Ministerio de Cultura y Educación **(Programa del año 2022)**
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento: Educacion y Formacion Docente
Area: Curriculum y Didactica

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2022	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	ORD. 10/11	2022	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUDERO, ZULMA ELVIRA	Prof. Responsable	P.Tit. Exc	40 Hs
GARCIA, MARIA GUADALUPE	Responsable de Práctico	JTP Exc	40 Hs
GUILMEN, VICTORIA	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 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	1º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
08/06/2022	18/11/2022	15	60

IV - Fundamentación

El programa de la asignatura “Juego y Educación Infantil” correspondiente al segundo año del Profesorado y Licenciatura en Educación Inicial. Centra su estudio en el juego, sus diferentes posicionamientos teóricos y las diversas modalidades de inserción en el contexto escolar. El juego ha sido estudiado desde distintos campos del conocimiento: filosófico, psicológico, antropológico, pedagógico, sociológico, didáctico, entre otros. Tiene una fuerte vinculación con la Didáctica en la Educación Inicial en los diferentes momentos socio-históricos, en relación con los modos particulares de enseñar y aprender en este nivel. Se asocia al juego como una acción propia de las infancias y como fenómeno transformador, fundante y trascendente en la vida de las personas. Se lo reconoce social y culturalmente como una actividad universal del hombre. En la infancia el juego está ligado a la necesidad de organizar la realidad, de representarla y reconstruirla, 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. En el contexto pedagógico-didáctico, se piensa al juego como un medio óptimo e idóneo para el proceso educativo, particularmente con niños/as pequeños/as. En consecuencia con ello, se considera que debe ocupar un lugar de privilegio en la formación de docentes, como herramienta para conocer a los/as niños/as, como estrategia de intervención educativa y como contenido a enseñar. Los temas vinculados al juego en la formación docente, suelen ser controvertidos y a la vez desafiantes de trabajar. ¿Qué es el juego? ¿Por qué juegan los/as niños/as? ¿Cuándo se empieza a jugar? ¿Qué función cumple el juego en la vida de los/as niños/as?, ¿Y en la vida de los adultos? ¿Cuál es el papel del adulto

frente al juego? ¿Qué relación tiene 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? Estos son algunos de los interrogantes que se ponen en diálogo entre las/os estudiantes y los docentes, a fin de dimensionar este fenómeno humano, el juego. Se considera que los aportes que brinda este espacio curricular permite que las/os estudiantes logren comprender y enriquecer la visión acerca del juego, a partir de tener un mayor conocimiento sobre el mismo, con nuevas experiencias lúdicas, medios y recursos didácticos vinculados a la relación juego, enseñanza y aprendizaje. Y en consecuencia con ello, elaborar propuestas pedagógico–didácticas destinadas a la primera infancia, en función de la realidad educativa en la que deberán actuar como docentes. En relación al modo de trabajar se ha pensado a este espacio de formación, bajo la idea de favorecer el desarrollo de prácticas que aumenten y potencien las capacidades de las/os estudiantes y los modos de participación. Se incorporan como parte de la construcción metodológica 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 y para generar una cultura áulica propiciadora del análisis y la reflexión. Se busca promover mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego, para sus vidas y prácticas futuras. En concordancia con esta perspectiva se articulan marcos teóricos, prácticas áulicas, actividades con "rutinas", y vivencias lúdicas. Los contenidos propios de la asignatura, se organizan para este año en tres unidades didácticas: -En una primera unidad se enfatiza sobre la importancia vital que reviste el juego, particularmente en las infancias 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, sus posibilidades como medio para conocer a los/as niños/as y como forma natural de aprendizaje y desarrollo. Las diferentes formas lúdicas en los distintos momentos histórico-pedagógicos. Se profundiza en aspectos relacionados con la enseñanza, referidos 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 tercera 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. Esta programación didáctica incluye una mirada investigativa, reflexiva, crítica de la realidad, considerando al fenómeno lúdico en el desarrollo individual, social, cultural y educativo. Se articula con el espacio de la Praxis III en un proyecto integrador que se desarrolla en diferentes escenarios.

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/as niños/as, desde una mirada multidimensional.
*Analizar el fenómeno lúdico, desde el lugar de protagonistas y dimensionar el sentido que adquiere el juego y el jugar.
*Comprender las relaciones entre juego enseñanza y aprendizaje en la primera infancia, desde una dimensión pedagógica a lo largo de la historia.
*Analizar las diferentes formas de intervención en las situaciones lúdicas y los diversos modos en que el juego está presente en el contexto educativo.
*Conocer y establecer criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
*Atribuir sentido e interés a la temática, para lograr un posicionamiento crítico sobre el juego, producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas.
*Intercambiar experiencias, vivencias, reflexiones, de manera colaborativa, en un clima de apertura y respeto mutuo.
*Reconocer los propios procesos cognitivos y metacognitivos en las situaciones de aprendizaje.
*Desplegar 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/as niños/as.

*Diferentes posicionamientos teóricos acerca del juego. Distintas interpretaciones, sentidos y significados. Evolución de las concepciones sobre el juego. El juego como expresión de las infancias y forma natural del desarrollo humano. El valor del juego y su importancia social. El juego en el contexto actual.

Unidad Nº 2: El Juego en el Contexto Escolar.

*Juego y Educación: juego e intervención educativa. El juego en la pedagogía del Nivel Inicial. Enfoques y las propuestas lúdico-didácticas. *El juego en el espacio de la enseñanza. Relaciones entre juego y dispositivos metodológicos. Variables a considerar en el diseño de proyectos lúdicos.
*Propuestas educativas basados en diferentes matizaciones de lo lúdico. Los diferentes "formatos" de juegos: Juegos del Lenguaje, imaginación y creatividad. 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 Nº 3: El Juego y los Juguetes.
*El juguete como soporte del jugar. Conceptos y clasificaciones. *El objeto juguete. Las necesidades de los/as niños/as 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 las estudiantes desarrollan al interior de la asignatura y en otros escenarios, en este caso vinculados al espacio de la Praxis. Se piensan en términos de desafíos individuales y grupales, planificados y llevados a la práctica en concordancia con la metodología propios de cada uno de ellos. Se incluyen un conjunto de preguntas y/o pasos para la visibilización del pensamiento y para propiciar la comprensión de los contenidos seleccionados.
A continuación se describen cada uno de los prácticos planificados:

TRABAJO PRÁCTICO Nº 1:¡¡¡¡ A Jugar y Recordar!!!!! sus voces se empiezan a escuchar.
El presente trabajo práctico es planteado en término de Desafío Grupal, recuperando lo realizado en el desafío individual. Se busca promover acciones que generen un reconocimiento del valor del juego en la vida del hombre y del lugar que ocupa y debería ocupar en la trama social. La propuesta incluye la construcción de un relato colectivo escrito y la elaboración un título, coherente con lo expresado, que trasmita el valor del juego, su importancia en la sociedad, en la cultura, en el desarrollo psicológico del niño/a. Ambas propuestas implican un desarrollo conceptual grupal, tomando en consideración los marcos teóricos aportados en la Unidad I. Su presentación incluye la grabación de un audio con el relato y el título y la presentación del texto que fundamente la propuesta global.

TRABAJO PRÁCTICO Nº 2: ¡¡¡A contar del Juego en el contexto Escolar!!!
El presente trabajo práctico incluye el 2° Desafío Grupal. Centra la mirada del juego, desde una perspectiva pedagógica, dando cuenta de su lugar en el ámbito escolar. En esta instancia, se invita a las estudiantes a que se asuman como docentes y fundamenten "la importancia del juego en el contexto escolar", y se den a conocer a las familias de la comunidad educativa de una institución (situación hipotética de práctica docente). Se presenta a través de un PowerPoint y la defensa oral del mismo en una instancia de socialización en clase. Se busca promover el pensamiento para reconocer al Juego como un medio óptimo e idóneo en el proceso educativo, particularmente con niñas/os pequeñas/os, reconociendo las diferentes maneras de interpretar su presencia en el Nivel Inicial, -sin perder de vista- el escenario actual.

TRABAJO PRÁCTICO Nº 3: ¡¡¡Propongo juegos!!! .“El Juego en el Jardín de Infantes: diferentes formatos lúdicos” ¿Y si abrimos la puerta para ir a jugar?
El presente trabajo práctico incluye el 3º Desafío Grupal. Tiene como propósito promover la articulación entre teoría y práctica para pensar y planificar propuestas lúdicas en el contexto del Jardín de Infantes, utilizando los diferentes "formatos" de juego abordados en el espacio. Se busca construir conocimiento y experiencia en la elaboración de una propuesta de una jornada lúdica incluyendo los diferentes formatos de juego que se pueden incorporar y trabajar en el Jardín de Infantes. La misma se organiza en función de un escenario posible (situaciones hipotéticas) dentro de la institución educativa. Los “formatos lúdicos” posibles para generar la propuesta son - Títeres; - Juegos del lenguaje; Juego dramático; -Juegos tradicionales.

VIII - Regimen de Aprobación

Se describe el régimen de aprobación del cursado de la asignatura Juego y Educación Infantil. En este año académico 2022 la modalidad excepcionalmente admite las categorías de alumnos: Promocionales, Regulares y Libres, para cada uno se establecen las siguientes condiciones:

1.-Alumnos Promocionales:
-Estar inscripto como alumno promocional.
-Registrar inscripción en Classroom “Juego y Educación Infantil 2022”.
-Presentación de 4 desafíos individuales (prácticos áulicos) todos entregados en tiempo y forma.
-Aprobación de 3 desafíos grupales (trabajos prácticos) -Participación del trabajo con la bitácora, entregada en tiempo y

forma (en un 80%.)
-Aprobación del desafío integrador/Parcial
-Aprobación del coloquio oral.
En el caso de los alumnos promocionales la nota final es el resultado de las notas parciales producto del cursado y todas las actividades desarrolladas y cumplimentadas. Las instancias evaluativas de los desafíos grupales (trabajos prácticos) y del desafío integrador (parcial) se aprueban con calificación mínima de 7 (tal como lo establece la normativa) y tendrán sus respectivas recuperaciones, según la normativa vigente.

2.- Alumnos Regulares:
-Estar inscripto como alumno regular.
-Registrar inscripción en Classroom “Juego y Educación Infantil 2022”.
-Presentación de 4 desafíos individuales (prácticos áulicos) todos entregados en tiempo y forma.
-Aprobación de 3 desafíos grupales (trabajos prácticos)
-Participación del trabajo con la bitácora, entregada en tiempo y forma (en un 80%).
-Aprobación del desafío integrador/Parcial.
-Aprobación de un examen final oral en los turnos estipulados por la Institución.
En el caso de los alumnos regulares su condición es el resultado de las notas parciales producto del cursado y todas las actividades desarrolladas y cumplimentadas. Las instancias evaluativas de los desafíos grupales (trabajos prácticos) y del desafío integrador (parcial) se aprueban con calificación mínima de 4 (tal como lo establece la normativa) y tendrán su respectivas recuperaciones según la normativa vigente.

3. Alumnos Libres.
-El alumno que no alcance la condición de regular en el año 2022, será considerado alumno libre.
-Antes de presentarse a rendir el examen final, el alumno libre deberá aprobar la propuesta de trabajo práctico-integrador pensado a tal fin, tal como lo estipula la normativa. Se deberá acordar previamente con el equipo de cátedra y sólo tendrá validez para rendir el examen teórico final en el turno en el cual el alumno se inscribió. -Para el caso de los alumnos que acrediten trabajar, la cátedra se ajustará a la reglamentación vigente que los considera.

IX - Bibliografía Básica

[1] AIZENCANG, N. 2005. “Jugar, aprender y enseñar” Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Manantial. Buenos Aires. Argentina.
[2] BAUTISTA, Rosa H. Ludoteca un espacio comunitario de recreación. http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm
[3] BRINNITZER, E. 2018. Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires. Documento: Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial. Fundamentación Pedagógica y Aspectos Organizativos. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. 2011.
[4] Documento de cátedra: Los juguetes didácticos. Elaborado por Barale, C. 2011.
[5] Fichero de juegos. 2017.El juego: derecho y motor del desarrollo infantil. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Ciudad Autónoma de Buenos Aires; UNICEF.
[6] HARF, R. y otros. 1996. "Nivel Inicial. Aportes para una Didáctica". ED. El Ateneo. Buenos. Aires. Argentina.
[7] HARF, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?.Revista Novedades Educativas. Nº256. Año 24. Buenos Aires. Argentina.
[8] HUIZINGA, J. 1972. “Homo Ludens” Fondo de Cultura Económico. México.
[9] FELD,V. (comp) 2011. "Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia". Noveduc. Buenos. Aires. Argentina.
[10] GLANZER,M. 2001."El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil". Edit. Aique. Buenos Aires. Argentina.
[11] JAULIN, R. 1981. (Compilación) “Juego y Juguetes”. Siglo XXI. Argentina.
[12] KATZ, S. 2009: "Qué pasaria si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasias". Edit. Laralazul. Salta. Argentina.
[13] LLANOS, M. 1988. “En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En “Juego y desarrollo Infantil”. Unicef. Colombia.
[14] MALAJOVICH, A. (Comp.) 2008. El Juego en el Nivel Inicial. En Recorridos didácticos en la educación inicial. Paidós. Buenos Aires. Argentina.
[15] MORENO, I. 2012. "Espacios de Juego. Intervenciones Lúdicas en educación, salud, empresas y áreas públicas. Edit.

Bonum. Buenos. Aires. Argentina.
[16] ORTEGA, R. 1992. “El juego y la construcción social del conocimiento” Alfar. Sevilla. España.
[17] OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. Nº 13. Buenos Aires. Argentina.
[18] OFELE, R. 2004. “Miradas Lúdicas”. Ed. Dunken. Buenos Aires. Argentina.
[19] PAVÍA, V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas. Buenos. Aires. Argentina.
[20] RIDAO, A. 2007. El juguete portador de símbolos y signos. En Revista Alternativas. Serie Espacio pedagógico. No 48.
[21] SARDOU, M. C. y ZIPEROVICH, P. C. Empezando a jugar.... En Revista “El Juego. Debates y aportes desde la didáctica. Ed. Novedades Educativas.
[22] SANTA CRUZ, E.; GARCIA LABANDAL, L. 2009. "Títeres y Resiliecia en el Nivel Inicia. Edic. Homo Sapiems.Buenos Aires. Argentina.
[23] SARLÉ, P. M. 2016.(comp)."Lo importante es jugar... Como entra el juego en la escuela. HomoSapiens. Buenos. Aires.
[24] SPASKOWSKY, E. y otros. 2005. La Organización de los Contenidos en el Jardín de Infantes. Edic. Colihue. Buenos Aires.
[25] VALIÑO, 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". Buenos Aires. Argentina.

X - Bibliografia Complementaria

[1] BADIA, V. 1994. “Juegos de expresión oral y escrita” Editorial Grao. Barcelona. España.
[2] CAÑEQUE, H. 1991 “Juego y vida”. Editorial El Ateneo. Buenos Aires. Argentina.
[3] DINELLO, R. 1989. “Expresión lúdica – creativa” Editorial Nordan. Montevideo. Uruguay.
[4] IMBERTI,J.;BOGOMOLNY, M.I. 1999. "Creatividad”. Edit. Troquel. Buenos Aires. Argentina.
[5] MOVSICHOFF, P. (1982) “A la una sale la Luna” Juegos Tradicionales infantiles. Colihue. Buenos Aires. Argentina.
[6] PAVÍA, V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas. Buenos. Aires. Argentina.
[7] PIAGET, J. LORENZ, K. ERIKSON, E. 1988 “Juego y desarrollo” Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona. España.
[8] SARLÉ, P. M.2005.(Comp) "Enseñar en clave de Juego". Enlazando juegos y contenidos. Ed. Novedades educativas. Buenos Aires. Argentina.
[9] SARLÉ, P. M. 2012."Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil". Edic. Novedades Educativas. Buenos Aires. Argentina.
[10] WINNICOTT, D. W. 1995. “Realidad y juego” Gedisa editorial. Buenos Aires. Argentina.
[11] 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/as niños/as, desde una mirada multidimensional.
*Analizar el fenómeno lúdico, desde el lugar de protagonistas y dimensionar el sentido que adquiere el juego y el jugar.
*Comprender las relaciones entre juego enseñanza y aprendizaje en la primera infancia, desde una dimensión pedagógica a lo largo de la historia.
*Analizar las diferentes formas de intervención en las situaciones lúdicas y los diversos modos en que el juego está presente en el contexto educativo.
*Conocer y establecer criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
*Atribuir sentido e interés a la temática, para lograr un posicionamiento crítico sobre el juego, producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas.
*Intercambiar experiencias, vivencias, reflexiones, de manera colaborativa, en un clima de apertura y respeto mutuo.
*Reconocer los propios procesos cognitivos y metacognitivos en las situaciones de aprendizaje.
*Desplegar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.

XII - Resumen del Programa

El programa de la asignatura “Juego y Educación Infantil” correspondiente al segundo año del Profesorado y Licenciatura en Educación Inicial, centra su estudio en el juego, sus diferentes posicionamientos teóricos y las diversas modalidades de inserción en el contexto escolar. El juego ha sido estudiado desde distintos campos del conocimiento: filosófico, psicológico, antropológico, pedagógico, sociológico, didáctico, entre otros. Tiene una fuerte vinculación con la Didáctica en la Educación Inicial en los diferentes momentos socio-históricos, en relación con los modos particulares de enseñar y aprender en este nivel. Se asocia al juego como una acción propia de las infancias y como fenómeno transformador, fundante y trascendente en la vida de las personas. Se lo reconoce social y culturalmente como una actividad universal del hombre. En la infancia el juego está ligado a la necesidad de organizar la realidad, de representarla y reconstruirla, 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. En el contexto pedagógico-didáctico, se piensa al juego como un medio óptimo e idóneo para el proceso educativo, particularmente con niños/as pequeños/as. En consecuencia con ello, se considera que debe ocupar un lugar de privilegio en la formación de los docentes, como herramienta para conocer a los/as niños/as, como estrategia de intervención educativa y como contenido a enseñar. Los temas vinculados al Juego en la formación docente, suelen ser controvertidos y a la vez desafiantes de trabajar. ¿Qué es el juego? ¿Por qué juegan los/as niños/as? ¿Cuándo se empieza a jugar? ¿Qué función cumple el juego en la vida de los/as niños/as?, ¿Y en la vida de los adultos? ¿Cuál es el papel del adulto frente al juego? ¿Qué relación tiene 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 se ponen en diálogo entre las estudiantes y los docentes, a fin de dimensionar este fenómeno humano, el Juego. Se considera que los aportes que brinda este espacio curricular permite que las estudiantes logren comprender y enriquecer la visión acerca del juego, a partir de tener un mayor conocimiento sobre el mismo, con nuevas experiencias lúdicas, medios y recursos didácticos vinculados a la relación juego, enseñanza y aprendizaje. Y en consecuencia con ello, elaborar propuestas pedagógico–didácticas destinadas a la primera infancia, en función de la realidad educativa en la que deberán actuar como futuros docentes. En relación al modo de trabajar se ha pensado a este espacio de formación, bajo la idea de favorecer el desarrollo de prácticas que aumenten y potencien las capacidades de las estudiantes y los modos de participación. Se incorporan como parte de la construcción metodológica 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 y para generar una cultura áulica propiciadora del análisis y la reflexión. Se busca promover mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego, para sus vidas y prácticas futuras. En concordancia con esta perspectiva se articulan marcos teóricos, prácticas áulicas, actividades con “rutinas”, y vivencias lúdicas. Los contenidos propios de la asignatura, se reorganizan para este año en tres unidades didácticas: -En una primera unidad se enfatiza sobre la importancia vital que reviste el juego, particularmente en las infancias 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, sus posibilidades como medio para conocer a los/as niños/as y como forma natural de aprendizaje y desarrollo. Las diferentes formas lúdicas en los distintos momentos histórico-pedagógicos. Se profundiza en aspectos relacionados con la enseñanza, referidos 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 tercera 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. Esta programación didáctica incluye una mirada investigativa, reflexiva, crítica de la realidad, considerando al fenómeno lúdico en el desarrollo individual, social, cultural y educativo. Se articula con el espacio de la Praxis III en un proyecto integrador que se desarrolla en diferentes escenarios.

XIII - Imprevistos

El presente programa fue modificado y adaptado en el marco de lo establecido por la Universidad Nacional de San Luis (Ord. C.S. 66/21) y de los lineamientos de la Facultad de Ciencias Humanas para el segundo cuatrimestre del año 2022, con la modalidad de cursado presencial. En consecuencia con ello, el mismo se desarrolla con los ajustes pertinentes para garantizar la enseñanza de los contenidos y la comunicación necesaria para el cursado en el presente año, en función de garantizar la calidad educativa.

XIV - Otros