

OMEP Taller

Título

Las prácticas y metodologías que sustentan un Mundo de Juego (PlayWorld) Conceptual: Diseña tu propio experimento educativo

Laureate Profesora Marilyn Fleer and Dr Glykeria Fragkiadaki, Conceptual PlayLab, Monash University

Abstracto

El taller está diseñado para que los participantes se involucren en la pedagogía y metodología del Mundo de Juego (PlayWorld) Conceptual. En la primera parte del taller, las 5 características de un Mundo de Juego (Playworld) Conceptual se delinearán a través de un ejemplo usando un libro de cuentos. Las características incluyen: 1) Selección de una historia para el Mundo De Juego (Playworld); 2) Diseñar un espacio para el Mundo de Juego (Playworld); 3) Entrar y salir del espacio de un Mundo de Juego (Playworld); 4) Planificación de la consulta de juego o escenario de problema; 5) Planificación de las interacciones de los maestros para construir un aprendizaje conceptual sobre su participación. Se mostrarán ejemplos de prácticas a través del vídeo que se basan en diferentes contextos y resultados.

Un Mundo De Juego (Playworld) Conceptual, inspirado en la investigación de Gunilla Lindqvist (1995) sobre la estética del juego en un Playworld común. Los resultados están orientado a explorar las relaciones activas entre el juego, el aprendizaje y el desarrollo siguiendo un enfoque cultural-histórico (Vygotsky, 1966; 2004).

En la segunda parte del taller, los participantes trabajarán en grupos de 5 para preparar su propio Mundo de Juego (Playworld) Conceptual, basándose en su propia leyenda /cuento de hadas/libro de cuentos favorito, y usando sus talentos, así prepararán un póster de su Mundo de Juego (PlayWorld) inspirado por leyenda/cuento de hadas/libro de cuentos. Al finalizar los participantes pasearan por una galería de posters sobre el Mundo de Juego (Playworld). El taller culminará con una breve presentación sobre cómo se utilizó el enfoque Mundo de Juego (Playworld) Conceptual como base de un experimento educativo con enfoque cultural-histórico (Hedegaard, 2008) entre maestros de educación inicial e investigadores en entornos preescolares en Australia.

Un experimento educativo requiere la colaboración entre profesores e investigadores y está diseñada en capturar holística y dinámicamente, las nuevas prácticas que están en proceso de desarrollarse a lo largo del tiempo, estás crean nuevas condiciones para el juego, el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Se pondrá en primer plano cómo los maestros e investigadores planifican las prácticas y los entornos de actividad, y se apoyan en el desarrollo conceptual dentro basados en el juego. Durante el taller se pondrán a disposición ejemplos a través de una aplicación gratuita diseñada para apoyar un experimento educativo (<https://www.monash.edu/conceptual-playworld>).

Referencias

Hedegaard M. (2008). The educational experiment, In M. Hedegaard, & M. Fleer. (eds.) *Studying children: A cultural historical perspective*. New York, NY: Open University Press, pp. 181-201.

Lindqvist, G. (1995). *The aesthetics of play: A didactic study of play and culture in preschools*. Stockholm: Gotab.

Vygotsky, L.S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy psikhologii*, 12(6), 62–76.

Vygotsky, L.S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European*

Psychology, 42(1), 7–97.