



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Humanas
 Departamento: Educación y Formación Docente
 Área: Curriculum y Didáctica

(Programa del año 2012)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 20/11/2012 11:48:49)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
SEMINARIO: JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	1/99	2012	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2012	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUADERO, ZULMA ELVIRA	Prof. Responsable	P.Asoc Exc	40 Hs
RODRIGUEZ, CECILIA DEL CARMEN	Auxiliar de Práctico	A.1ra Exc	40 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
4 Hs	Hs	Hs	Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
C - Teoría con prácticas de aula	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
06/08/2012	16/11/2012	15	60

IV - Fundamentación

El presente programa de la asignatura "Juego y Educación Infantil", del Prof. y Lic. en Educación Inicial, considera en su propuesta curricular como núcleo de estudio, análisis y reflexión, al juego en sus diferentes posicionamientos teóricos y su inclusión en el contexto escolar.

El juego ha promovido diferentes tratamientos desde distintos campos del conocimiento: filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos, entre otros, ha estado íntimamente imbricado en la didáctica del Nivel Inicial y en múltiples discursos que han marcado posicionamientos sobre la Educación Infantil según los momentos socio-históricos que se han ido suscitando.

Se habla del juego reconociéndolo como una actividad universal del hombre, pero al mismo tiempo no se le atribuye el valor que el mismo merece. Socialmente se acepta su importancia en la vida de los niños, al propio tiempo se lo menoscaba al considerar que sólo sirve para pasar el tiempo.

Aun hoy los temas vinculados al Juego en la formación docente siguen siendo controvertidos y a la vez desafiantes, en tanto se asocia directamente la idea de juego con la infancia, hecho innegable, pero que merece un tratamiento especial, por la trascendencia que el mismo tiene en la vida de todo ser humano como fenómeno transformador, necesario y saludable, inmerso en contextos sociales y educativos. Es en este sentido, que persiste el debate acerca de interrogantes tales como: ¿Qué es el juego?, ¿Por qué juegan los niños?, ¿Cuándo se empieza a jugar?, ¿Qué función cumple el juego en la vida de los niños?, ¿y en la vida de los adultos? ¿Cuál es el papel del adulto frente al juego?, ¿Qué relación guarda con el aprendizaje y el

desarrollo? ¿Puede relacionarse con las áreas disciplinares desde la intención de enseñar?, ¿Cómo?.

Preguntas que necesitan espacios de reflexión, que tal vez no conduzcan a repuestas cerradas, definitivas ni acabadas, pero que permiten dimensionar el fenómeno humano al que nos enfrentamos cuando se dice juego.

Desde la perspectiva del niño se considera que el juego está estrechamente ligado a la necesidad de organizar la realidad, es un medio para superar los desafíos que el mundo circundante les ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir amor, rabia, emoción, placer y displacer, en síntesis construir conocimientos sociales, creciendo y aprendiendo.

Al mismo tiempo, el juego es el medio idóneo de todo proceso educativo y entendemos que éste debe ocupar un lugar de privilegio en la formación de todo docente, tanto como instrumento de conocimiento del niño y como estrategia de intervención educativa.

El juego perfila la constitución de la infancia, el niño avanza a través de la acción lúdica; y no es sólo la naturaleza espontánea lo que le otorga características de vanguardia en el desarrollo, sino la doble vertiente de:

- La puesta en ejercicio en el plano imaginario de capacidades tales como: planificar, anticipar, representar, asumir papeles constituyendo una de las acciones más complejas realizadas en la infancia.

- El carácter social de las situaciones lúdicas, esto es la forma particular de implicarse niños y adultos, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere.

Entendemos que brindar a los docentes en formación, conocimientos, experiencias, medios y recursos que hagan más comprensible y rica su visión del juego, les posibilitará interpretar mejor la realidad en la que deberán actuar, al mismo tiempo que elaborar líneas de intervención pedagógico–didácticas sobre las cuales estructurar propuestas educativas destinadas a la niñez.

Este espacio de formación tiene su punto de partida en el reencuentro de las propias biografías lúdicas, poniendo en tensión las vivencias y su relación con los saberes, en una instancia de reflexión intermedia, promoviendo la comprensión profunda del significado y el valor del juego, y despertando el interés que verdaderamente tiene para el docente en Educación Inicial. Bajo esta perspectiva se ha estructurado el programa, con modalidad de Seminario considerando prácticos específicos, actividades vivenciales en el aula universitaria y contenidos organizados en cuatro unidades a saber:

- En una primera unidad se enfatiza la importancia vital que reviste el juego en la vida de los seres humanos, diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática y el adulto frente al juego

- En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar, sus posibilidades como medio para conocer a los niños, como plataforma natural de aprendizaje y desarrollo.

- En una tercera unidad se profundizan aspectos relacionados con la enseñanza referida especialmente al diseño y proyección de situaciones lúdicas desde la intención de enseñar.

- En la cuarta unidad se aborda la problemática de los juguetes, su selección, diferentes clasificaciones, los objetos- juguetes, y su relación con las áreas disciplinares.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

- Analizar el fenómeno lúdico desde el lugar de protagonistas.

- Reflexionar sobre el papel del adulto frente al juego y del lugar que ocupa en la formación.

- Conocer el significado e importancia vital del juego en la vida de los niños.

- Entender al juego como instrumento de conocimiento del niño y de intervención educativa.

- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño, a lo largo de la historia en su faz pedagógica.

- Analizar diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.

- Diseñar e implementar proyectos lúdicos didácticos en el contexto educativo para la educación inicial.

- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.

- Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.

- Intercambiar experiencias entre los miembros del grupo en un clima de cordialidad, apertura y respeto mutuo.

- Facilitar la comprensión y despertar el interés que merece la temática, para lograr un posicionamiento claro sobre el juego producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas.

VI - Contenidos

Unidad N° 1: La importancia vital del juego en la vida de los niños.

El juego como expresión de la infancia y forma natural de desarrollo humano. Evolución de las concepciones sobre el juego. Distintas interpretaciones, sentidos y significados. Caracterizaciones de situaciones de juego y el jugar. Juego y creatividad.

El adulto frente al juego.

Unidad N° 2: El juego en el contexto escolar.

Juego y Educación. Juego e intervención educativa. El juego en la pedagogía del Nivel Inicial. Enfoque de las propuestas lúdico-didácticas. El docente frente al juego. El juego como instrumento de conocimiento del niño, la observación del juego infantil: parámetros de lectura.

Unidad N° 3: El juego en el espacio de la enseñanza.

La concreción de proyectos basados en diferentes matizaciones de lo lúdico. Variables a considerar en el diseño de proyectos lúdicos. Relaciones entre juego y dispositivos metodológicos. El juego sociodramático, su configuración. El juego sociodramático en el contexto de la enseñanza. Los juegos tradicionales para la promoción educativa. El uso de los juegos tradicionales en el proceso educativo y su vinculación con la praxis pedagógica.

Unidad N° 4: El juego y los juguetes.

El juguete como soporte del jugar. Conceptos y clasificaciones. El objeto juguete. Juego y juguetes industrializados. Las necesidades de los niños y la elección de los juguetes. Las ludotecas: formas de organización y funciones. Ludoteca escolar para la Educación Inicial. El títere en las actividades del Nivel Inicial.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Trabajo Práctico N° 1: “El valor del Juego y su importancia social”

Objetivo:

Promover acciones que generen un reconocimiento del valor del juego en la vida del hombre y del lugar que debería ocupar en la trama social.

La propuesta incluye la elaboración de un slogan, un mensaje, una reflexión, construido por el grupo para transmitir el valor del juego, el lugar que ocupa y debería ocupar, su importancia, etc. a la sociedad.

Se deberá aclarar a que sujetos de esta sociedad va dirigido (niños, adultos, público en general, etc.), lugar donde se presentará, que se busca lograr y fundamentar su elección.

Se deberá pensar en la forma de hacerlo realidad y explicitar como y donde se presentará. La propuesta se entregará por escrito y una vez aprobada por la cátedra, se llevará a la acción.

Este trabajo deberá estar acompañado con un texto de reconstrucción crítica.

TRABAJO PRÁCTICO N° 2: “Los Juegos Tradicionales en el contexto de la Educación Inicial”.

En el presente práctico se destaca el lugar y el valor que tienen los “Juegos Tradicionales” como parte de nuestro acervo cultural. Se busca rescatar de la memoria colectiva aquellos “juegos tradicionales” que jugaban nuestros abuelos, padres, vecinos y jugarlos en la actualidad. Se intenta en esta instancia dar respuesta a algunas preguntas: ¿Cuál es la importancia que estos juegos pueden tener en el ámbito pedagógico? ¿Qué características revisten los mismos?, ¿Para qué los utilizaría, qué intento promover? etc.

El práctico está relacionado con la propuesta que se llevará a cabo en el marco de la Práxis III para las alumnas que puedan realizar este espacio curricular.

Propuesta:

- Planificar una propuesta lúdica que incluya Juegos Tradicionales, para ser desarrollada, con niños que asisten a diferentes escenarios del ámbito formal y no formal: escuelas urbanas y rurales, comedores, etc., en el marco de la Praxis III.

- En la planificación se deberán especificar claramente algunos de los componentes de la agenda clásica.

-Presentar la propuesta por escrito.

TRABAJO PRÁCTICO N° 3: “La importancia de los Títeres en el desarrollo de actividades del Nivel Inicial”

Objetivo:

Confeccionar Títeres de variadas formas, para ser utilizados en diferentes obras teatrales, para ser desarrolladas dentro de este Seminario, en el aula universitaria.

Propuesta: Confeccionar un Títere para ser utilizado en una determinada obra. Representar la obra, en la sala universitaria. Se incluye por escrito, como cierre del práctico, un análisis conceptual sobre Los Títeres, utilizando el material aportado por la cátedra e incluyendo todo el material teórico que quieran agregar.

Trabajo Práctico N° 4 “Los juegos y juguetes didácticos en el contexto de la enseñanza”.

Objetivo:

Elaborar diseños de juegos o juguetes didácticos capaces de desarrollar aprendizajes en los niños a los que están dirigidos.

Propuesta:

- Presentación de un “dossier” cuadernillo informativo, en el cual deberá incluirse diseños de juegos didácticos capaces de desarrollar aprendizajes significativos en los niños a los que se dirigen.
- El mismo deberá incluir una fundamentación en donde se fije posicionamiento pedagógico-didáctico sobre los objetos lúdicos pensados, y diseñados para ser trabajados con niños que asisten a Jardines Maternales, comedores parroquiales, como así también para los que estarían en el Jardín de Infantes (sala de 3- 4 y 5).

VIII - Regimen de Aprobación

Dada las características de Seminario que adopta la asignatura, y el tipo de modalidad teórico-práctico-vivencial, se admiten dos categorías de alumnos: promocionales y regulares. Para cada uno de los casos se establecen las siguientes condiciones:

1. Alumnos promocionales.

- Asistencia al 80% de las clases teórico – prácticas.
- Realización de propuestas lúdicas sala universitaria. Prácticas vivenciales. Presentación por escrito.
- Asistencia y aprobación del 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá opción a una recuperación, la que consistirá en la corrección o reelaboración del trabajo.
- Aprobación de las instancias evaluatorias parciales. Cada una de ellas podrá recuperarse una sola vez.
- Aprobación de un coloquio de integración final.

2. Alumnos regulares.

- Estar inscripto como alumno regular.
- Asistencia al 80% de las clases teórico – prácticas.
- Realización de propuestas lúdicas sala universitaria. Prácticas vivenciales.
- Asistir y aprobar el 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá derecho a recuperarse una sola vez, dicha recuperación consistirá en la corrección o reelaboración del trabajo correspondiente.
- Aprobación de las instancias de evaluaciones parciales. Cada una de ellas podrá recuperarse una sola vez.
- Aprobación de un examen final oral en los turnos estipulados por la institución, que se tomará sobre dos de las unidades estipuladas en el presente programa, elegidas al azar por el sistema de bolillero.

Para los alumnos que trabajan se tendrán en cuenta las condiciones y/o consideraciones que se establecen institucionalmente.

IX - Bibliografía Básica

- [1] - Aizencang, N. 2005. “Jugar, aprender y enseñar” Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Manantial. Buenos Aires.
- [2] - Baquero, R. Narodowski, M. 1994. “¿Existe la Infancia?”. En IICE. Revista del Instituto de Ciencias de la Educación. UBA. Año III. N° 4.
- [3] - Burgos, N. 2007. "La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de Infantes. Pensamiento divergente, integración cultural y escuela creativa". Homo Sapiens Ediciones. Rosario. Santa Fe.
- [4] - Carli, S. 1994. “Historia de la Infancia: una mirada a la relación entre cultura, educación, sociedad y política en Argentina”. En IICE. Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación. Año III N°4
- [5] - Dadamia, O. M. 2001. “Educación y Creatividad”. Edit. Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires.
- [6] - Frabboni, F. 1984. “La educación del niño de 0 a 6 años. Editorial Cincel.
- [7] - Harf, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?. Revista Novedades Educativas. N° 256. Año 24. Bs. AS.
- [8] - Hetzer, H. 1978 “ El juego y los juguetes” Editorial Kapelusz. Buenos aires.
- [9] - Huizinga, J. 1972. “Homo Ludens” Fondo de Cultura Económico. México.
- [10] - Granata, M. L. Barale C. “Los juegos creadores, nuevas miradas”. 1998. Revista Alternativas, Serie espacio pedagógico. Volumen 8. Laboratorio de alternativas educativas. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Luis.
- [11] - Jaulin, R. 1981. (Compilación) “juego y juguetes”. Siglo XXI. Argentina.

- [12] - Katz, S. 2009: "Qué pasaría si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasías". Edit. Laralazul. Salta. Arg.
- [13] - Llanos, M. 1988. "En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En "Juego y desarrollo Infantil" Unicef. Colombia.
- [14] - Mane, Bernardo, 1972. "Títeres". Editorial Latina. Buenos Aires
- [15] - Molina, L. 1997 "Participar en contextos de aprendizaje y desarrollo. Bases psicopedagógicas para proyectar y compartir situaciones educativas" Paidós. Buenos Aires.
- [16] - Ortega, R. 1992. "El juego y la construcción social del conocimiento" Alfar. Sevilla.
- [17] - Ofele, R. 2004. "Miradas Lúdicas". Ed. Dunken. Bs. As.
- [18] - Ortega, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla.
- [19] - Piaget, J. 1990 "La formación del símbolo en el niño" Fondo de cultura Económica. Buenos Aires.
- [20] - Palacio, M.C. 1999 "Concepción Picoanalítica de la infancia". En Revista de educación y de Pedagogía 23 – 24. Cuerpo e Infancia. Universidad de Antioquia. Facultad de educación. Volumen XI.
- [21] - Pasini de Ramljak, M. M. 1998. "El juego en el pensamiento del siglo XX" en revista Educación, actualidad e incertidumbre. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional del Centro. Tandil. Argentina.
- [22] - Runge, A. K. 1999. "La paradoja del reconocimiento de la niñez desde la pedagogía. Reflexiones en torno al eco Rousseauiano. En Revista de educación y Pedagogía 23 – 24. Cuerpo e Infancia. Universidad de Antioquia. Volumen XI.
- [23] - Sarlé, P. M. 1999. "El juego y la construcción de una didáctica para el nivel inicial" en IICE. Revista del Instituto de Investigaciones en ciencias de la Educación. Año VIII, N° 15.
- [24] - Sarlé, P. M. 2005. "Enseñar en clave de Juego". Ed. Novedades educativas. Bs. As.
- [25] - Sarlé, P. M. 2012. Proyectos en Juego. Experiencias Infantiles, Espacios y lugares para Jugar. "Juego y Educación Infantil. Edt. Fundación Navarro Viola. Bs. AS.
- [26] - Scheines, G. 1997. "Juegos inocentes, juegos terribles". Conferencia realizada en la facultad de filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- [27] - Sorín, M. 1998. "Creatividad" ¿Cómo, por qué, para quién?. Edit. Labor. Bs. As.
- [28] - Terr, L. 2000. "El juego. Por que los adultos necesitan jugar". Paidós. Bs. As. TRIGO, E. "Juego y Creatividad. El descubrimiento de la Lúdico" Página de Internet.
- [29] - Vidart, T. 1999. "El juego y la condición humana" Cap. 3 Nociones, conceptos, categorías, definiciones. Ediciones La banda Oriental Montevideo.
- [30] - Wolfgang, Ch. "Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego" Paidós Educador/ 5. Buenos aires.

X - Bibliografía Complementaria

- [1] - Badia, V. 1994. "Juegos de expresión oral y escrita" Editorial Grao. Barcelona.
- [2] - Cañeque, H. 1991 "Juego y vida". Editorial El Ateneo. Buenos aires.
- [3] - Dinello, R. 1989. "Expresión lúdica – creativa" Editorial Nordan. Montevideo.
- [4] - Delval, J. 1993 "Crecer y Pensar" Editorial Paidós. Buenos aires.
- [5] - Gonzalez Alcantud, J. A. 1993 "Tractatus ludorum" Una antropológica del juego. Anthropos. Editorial. Barcelona.
- [6] - Gonzalez Cuberes. (Compiladora) 1996 "Articulación entre el jardín y la EGB" Aique. Buenos aires.
- [7] - Hernandez, f. Ventura, M. 1993. "La organización del curriculum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio. Graó Editorial. Barcelona.
- [8] - Kamii, C. y Devries, R. 1980 "Juegos colectivos en la primera enseñanza" Aprendizaje Visor. España.
- [9] - Moyles, J. 1989. "El juego en la educación infantil y primaria" Editorial Morata. Madrid.
- [10] - Pantano, R. D. 1997. "El juego y la cultura" fondo Editorial Sanluiseño. Gobierno de la Provincia de san Luis.
- [11] - Piaget, J. Lorenz, K. Erikson, E. 1988 "Juego y desarrollo" Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.
- [12] - Schaffer, H. 1984. "El mundo social del niño" Avances en Psicología del desarrollo. Aprendizaje Visor. Madrid.
- [13] - Spakowsky, L. Figueras y otros. 1996. "La organización de los contenidos en el jardín de Infantes" Editorial Colihue. Buenos aires.
- [14] - Wertsch, J. 1994 "Vigotsky y la formación social de la mente" Editorial Paidós. Barcelona. 1994.
- [15] - Winnicott, D. W. 1995. "Realidad y juego" Gedisa editorial. Buenos aires.
- [16] - Vigotsky, L.S. 1991. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Grupo editorial Grijalbo. México.

XI - Resumen de Objetivos

- Analizar el fenómeno lúdico desde el lugar de protagonistas.
- Reflexionar sobre el papel del adulto frente al juego y del lugar que ocupa en la formación.
- Conocer el significado e importancia vital del juego en la vida de los niños.
- Entender al juego como instrumento de conocimiento del niño y de intervención educativa.
- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño, a lo largo de la historia en su faz pedagógica.
- Analizar diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.
- Diseñar e implementar proyectos lúdicos didácticos en el contexto educativo para la educación inicial.
- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.
- Intercambiar experiencias entre los miembros del grupo en un clima de cordialidad, apertura y respeto mutuo.
- Facilitar la comprensión y despertar el interés que merece la temática, para lograr un posicionamiento claro sobre el juego producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas.

XII - Resumen del Programa

El presente programa de la asignatura “Juego y Educación Infantil”, del Prof. y Lic. en Educación Inicial, considera en su propuesta curricular como núcleo de estudio, análisis y reflexión, al juego en sus diferentes posicionamientos teóricos y su inclusión en el contexto escolar.

El juego ha promovido diferentes tratamientos desde distintos campos del conocimiento: filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos, entre otros, ha estado íntimamente imbricado en la didáctica del Nivel Inicial y en múltiples discursos que han marcado posicionamientos sobre la Educación Infantil según los momentos socio-históricos que se han ido suscitando.

Se habla del juego reconociéndolo como una actividad universal del hombre, pero al mismo tiempo no se le atribuye el valor que el mismo merece. Socialmente se acepta su importancia en la vida de los niños, al propio tiempo se lo menoscaba al considerar que sólo sirve para pasar el tiempo.

Aun hoy los temas vinculados al Juego en la formación docente siguen siendo controvertidos y a la vez desafiantes, en tanto se asocia directamente la idea de juego con la infancia, hecho innegable, pero que merece un tratamiento especial, por la trascendencia que el mismo tiene en la vida de todo ser humano como fenómeno transformador, necesario y saludable, inmerso en contextos sociales y educativos. Es en este sentido, que persiste el debate acerca de interrogantes tales como: ¿Qué es el juego?, ¿Por qué juegan los niños?, ¿Cuándo se empieza a jugar?, ¿Qué función cumple el juego en la vida de los niños?, ¿y en la vida de los adultos? ¿Cuál es el papel del adulto frente al juego?, ¿Qué relación guarda con el aprendizaje y el desarrollo? ¿Puede relacionarse con las áreas disciplinares desde la intención de enseñar?, ¿Cómo?.

Preguntas que necesitan espacios de reflexión, que tal vez no conduzcan a repuestas cerradas, definitivas ni acabadas, pero que permiten dimensionar el fenómeno humano al que nos enfrentamos cuando se dice juego.

Desde la perspectiva del niño se considera que el juego está estrechamente ligado a la necesidad de organizar la realidad, es un medio para superar los desafíos que el mundo circundante les ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir amor, rabia, emoción, placer y displacer, en síntesis construir conocimientos sociales, creciendo y aprendiendo.

Al mismo tiempo, el juego es el medio idóneo de todo proceso educativo y entendemos que éste debe ocupar un lugar de privilegio en la formación de todo docente, tanto como instrumento de conocimiento del niño y como estrategia de intervención educativa.

El juego perfila la constitución de la infancia, el niño avanza a través de la acción lúdica; y no es sólo la naturaleza espontánea lo que le otorga características de vanguardia en el desarrollo, sino la doble vertiente de:

- La puesta en ejercicio en el plano imaginario de capacidades tales como: planificar, anticipar, representar, asumir papeles constituyendo una de las acciones más complejas realizadas en la infancia.
- El carácter social de las situaciones lúdicas, esto es la forma particular de implicarse niños y adultos, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere.

Entendemos que brindar a los docentes en formación, conocimientos, experiencias, medios y recursos que hagan más comprensible y rica su visión del juego, les posibilitará interpretar mejor la realidad en la que deberán actuar, al mismo tiempo que elaborar líneas de intervención pedagógico–didácticas sobre las cuales estructurar propuestas educativas destinadas a la niñez.

Este espacio de formación tiene su punto de partida en el reencuentro de las propias biografías lúdicas, poniendo en tensión las vivencias y su relación con los saberes, en una instancia de reflexión intermedia, promoviendo la comprensión profunda

del significado y el valor del juego, y despertando el interés que verdaderamente tiene para el docente en Educación Inicial. Bajo esta perspectiva se ha estructurado el programa bajo la modalidad de Seminario considerando cuatro unidades a saber:

- En una primera unidad se enfatiza la importancia vital que reviste el juego en la vida de los seres humanos, diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática y el adulto frente al juego
- En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar, sus posibilidades como medio para conocer a los niños, como plataforma natural de aprendizaje y desarrollo.
- En una tercera unidad se profundizan aspectos relacionados con la enseñanza referida especialmente al diseño y proyección de situaciones lúdicas desde la intención de enseñar.
- En la cuarta unidad se aborda la problemática de los juguetes, su selección, diferentes clasificaciones, los objetos- juguetes, y su relación con las áreas disciplinarias.

XIII - Imprevistos

--

XIV - Otros

--

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	