓN

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños. Hoy, más que nunca, la educación busca innovar y encontrar nuevas formas de estimular el aprendizaje. En este curso, te invitamos a descubrir cómo los juegos de mesa pueden convertirse en potentes aliados pedagógicos. Aprenderás a seleccionar, adaptar y crear juegos que fomenten el desarrollo cognitivo, social y emocional de tus estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea una experiencia divertida, colaborativa y significativa.

En un mundo cada vez más digital y competitivo, la educación debe evolucionar para responder a las necesidades de las nuevas generaciones. Los docentes somos los artífices de este cambio. Este curso te proporcionará las herramientas necesarias para incorporar una metodología de enseñanza innovadora y eficaz: el aprendizaje a través del juego. Los juegos de mesa, al combinar diversión y aprendizaje, ofrecen una oportunidad única para transformar el aula en un espacio de aprendizaje activo y lúdico.

DESTINATARIOS

- Docentes de los niveles inicial, primario, secundario y superior, al igual que sus modalidades.
- Directivos, Supervisores e Integrantes de equipos técnicos.
- Estudiantes avanzados de las carreras docentes de los niveles inicial, primario y secundario.

Contacto e Inscripciones:

Email: fundacioncoincidir.capacitacion@gmail.com | WhatsApp: 2804953410

FUNDAMENTACIÓN Y DIAGNÓSTICO

En Argentina y en la provincia de Chubut, la incorporación sistemática de elementos lúdicos en el currículo aún presenta vacíos formativos. Diversos sondeos indican que aunque más del 70% de los docentes reconoce el valor pedagógico del juego, menos del 30% lo utiliza de manera estructurada en su planificación didáctica. Esta propuesta aborda dicha brecha brindando herramientas teóricas y prácticas fundamentadas en la Ley de Educación Nacional (LEN 26.206) y la Ley de Educación Provincial de Chubut (VIII N° 91).

Sustentado en el **Constructivismo**, el **Aprendizaje Significativo de Ausubel**, la **Teoría Sociocultural de Vygotsky**, las **Inteligencias Múltiples de Gardner** y los principios de la **Gamificación**, el curso posiciona al juego de mesa como un mediador cultural clave para el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la interacción social.

OBJETIVOS GENERALES

1

Capacitar docentes en la identificación y selección de juegos de mesa adecuados para integrar en diferentes áreas curriculares.

2

Proveer estrategias pedagógicas innovadoras para la implementación efectiva de dinámicas lúdicas que potencien habilidades cognitivas y socioemocionales.

3

Impulsar la reflexión sobre el potencial del juego como recurso didáctico, promoviendo la creación de ambientes de aprendizaje participativos.

EJES TEMÁTICOS DEL CURSADO

EJE 1: Fundamentos del Aprendizaje a través del Juego

Beneficios cognitivos y socioemocionales, teorías del aprendizaje (Vygotsky, Piaget) y neurociencia del juego. *Actividad: "Decodificando el Juego: Un Caso Práctico".*

EJE 2: Diseño y Adaptación de Juegos de Mesa

Selección, creación y prototipado con herramientas digitales (Canva, Genially, etc.). *Actividad: "Mi Juego de Mesa Curricular".*

EJE 3: Integración de Juegos en el Currículo

Articulación con áreas del conocimiento, secuencias didácticas y evaluación en contextos lúdicos. *Actividad: "Creación de un Juego Interdisciplinario".*

EJE 4: Gestión del Aula y Dinámicas de Grupo

Clima de aula, resolución de conflictos, inclusión y diversidad en el juego. *Actividad: "Diseñando un Juego para Todos".*

EJE 5: Recursos y Herramientas Digitales

Plataformas educativas gamificadas, comunidades de práctica y tendencias. *Actividad: "Diseñando mi GamificApp educativa".*

TRABAJO FINAL INTEGRADOR: Diseñando Experiencias Lúdicas para el Aula. Elaboración o modificación sustancial de un juego de mesa pedagógico con prototipo digital, reglas y justificación didáctica.

MODALIDAD, CARGA HORARIA Y EVALUACIÓN

La modalidad de cursada es virtual asincrónica y sincrónica a través de las plataformas Google Meet y Google Classroom. La carga horaria total es de **30 horas reloj** distribuidas en 5hs sincrónicas de clase, 5hs de tutorías, 10hs de lectura del material, 5hs para trabajos prácticos parciales y 5hs para la elaboración del Trabajo Final Integrador.

Condición Arancelaria: Dos pagos de \$40.000,00.

CRONOGRAMA DE ENCUENTROS (2026)

ENCUENTRO	CLASE SINCRÓNICA / TEMÁTICA	TUTORÍA
Nº 1	08/09 (20:00 a 21:00 hs) - Eje 1: Fundamentos del Aprendizaje	12/09 (10:30 a 11:30 hs)
Nº 2	15/09 (20:00 a 21:00 hs) - Eje 2: Diseño y Adaptación de Juegos	19/09 (10:30 a 11:30 hs)
Nº 3	22/09 (20:00 a 21:00 hs) - Eje 3: Integración en el Currículo	26/09 (10:30 a 11:30 hs)
Nº 4	29/09 (20:00 a 21:00 hs) - Eje 4: Gestión del Aula y Diversidad	03/10 (10:30 a 11:30 hs)
Nº 5	06/10 (20:00 a 21:00 hs) - Eje 5: Recursos y Herramientas Digitales	10/10 (10:30 a 11:30 hs)
Nº 6	13/10 (20:00 a 21:00 hs) - Presentación Trabajo Final Integrador	Cierre del trayecto

MARCO NORMATIVO Y BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Normativa de Referencia: Ley de Educación Nacional Nº 26.206 | Ley de Educación Provincial Nº VIII Nº 91 (Chubut).

Bibliografía Principal:

- Caillois, R. (2001). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Casas, M. (2018). *El juego como estrategia didáctica en el aula*. Wolters Kluwer.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens: Acerca del espíritu lúdico en la cultura*. Alianza Editorial.
- Pérez, L. (2017). *Juegos de mesa en el aula: Guía práctica para docentes*. Editorial Círculo Rojo.
- Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.