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 2018)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 03/12/2018 18:57:33)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2018	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	ORD. 10/11	2018	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUDERO, ZULMA ELVIRA	Prof. Responsable	P.Tit. Exc	40 Hs
RODRIGUEZ, CECILIA DEL CARMEN	Prof. Colaborador	P.Adj 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**
17/09/2018	16/11/2018	9	60

IV - Fundamentación

El presente programa de la asignatura, “Juego y Educación Infantil” correspondiente al segundo año del Profesorado y Licenciatura 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 las infancias y como fenómeno transformador, fundante y trascendente en la vida de las personas en todas las edades. Se lo reconoce,social y culturalmente 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. Aún 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 los estudiantes y entre docentes y estudiantes, de tal manera, que facilite y pueda dimensionarse 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 las estudiantes de lograr una mejor interpretación de la realidad en la que deberán actuar como futuros docentes. Al mismo tiempo, haciendo presente al juego en la elaboración de propuestas pedagógico–didácticas destinadas a la primera infancia.

En relación al modo de trabajar 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 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 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.

Esta programación didáctica articula con el espacio de la Praxis III en un proyecto integral que se desarrollo con las estudiantes en el mismo cuatrimestre.

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, 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.

-Generar puntos de encuentro articulando saberes de la propia asignatura con los saberes de otros espacios curriculares.

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 del 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 Nº 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 "Escenarios de enseñanza e iniciación a la práctica", correspondiente al segundo cuatrimestre de segundo año.

Trabajo Práctico N°1: “El juego y el jugar, un análisis desde las vivencias lúdicas y de los marcos teóricos”
Objetivos:
*Analizar e interpretar una experiencia vivida desde los marcos teóricos, para encontrar un nuevo sentido al juego y el jugar.
Propuesta:
La presente propuesta de práctico se articula con actividades iniciales realizadas por los estudiantes. En este caso la primera actividad incluye la recuperación de historias vividas de distintas situaciones lúdicas. La segunda actividad es grupal y se centra en la socialización de los relatos y selección de uno de ellos a efectos de realizar el trabajo práctico.
Posteriormente con los aportes teóricos brindados desde la cátedra y la lectura de textos que forman parte de la bibliografía se busca enriquecer la experiencia lúdica seleccionada en relación al juego y al jugar, para encontrar un nuevo sentido hoy, a la luz de las conceptualizaciones consideradas más pertinentes según la comprensión alcanzada.
Se escribe un texto en primera persona del plural, dejando ver el pensamiento de todas y cada una, teniendo en cuenta las relaciones que establecen con el juego y el jugar, la cultura, la escuela, la sociedad, el adulto, el niño, entre otros temas posibles.Esta producción se presenta a la Cátedra en la fecha pautada con el grupo.

Trabajo Práctico N°2: “El juego en el contexto escolar: diferentes formatos lúdicos”
Objetivos:
-Construir conocimiento acerca de los diferentes formatos lúdicos que se pueden incorporar y trabajar en la Educación Inicial.
-Seleccionar y organizar la información utilizando textos impresos y distintos recursos tecnológicos digitales, para construir conocimiento acerca de los diferentes formatos lúdicos.
-Desarrollar habilidades de comprensión y de expresión a través de la elaboración de un objeto digital de manera creativa para comunicar lo aprendido en un blog.
-Generar un espacio de construcción colectiva a partir de los aportes grupales.
Propuesta:

El presente Trabajo Práctico es integral e incluye contenidos de las Unidades II Y III. Tiene como propósito construir conocimientos de manera colaborativa acerca de las diferentes formas en las que el juego puede estar presente en las propuestas educativas en la Educación Inicial, poniendo en acción procesos de pensamiento que propicien la construcción teórica. En esta oportunidad se busca que dicha construcción teórica se genere a partir de la lectura de los textos sugeridos, y además de la búsqueda de información, desde un enfoque crítico, en distintos recursos tecnológicos sobre cada uno de los formatos seleccionados y trabajados en cada uno de los grupos. Se dará cuenta de lo aprendido a través de la comunicación en un Blog, en una síntesis en un texto escrito y en una exposición en el aula universitaria, a modo de clase.
Se trabaja esta rutina de pensamiento "Cuestionamiento e Investigación" con el propósito de desarrollar preguntas contundentes que contengan significados abiertos, amplios y que den paso a la búsqueda y elaboración de teoría.
Las actividades son grupales e incluyen: Parte A: -la lectura profunda de los textos sugeridos para el reconocimiento de conceptos-ideas principales y relevantes de cada formato; -la búsqueda y selección de nueva información a través otros textos impresos y de diferentes recursos tecnológicos digitales, desde una mirada crítica; -la elaboración de esa construcción teórica realizada sobre el formato lúdico seleccionado. Parte B: -Cada construcción teórica se entregará por escrito a la cátedra, y se expondrá en el aula universitaria a modo de clase.-la creación de un objeto digital para comunicar lo aprendido (Para ello se solicita apelar a la creatividad del grupo para manifestar lo realizado) el mismo se subirá al Blog de la asignatura Juego y Educación Infantil para hacer visible la construcción teórica grupal al todas las compañeros y docentes.
Contenidos a trabajar: "Formatos lúdicos", algunos de los modos en los que el juego se hace presente en las propuestas presentadas por el docente en la educación inicial. – El juego y los contenidos; - Los Títeres; - Juegos del lenguaje; - Juegotecas-Ludotecas; - Juego dramático; - Juegos tradicionales.

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.
En las instancias evaluativas, tanto de parciales como de trabajos prácticos, se considera para la promoción la nota mínima de 7 (siete).
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 las actividades lúdico-didácticas realizadas en el aula universitaria.
- Asistir y aprobar el 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá oportunidad de 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.
En las instancias evaluativas, tanto de parciales como de trabajos prácticos, se considera para la regularidad la nota mínima de 4 (cuatro).

IX - Bibliografía Básica

[1] AIZENCANG, N. 2005. "Jugar, aprender y enseñar" Relaciones que potencian los aprendizajes escolares.

Manantial.Buenos Aires.
[2] AZZERBONI, D., (comp.) 2016. "La creatividad en las escuelas infantiles. Propuestas didácticas desde las ciencias, las artes y la expresividad lúdica". Edic. Novedades Educativas. Buenos. Aires.
[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] FIGUERAS,C.; SPAKOWSKY, E.; LABEL, C. 2005. La organización de los contenidos en el jardín de infantes. Ed. Colihue. Bs As. Argentina.
[5] HARF, R. y otros. 1996. "Nivel Inicial. Aportes para una Didáctica". ED. El Ateneo. Bs. As. Argentina.
[6] HARF, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?.Revista Novedades Educativas. Nº256. Año 24. Buenos Aires.
[7] HETZER, H. 1978 " El juego y los juguetes" Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
[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.
[10] GAMBOA DE VITELLESCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. Buenos Aires.
[11] GLANZER,M. (2001)"El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil". Edit. Aique. Buenos Aires.
[12] JAULIN, R. 1981. (Compilación) "Juego y Juguetes". Siglo XXI. Argentina.
[13] KATZ, S. 2009: "Qué pasaria si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasias". Edit. Laralazul. Salta. Argentina.
[14] LLANOS, M. 1988. "En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En "Juego y desarrollo Infantil". Unicef. Colombia.
[15] MANE, B., 1972. "Títeres".Editorial Latina. Buenos Aires.
[16] MOLINA, L. 1997 "Participar en contextos de aprendizaje y desarrollo. Bases psicopedagógicas para proyectar y compartir situaciones educativas" Paidós. Buenos Aires.
[17] MORENO, I. 2012. "Espacios de Juego. Intervenciones Lúdicas en educación, salud, empresas y áreas públicas. Edit. Bonum. Bs. As.
[18] ORTEGA, R. 1992. "El juego y la construcción social del conocimiento" Alfar. Sevilla.
[19] ORTEGA, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla.
[20] OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. Nº 13. Buenos Aires.
[21] OFELE, R. 2004. "Miradas Lúdicas". Ed. Dunken. Buenos Aires.
[22] PAVÍA,V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas.
[23] Revista Novedades Educativas. Agosto 2013. Nº 272. Año 25. DOSSIER (Juego, Aprendizaje y Desarrollo)
[24] SANTA CRUZ, E.; GARCIA LABANDAL, L. 2009. "Títeres y ResilieNcia en el Nivel Inicia. Edic. Homo Sapiems.Buenos Aires.
[25] SARLÉ, P. M.2005.(Comp) "Enseñar en clave de Juego". Enlazando juegos y contenidos. Ed. Novedades educativas.Buenos Aires.
[26] SARLÉ, P. M. 2012."Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil". Edic. Novedades Educativas. Buenos Aires.
[27] SARLÉ, P. M. 2016.(comp)."Lo importante es jugar... Como entra el juego en la escuela. HomoSapiens. Buenos. Aires.
[28] SORÍN, M. 1998. "Creatividad" ¿Cómo, por qué, para quién?. Edit. Labor. Buenos Aires.
[29] TERR, L. 2000. "El juego. Por que los adultos necesitan jugar". Paidós. Buenos Aires.
[30] 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". Buenos Aires.
[31] VIDART, T. 1999. "El juego y la condición humana" Cap. 3 Nociones, conceptos, categorías, definiciones. Ediciones La Banda Oriental, Montevideo.
[32] ZAPICO, I,. 2009. "Cuentos y Juegos para resolver. Integración entre Lengua y Matemática". Colección En las aulas.Lugar Editorial. Buenos Aires.

X - Bibliografia 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] GAMBOA DE VITELLISCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. Bs. As.
[5] IMBERTI,J.;BOGOMOLNY, M.I. 1999. "Creatividad". Edit. Troquel. Buenos Aires.

[6] MOVSICHOFF, P. (1982) “A la una sale la Luna” Juegos Tradicionales infantiles. Colihue. Buenos Aires.
[7] MOYLES, J. 1989. “El juego en la educación infantil y primaria” Editorial Morata. Madrid.
[8] 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
[9] PIAGET, J. LORENZ, K. ERIKSON, E. 1988 “Juego y desarrollo” Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.
[10] SPAKOWSKY, L. FIGUERAS y otros. 1996. “La organización de los contenidos en el jardín de Infantes” Editorial Colihue. Buenos Aires.
[11] WINNICOTT, D. W. 1995. “Realidad y juego” Gedisa editorial. Buenos Aires.
[12] 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, 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.
-Generar puntos de encuentro articulando saberes de la propia asignatura con los saberes de otros espacios curriculares.

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 las infancias y como fenómeno transformador, fundante y trascendente en la vida de las personas en todas las edades. 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. Aún 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 los estudiantes y entre docentes y estudiantes, de tal manera, que facilite y pueda dimensionarse 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 las estudiantes de lograr una mejor interpretación de la realidad en la que deberán actuar como futuros docentes. Al mismo tiempo, haciendo presente al juego en la elaboración de propuestas pedagógico–didácticas destinadas a la primera infancia.
En relación al modo de trabajar 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 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 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.
Esta programación didáctica articula con el espacio de la Praxis III en un proyecto integral que se desarrolla con las estudiantes en el mismo cuatrimestre.

XIII - Imprevistos

La programación didáctica se reestructuró de acuerdo a las situaciones de fuerza mayor que se dieron en el presente año lectivo: lucha docente (paros, toma de universidad).Los ajustes están vinculados particularmente en relación al orden de contenidos desarrollados, modalidad del cursado, propuestas unificadas e integradas de prácticos. Se procuró generar situaciones de enseñanza y aprendizaje de tipo colaborativo-participativo, sin perder de vista los propósitos de la propuesta curricular, asegurando que las estudiantes pudieran apropiarse de todos los contenidos centrales-nucleares que forman parte de la asignatura.

XIV - Otros

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