



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 2013)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 04/12/2013 21:01:47)

I - Oferta Académica

| Materia | Carrera | Plan | Año | Período |
|--------------------------------------|----------------------------|------------|------|-----------------|
| SEMINARIO JUEGO Y EDUCACION INFANTIL | PROF. DE EDUCACION INICIAL | 1/99 | 2013 | 2° cuatrimestre |
| JUEGO Y EDUCACION INFANTIL | PROF. DE EDUCACION INICIAL | 011/09 | 2013 | 2° cuatrimestre |
| SEMINARIO JUEGO Y EDUCACION INFANTIL | LIC. EN EDUCACION INICIAL | 19/99 | 2013 | 2° cuatrimestre |
| JUEGO Y EDUCACION INFANTIL | LIC. EN EDUCACION INICIAL | ORD. 10/11 | 2013 | 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 | 0 Hs | 0 Hs | 0 Hs | 4 Hs |

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

| Duración | | | |
|------------|------------|---------------------|-------------------|
| Desde | Hasta | Cantidad de Semanas | Cantidad de Horas |
| 08/08/2013 | 15/11/2013 | 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, 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 y está, íntimamente relacionado con la Didáctica del Nivel Inicial y en los múltiples discursos que han determinado posicionamiento acerca de la Educación Infantil, según los momentos socio-históricos que se han suscitando.

Se asocia al juego como una acción propio 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 les ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir,

equivocarse, comprender, sentir 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, entendiéndose 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. 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? ... Estos son algunos de los interrogantes que necesitan ser puestos en diálogo, para iniciar un proceso reflexivo que posibilite dimensionar el fenómeno humano al que nos enfrentamos cuando se dice juego.

Entendemos que brindar a los docentes en formación, conocimientos, experiencias, medios y recursos para hacer más comprensible y rica su visión acerca del juego, dará la oportunidad de una mejor interpretación de la realidad en la que deberán actuar. Al mismo tiempo elaborar líneas de intervención pedagógico-didácticas sobre las cuales estructurar propuestas educativas destinadas a la niñez.

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, promoviendo una mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego.

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 (en el aula universitaria), y los contenidos propios de la asignatura, organizados en cuatro unidades didácticas:

- En una primera unidad se enfatiza la importancia vital que reviste el juego en la infancia y 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 su relación con las áreas disciplinares, los espacios de juego.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

- Conocer el significado e importancia del juego en la vida de los niños.
- Analizar el fenómeno lúdico desde el lugar de protagonistas.
- 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.
- 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 claro 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 plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Desarrollar procesos de pensamiento crítico y participación en las diferentes propuestas de enseñanza y de aprendizaje.
- Reconocer los propios procesos cognitivos y metacognitivos en las situaciones de aprendizaje y en los modos de intervención 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 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. 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 N° 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 N° 3: El juego en el espacio de la enseñanza.

Relación Juego y Enseñanza. 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 sociodramático en el contexto de la enseñanza. Los juegos tradicionales en el proceso educativo.

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. Los juegos y juguetes didácticos.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Para la elaboración de los trabajos prácticos se tiene en cuenta como metodología de trabajo el uso de “rutinas de pensamiento”, secuencias de preguntas y/o pasos que se formulan para la exploración de las ideas vinculadas a los contenidos determinados al interior de la asignatura. Los prácticos se articulan con actividades que se llevan a cabo al interior del aula universitaria promoviendo diferentes modos de participación, distintos tipos de pensamientos y/o comprensión.

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, en 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 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 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 lleva a cabo en el marco de la Práxis III.

Propuesta:- Planificación de un proyecto lúdico-didáctico que incluya Juegos Tradicionales, para ser desarrollada, con niños pequeños en el contexto de la Educación Inicial.- En la planificación se deberán especificar los componentes de la agenda clásica.-Presentar la propuesta por escrito.

TRABAJO PRÁCTICO N° 3: “Posicionamientos en relación al juego en el contexto escolar”

Actividad grupal donde se trabajará con la rutina de pensamiento centrada en la toma de perspectiva, denominada “Círculos de puntos de vista”. Se plantea como propósito el tomar posicionamiento respecto de las diferentes perspectivas en relación al “Juego en el contexto escolar” y las diferentes matizaciones de lo lúdico en ese contexto.

La propuesta incluye la lectura de los textos seleccionados para esta actividad y la relación con los diferentes enfoques sobre el juego en el contexto escolar (Ambientalista, Naturalista, Alternativo). Cada grupo toma posición desde uno de los enfoques, con la intención de profundizarlo, enriquecerlo y significarlo a partir de las contribuciones teóricas, propia de la lectura y análisis del texto trabajado. Se socializa a través de la rutina “círculo de punto de vista”. Posibles preguntas que orienten la discusión al tomar posicionamiento: ¿Quién o que se veía afectado en este modelo? ¿Quién o quienes están involucrados? ¿Algo más que quiera agregar?

TRABAJO PRÁCTICO N° 4: “El juego y la interrelación disciplinar”.

El presente práctico tiene como finalidad integrar las propuestas lúdicas en un proyecto de articulación disciplinar para resignificar el lugar del juego como factor de desarrollo e integración social y cultural. Se busca que las alumnas puedan reconocer las estrategias de intervención pedagógico-didácticas enriquecidas a través de los diferentes modos de comunicación, revalorizando los lenguajes implicados en el marco de la praxis.

La propuesta incluye la elaboración de un proyecto didáctico que integra los contenidos del juego en el contexto escolar y sus diferentes matizaciones, relacionados con los contenidos de otras áreas disciplinares, concatenados a partir de un hilo conductor que es la diversidad. Para las alumnas que realizan Praxis III y/o PIP II*, lo planificado se representa a través de una propuesta escénica. En el caso de las alumnas que no realizan estas prácticas la propuesta se presenta por escrito y defensa oral.

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 una recuperación, la que consistirá en la corrección o reelaboración del trabajo.
- Aprobación de las instancias evaluativas parciales. Cada una de ellas podrá recuperarse una sola vez.
- 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 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.

En el caso de alumnos que trabajan, sean de condición promocional y/o regular, se tendrá en cuenta las 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] - 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.
- [3] - DADAMIA, O. M. 2001. “Educación y Creatividad”. Edit. Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires.
- [4] - FRABBONI, F. 1984. “La educación del niño de 0 a 6 años. Editorial Cíncel.
- [5] -HARF, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?.Revista Novedades Educativas. N° 256. Año 24. Bs. AS.
- [6] - HETZER, H. 1978 “ El juego y los juguetes” Editorial Kapelusz. Buenos aires.
- [7] - HUIZINGA, J. 1972. “Homo Ludens” Fondo de Cultura Económico. México.
- [8] - JAULIN, R. 1981. (Compilación) “Juego y Juguetes”. Siglo XXI. Argentina.
- [9] - KATZ, S. 2009: "Qué pasaría si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasías". Edit. Laralazul. Salta. Argentina.
- [10] - LLANOS, M. 1988. “En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En “Juego y desarrollo Infantil”

Unicef. Colombia.

[11] - MANE, B., 1972. "Títeres". Editorial Latina. Buenos Aires.

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

[13] - ORTEGA, R. 1992. "El juego y la construcción social del conocimiento" Alfar. Sevilla.

[14] - ORTEGA, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla

[15] - OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. N° 13. Bs. As.

[16] - OFELE, R. 2004. "Miradas Lúdicas". Ed. Dunken. Bs. As.

[17] - 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.

[18] - Revista Novedades Educativas. Agosto 2013. N° 272. Año 25. DOSSIER (Juego, Aprendizaje y Desarrollo)

[19] - 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.

[20] - SARLÉ, P. M. 2005. "Enseñar en clave de Juego". Ed. Novedades educativas. Bs. As.

[21] - SARLÉ, P. M. 2012. Proyectos en Juego. Experiencias Infantiles, Espacios y lugares para Jugar. "Juego y Educación Infantil. Edt. Fundación Navarro Viola. Bs. As.

[22] - SCHEINES, G. 1997. "Juegos inocentes, juegos terribles". Conferencia realizada en la facultad de filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

[23] -SORÍN, M. 1998. "Creatividad" ¿Cómo, por qué, para quién?. Edit. Labor. Bs. As.

[24] - TERR, L. 2000. "El juego. Por que los adultos necesitan jugar". Paidós. Bs. As.

[25] - TRIGO, E. "Juego y Creatividad. El descubrimiento de la Lúdico" Página de Internet.

[26] - VIDART, T. 1999. "El juego y la condición humana" Cap. 3 Nociones, conceptos, categorías, definiciones. Ediciones La Banda Oriental, Montevideo.

[27] - VIDAL, S. "El juego en las relaciones fundantes del hombre y la cultura. El devenir de las conceptualizaciones". En Revista Alternativas. Año 2, N° 8.

[28] - WOLFGANG, C. "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] - 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.

[4] - DINELLO, R. 1989. "Expresión lúdica – creativa" Editorial Nordan. Montevideo.

[5] - GONZALEZ CUBERES. (Compiladora) 1996 "Articulación entre el jardín y la EGB" Aique. Buenos Aires.

[6] - 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.

[7] - HERNÁNDEZ, 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] - MOVSICHOFF, P. (1982) "A la una sale la Luna" Juegos Tradicionales infantiles. Colihue. Buenos Aires.

[10] - MOYLES, J. 1989. "El juego en la educación infantil y primaria" Editorial Morata. Madrid.

[11] - PANTANO, R. D. 1997. "El juego y la cultura" fondo Editorial Sanluisenseño. Gobierno de la Provincia de San Luis.

[12] - PIAGET, J. LORENZ, K. ERIKSON, E. 1988 "Juego y desarrollo" Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.

[13] - PIAGET, J. 1990 "La formación del símbolo en el niño" Fondo de cultura Económica. Buenos Aires.

[14] - 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.

[15] - SCHAFFER, H. 1984. "El mundo social del niño" Avances en Psicología del desarrollo. Aprendizaje Visor. Madrid.

[16] - SPAKOWSKY, L. FIGUERAS y otros. 1996. "La organización de los contenidos en el jardín de Infantes" Editorial Colihue. Buenos Aires.

[17] - WINNICOTT, D. W. 1995. "Realidad y juego" Gedisa editorial. Buenos Aires.

[18] - VIGOTSKY, L.S. 1991. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Grupo editorial Grijalbo. México.

XI - Resumen de Objetivos

- Conocer el significado e importancia del juego en la vida de los niños.
- Analizar el fenómeno lúdico desde el lugar de protagonistas.
- 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.
- 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 claro 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 plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Desarrollar procesos de pensamiento crítico y participación en las diferentes propuestas de enseñanza y de aprendizaje.
- Reconocer los propios procesos cognitivos y metacognitivos en las situaciones de aprendizaje y en los modos de intervención 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, 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 y esta, íntimamente relacionado con la Didáctica del Nivel Inicial y en los múltiples discursos que han determinado posicionamiento acerca de la Educación Infantil, según los momentos socio-históricos que se han suscitando.

Se asocia al juego como una acción propio 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 les ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir 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, entendiendo 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. 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? ... Estos son algunos de los interrogantes que necesitan ser puestos en diálogo para iniciar un proceso reflexivo que posibilite dimensionar el fenómeno humano al que nos enfrentamos, cuando se dice juego.

Entendemos que brindar a los docentes en formación, conocimientos, experiencias, medios y recursos para hacer más comprensible y rica su visión acerca del juego, dará la oportunidad de una mejor interpretación de la realidad en la que deberán actuar. Al mismo tiempo elaborar líneas de intervención pedagógico–didácticas sobre las cuales estructurar propuestas educativas destinadas a la niñez.

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, promoviendo una mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego.

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 (en el aula universitaria),y los contenidos propios de la asignatura, organizados en cuatro unidades didácticas:

- En una primera unidad se enfatiza la importancia vital que reviste el juego en la infancia y 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 su relación con las áreas disciplinarias, los espacios de juego.

XIII - Imprevistos

| |
|--|
| |
|--|

XIV - Otros

| |
|--|
| |
|--|

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