Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento: Educacion y Formacion Docente
Area: Curriculum y Didactica

(Programa del año 2015)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 18/12/2015 13:01:04)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
SEMINARIO JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	1/99	2015	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2015	2° cuatrimestre
SEMINARIO JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	19/99	2015	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	ORD. 10/11	2015	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUDERO, 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 - Teoria con prácticas de aula	2º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
16/03/2015	19/11/2015	15	60

IV - Fundamentación

El presente programa de la asignatura, “Juego y Educación Infantil” correspondiente al segundo año del Prof. y Lic. en Educación Inicial, considera como núcleo de estudio, al juego y sus diferentes posicionamientos teóricos y las diversas modalidades de inserción en el contexto escolar.

El juego ha sido estudiado desde distintos campos del conocimiento: filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos, entre otros. Ha estado y está relacionado con la Didáctica en la Educación Inicial y con los múltiples discursos, acerca de un modo particular de enseñar y aprender, marcando posicionamiento en los diferentes momentos socio-históricos.

Se asocia al juego como una acción propia de la infancia, como fenómeno transformador, necesario, saludable y trascendente en la vida de todo ser humano. Se reconoce, social y culturalmente al juego como una actividad universal del hombre, pero al mismo tiempo, se advierte que no se le atribuye el valor que el mismo merece.

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 le ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir emoción, placer, tensión, júbilo.

Al mismo tiempo, se piensa al juego, como un medio óptimo e idóneo en el proceso educativo, particularmente con niños pequeños. En consecuencia con ello, debería ocupar un lugar de privilegio en la formación de todo docente, como instrumento de conocimiento del niño, como estrategia de intervención educativa y como contenido a enseñar.
Asimismo, aun hoy, los temas vinculados al Juego en la formación docente, suelen presentarse controvertidos y a la vez desafiantes. Es en este sentido, que emergen algunas preguntas: ¿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 se hace presente el juego en el contexto escolar? ¿se puede pensar al juego como parte de los contenidos? Estos son algunos de los interrogantes que necesitan ser puestos en diálogo, para iniciar un proceso reflexivo, entre alumnos y entre docentes y alumnos, de tal manera, que facilite y se pueda dimensionar el fenómeno humano al que nos referimos cuando se dice juego.
Se considera que hacer más comprensible y rica la visión acerca del juego, a partir del acceso a un mayor conocimiento, a nuevas experiencias, medios y recursos, dará la posibilidad a los estudiantes de lograr una mejor interpretación de la realidad en la que deberán actuar, como futuros docentes y en consecuencia elaborar propuestas pedagógico–didácticas destinadas a la primera infancia.
Se ha pensado en un espacio de formación, bajo la idea de favorecer el desarrollo de prácticas que aumenten y potencien las capacidades de los estudiantes y los modos de participación, superando el modelo de educación-comunicación tradicional. Se trabaja con la utilización de “rutinas de pensamiento”,(Perkins, D. -Proyecto Zero de Harvard), como estrategias que orientan y dan estructura a las discusiones en las clases, para generar una cultura áulica, propiciadora del análisis y la reflexión, que promueva una mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego, para sus vidas y para sus prácticas futuras.
En concordancia con esta perspectiva se ha estructurado el programa con modalidad de Seminario, en donde se articulan, marcos teóricos- prácticas- actividades que incorporan “rutinas de pensamiento”, vivencias lúdicas y los contenidos propios de la asignatura, organizados en cuatro unidades didácticas:
-En una primera unidad se enfatiza sobre la importancia vital que reviste el juego en la infancia particularmente, y a lo largo de vida de los seres humanos. Diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática y el lugar del adulto frente al juego.
-En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar y en otros contextos, sus posibilidades como medio para conocer a los niños como plataforma natural de aprendizaje y desarrollo. Las diferentes formas lúdicas en los distintos momentos histórico-pedagógicos.
-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. Y las diferentes alternativas en las que se hace presente el juego en las instituciones.
-En la cuarta unidad se aborda la problemática de los juguetes, su selección, diferentes clasificaciones, los objetos- juguetes su relación con las áreas disciplinarias, los espacios de juego.
Los contenidos previstos en el presente programa incluyen una mirada investigativa, reflexiva, crítica de la realidad, considerando al fenómeno lúdico en el desarrollo individual, social, cultural y educativo.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

-Conocer los diferentes posicionamientos teóricos acerca del juego.
-Reconocer el significado e importancia del juego, en la vida de los niños, desde una mirada multidimensional.
-Analizar el fenómeno lúdico, desde el lugar de protagonistas y dimensionar el sentido que adquiere el juego y el jugar.
-Pensar al juego como instrumento de conocimiento del niño y de intervención educativa.
-Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño,desde una dimensión pedagógica, a lo largo de la historia.
-Analizar las diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas y los diversos modos que el juego está presente en el contexto educativo.
-Reflexionar sobre el papel del adulto frente al juego y el lugar que ocupa en la formación docente.
-Atribuir sentido e interés a la temática, para lograr un posicionamiento crítico sobre el juego, producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas.
-Diseñar e implementar proyectos lúdicos didácticos en el contexto educativo para la Educación Inicial.
-Conocer y establecer criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
-Desarrollar procesos de pensamiento crítico y modos de participación en las diferentes propuestas de enseñanza y de

aprendizaje.
-Reconocer los propios procesos cognitivos y metacognitivos en las situaciones de aprendizaje y en las diferentes intervenciones en el aula universitaria.
-Intercambiar experiencias, vivencias, reflexiones, de manera colaborativa, en un clima de apertura y respeto mutuo.
-Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.

VI - Contenidos

Unidad Nº 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. El valor del Juego y su importancia social. 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 Nº 2: El juego en el contexto escolar.
Juego y Educación. Juego e intervención educativa. Pedagogías lúdicas. El juego en la pedagogía del Nivel Inicial. Enfoque de las propuestas lúdico-didácticas. El docente frente al juego. Los rasgos del Juego en el escenario de la educación infantil. El juego como instrumento de conocimiento del niño y como propuestas de desarrollo y aprendizaje.
Unidad Nº 3: El juego en el espacio de la enseñanza.
Relación Juego y Enseñanza. Los diferentes formatos de juegos.Propuestas educativas 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 dramático en el contexto de la enseñanza. Los juegos tradicionales en el proceso educativo.El títere en las actividades del Nivel Inicial.
Unidad Nª 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. Los juegos y juguetes didácticos.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

La propuesta de trabajos prácticos se relaciona con las unidades del programa y las actividades que los alumnos desarrollan al interior del aula universitaria. Se planifican y llevan a la práctica en concordancia con la metodología adoptada a través del uso de “rutinas de pensamiento”, secuencias de preguntas y/o pasos que se formulan para la exploración de los distintos tipos de pensamientos y/o la comprensión de los contenidos seleccionados.
Se consideran algunos de los prácticos y/o actividades desarrolladas al interior del seminario para articular con la propuesta de Praxis III, correspondiente al segundo cuatrimestre de segundo año.

TRABAJO PRÁCTICO Nº 1:“El valor del Juego y su importancia social”. Se busca 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 trasmitir el valor del juego, el lugar que ocupa y debería ocupar, su importancia, en la sociedad, en la cultura, en el desarrollo psicológico del niño.
Se deberá pensar en la forma y el lugar donde se presentará la propuesta, previa aprobación de la misma.Este trabajo deberá estar acompañado con un texto de reconstrucción crítica en el cual se incluyan conceptualizaciones propias del recorte elegido.

TRABAJO PRÁCTICO Nº 2: “Los Juegos Tradicionales en el contexto de la Educación Inicial”. 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 que jugaban nuestros abuelos, padres, vecinos y jugarlos en la actualidad. Los alumnos realizan una propuesta para ser desarrollada en un contexto elegido por ellos. La misma se presenta por escrito y se lleva a la práctica.

TRABAJO PRÁCTICO Nº 3: “La importancia de los Títeres en el desarrollo de actividades en la primera infancia". Se incorpora el títere en el escenario educativo. Se confeccionan para ser utilizados en diferentes obras teatrales, las cuales se ponen en escena en el aula universitaria. Al mismo tiempo que se realiza un análisis conceptual sobre el tema.

TRABAJO PRÁCTICO N° 4: “Juegos y juguetes didácticos”
Se elaboran diseños de juegos y/o juguetes didácticos con la intensión de desarrollar aprendizajes en los niños a los cuales están dirigidos. Consiste en la elaboración grupal de un “dossier”, cuadernillo informativo, que incluye diseños de juegos

didácticos pensados para desarrollar capacidades y aprendizajes significativos en los niños. Puede ser pensado para ser trabajados en diferentes contextos. (formales y no formales). Se presenta por escrito y se socializa en el grupo total.

VIII - Regimen de Aprobación

La asignatura Juego y Educación Infantil, adopta la modalidad de Seminario con características de cursado teórico-práctico-vivencial. En función de ello, se admite dos categorías de alumnos: promocionales y regulares. Para cada uno de los casos se establecen las siguientes condiciones:

1. Alumnos promocionales.

- Tener registrada la inscripción a la asignatura como alumno promocional.
- Asistencia al 80% de las clases teórico-prácticas.
- Asistencia y aprobación de todas las actividades lúdico-didácticas realizadas en el aula universitaria.
- Asistencia y aprobación del 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá opción a dos recuperaciones,según lo establecido institucionalmente.
- Aprobación de las instancias evaluativas parciales. Cada una de ellas podrá recuperarse dos veces según lo establecido institucionalmente.
- Aprobación de un coloquio de integración final.

Las notas de aprobación de todas las instancias evaluativas para los alumnos promocionales, se rigen por la normativa institucional que lo contempla.

2. Alumnos regulares.

- Tener registrada la inscripción a la asignatura como alumno regular.
- Asistencia al 80% de las clases teórico – prácticas.
- Asistencia y aprobación de todas las actividades lúdico-didácticas realizadas en el aula universitaria.
- Asistir y aprobar el 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá derecho a recuperarse dos veces, según lo establecido institucionalmente.
- Aprobación de las instancias de evaluaciones parciales. Cada una de ellas podrá recuperarse dos veces, según lo establecido institucionalmente. .
- Aprobación de un examen final oral en los turnos estipulados por la institución.

IX - Bibliografía Básica

[1] AIZENCANG, N. 2005. “Jugar, aprender y enseñar” Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Manantial. Buenos Aires.

[2] [2] BRAILOVSKY, D. 2011. "El juego y la clase. Ensayos críticos sobre la enseñanza post-tradicional". Edit. Noveduc. Bs.As.

[3] [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] [4] IMBERTI,J.;BOGOMOLNY, M.I. 1999. "Creatividad”. Edit. Troquel. Buenos Aires.

[5] [5] DAL SANTO, L. y otros.1997. Revista Alternativas. Serie. Espacio Pedagógico. "Juego, aprendizaje y educación. Nro. 8. San Luis.

[6] [6] HARF, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?.Revista Novedades Educativas. Nº 256. Año 24. Bs. AS.

[7] [7] HETZER, H. 1978 “ El juego y los juguetes” Editorial Kapelusz. Buenos aires.

[8] [8] HUIZINGA, J. 1972. “Homo Ludens” Fondo de Cultura Económico. México.

[9] [9] GAMBOA DE VITELLESCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. Bs. As.

[10] [10] JAULIN, R. 1981. (Compilación) “Juego y Juguetes”. Siglo XXI. Argentina.

[11] [11] KATZ, S. 2009: "Qué pasaria si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasias". Edit. Laralazul. Salta. Argentina.

[12] [12] LLANOS, M. 1988. “En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En “Juego y desarrollo Infantil” Unicef. Colombia.

[13] [13] MANE, B., 1972. “Títeres”.Editorial Latina. Buenos Aires.

[14] [14] MOLINA, L. 1997 “Participar en contextos de aprendizaje y desarrollo. Bases psicopedagógicas para proyectar y compartir situaciones educativas” Paidós. Buenos Aires.

[15] [15] MORENO, I. 2012. "Espacios de Juego. Intervenciones Lúdicas en educación, salud, empresas y áreas públicas. Edit. Bonum. Bs. As.

[16] [16] ORTEGA, R. 1992. “El juego y la construcción social del conocimiento” Alfar. Sevilla.

[17] [17] ORTEGA, R. 1995. “Jugar y aprender”. Díada Editora. Sevilla
[18] [18] OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. Nº 13. Bs. As.
[19] [19] OFELE, R. 2004. “Miradas Lúdicas”. Ed. Dunken. Bs. As.
[20] [20] PAVÍA,V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas.
[21] [21] Revista Novedades Educativas. Agosto 2013. Nº 272. Año 25. DOSSIER (Juego, Aprendizaje y Desarrollo)
[22] [22] SANTA CRUZ, E.; GARCIA LABANDAL, L. 2009. "Títeres y ResilieNcia en el Nivel Inicia. Edic. Homo Sapiems. Bs. As.
[23] [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, Nº 15.
[24] [24] SARLÉ, P. M.2005.(Comp) "Enseñar en clave de Juego". Enlazando juegos y contenidos. Ed. Novedades educativas. Bs. As.
[25] [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] [26] SARLÉ, P. M. 2012."Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil". Edic. Novedades Educativas. Bs. As.
[27] [27] SORÍN, M. 1998. "Creatividad" ¿Cómo, por qué, para quién?. Edit. Labor. Bs. As.
[28] [28] TERR, L. 2000. “El juego. Por que los adultos necesitan jugar”. Paidós. Bs. As.
[29] [29] VADIÑO,G. 2006. "El juego en la infancia y en el nivel inicial". ponencia y debate realizado en encuentro regional de Educación Inicial. "Intercambio para el fortalecimiento de políticas para la Educación Inicial". Bs. As.
[30] [30] VIDART, T. 1999. “El juego y la condición humana” Cap. 3 Nociones, conceptos, categorías, definiciones. Ediciones La Banda Oriental, Montevideo.

X - Bibliografia Complementaria

[1] [1] BADIA, V. 1994. “Juegos de expresión oral y escrita” Editorial Grao. Barcelona.
[2] [2] CAIATI, M. y otros. 1986. "Juego libre en el Jardín de Infancia". Edit. Ceac. Barcelona España.
[3] [3] CAÑEQUE, H. 1991 “Juego y vida”. Editorial El Ateneo. Buenos Aires.
[4] [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 Nº 4.
[5] [5] DINELLO, R. 1989. “Expresión lúdica – creativa” Editorial Nordan. Montevideo.
[6] [6] FRABBONI, F. 1984. “La educación del niño de 0 a 6 años. Editorial Cincel.
[7] [7] GAMBOA DE VITELLISCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. Bs. As.
[8] [8] GONZALEZ CUBERES. (Compiladora) 1996 “Articulación entre el jardín y la EGB” Aique. Buenos Aires.
[9] [9] HERNÁNDEZ, F. VENTURA, M. 1993. “La organización del curriculum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio. Graó Editorial. Barcelona.
[10] [10] KAMII, C. y DEVRIES, R. 1980 “Juegos colectivos en la primera enseñanza” Aprendizaje Visor. España.
[11] [11] MOVSICHOFF, P. (1982) “A la una sale la Luna” Juegos Tradicionales infantiles. Colihue. Buenos Aires.
[12] [12] MOYLES, J. 1989. “El juego en la educación infantil y primaria” Editorial Morata. Madrid.
[13] [13] PANTANO, R. D. 1997. “El juego y la cultura” fondo Editorial Sanluiseño. Gobierno de la Provincia de San Luis.
[14] [14] 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
[15] [15] PIAGET, J. LORENZ, K. ERIKSON, E. 1988 “Juego y desarrollo” Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.
[16] [16] SCHEINES, G. 1997. "Juegos inocentes, juegos terribles". Conferencia realizada en la facultad de filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
[17] [17] SPAKOWSKY, L. FIGUERAS y otros. 1996. “La organización de los contenidos en el jardín de Infantes” Editorial Colihue. Buenos Aires.
[18] [18] WINNICOTT, D. W. 1995. “Realidad y juego” Gedisa editorial. Buenos Aires.
[19] [19] VIGOTSKY,L.S. 1991. “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores” Grupo editorial Grijalbo. México

XI - Resumen de Objetivos

-Conocer los diferentes posicionamientos teóricos acerca del juego.
-Reconocer el significado e importancia del juego, en la vida de los niños, desde una mirada multidimensional.
-Analizar el fenómeno lúdico, desde el lugar de protagonistas y dimensionar el sentido que adquiere el juego y el jugar.
-Pensar al juego como instrumento de conocimiento del niño y de intervención educativa.
-Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño,desde una dimensión pedagógica, a lo largo de la historia.
-Analizar las diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas y los diversos modos que el juego está presente en el contexto educativo.
-Reflexionar sobre el papel del adulto frente al juego y el lugar que ocupa en la formación docente.
-Atribuir sentido e interés a la temática, para lograr un posicionamiento crítico sobre el juego, producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas.
-Diseñar e implementar proyectos lúdicos didácticos en el contexto educativo para la Educación Inicial.
-Conocer y establecer criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
-Desarrollar procesos de pensamiento crítico y modos de participación en las diferentes propuestas de enseñanza y de aprendizaje.
-Reconocer los propios procesos cognitivos y metacognitivos en las situaciones de aprendizaje y en las diferentes intervenciones en el aula universitaria.
-Intercambiar experiencias, vivencias, reflexiones, de manera colaborativa, en un clima de apertura y respeto mutuo.
-Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.

XII - Resumen del Programa

El presente programa de la asignatura, “Juego y Educación Infantil” correspondiente al segundo año del Prof. y Lic. en Educación Inicial, considera como núcleo de estudio, al juego y sus diferentes posicionamientos teóricos y las diversas modalidades de inserción en el contexto escolar.

El juego ha sido estudiado desde distintos campos del conocimiento: filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos, entre otros. Ha estado y está relacionado con la Didáctica en la Educación Inicial y con los múltiples discursos, acerca de un modo particular de enseñar y aprender, marcando posicionamiento en los diferentes momentos socio-históricos.

Se asocia al juego como una acción propia de la infancia, como fenómeno transformador, necesario, saludable y trascendente en la vida de todo ser humano. Se reconoce, social y culturalmente al juego como una actividad universal del hombre, pero al mismo tiempo, se advierte que no se le atribuye el valor que el mismo merece.

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 le ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir emoción, placer, tensión, júbilo.

Al mismo tiempo, se piensa al juego, como un medio óptimo e idóneo en el proceso educativo, particularmente con niños pequeños. En consecuencia con ello, debería ocupar un lugar de privilegio en la formación de todo docente, como instrumento de conocimiento del niño, como estrategia de intervención educativa y como contenido a enseñar.

Asimismo, aun hoy, los temas vinculados al Juego en la formación docente, suelen presentarse controvertidos y a la vez desafiantes. Es en este sentido, que emergen algunas preguntas: ¿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 se hace presente el juego en el contexto escolar? ¿se puede pensar al juego como parte de los contenidos? Estos son algunos de los interrogantes que necesitan ser puestos en diálogo, para iniciar un proceso reflexivo, entre alumnos y entre docentes y alumnos, de tal manera, que facilite y se pueda dimensionar el fenómeno humano al que nos referimos cuando se dice juego.

Se considera que hacer más comprensible y rica la visión acerca del juego, a partir del acceso a un mayor conocimiento, a nuevas experiencias, medios y recursos, dará la posibilidad a los estudiantes de lograr una mejor interpretación de la realidad en la que deberán actuar, como futuros docentes y en consecuencia elaborar propuestas pedagógico–didácticas destinadas a la primera infancia.

Se ha pensado en un espacio de formación, bajo la idea de favorecer el desarrollo de prácticas que aumenten y potencien las capacidades de los estudiantes y los modos de participación, superando el modelo de educación-comunicación tradicional. Se trabaja con la utilización de “rutinas de pensamiento”,(Perkins, D. -Proyecto Zero de Harvard), como estrategias que orientan y dan estructura a las discusiones en las clases, para generar una cultura áulica, propiciadora del análisis y la reflexión, que promueva una mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego, para sus vidas y para sus prácticas futuras.

En concordancia con esta perspectiva se ha estructurado el programa con modalidad de Seminario, en donde se articulan, marcos teóricos- prácticas- actividades que incorporan “rutinas de pensamiento”, vivencias lúdicas y los contenidos propios de la asignatura, organizados en cuatro unidades didácticas:

-En una primera unidad se enfatiza sobre la importancia vital que reviste el juego en la infancia particularmente, y a lo largo de vida de los seres humanos. Diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática y el lugar del adulto frente al juego.

-En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar y en otros contextos, sus posibilidades como medio para conocer a los niños como plataforma natural de aprendizaje y desarrollo. Las diferentes formas lúdicas en los distintos momentos histórico-pedagógicos.

-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. Y las diferentes alternativas en las que se hace presente el juego en las instituciones.

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

Los contenidos previstos en el presente programa incluyen una mirada investigativa, reflexiva, crítica de la realidad, considerando al fenómeno lúdico en el desarrollo individual, social, cultural y educativo.

XIII - Imprevistos

XIV - Otros

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