



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

(Programa del año 2019)  
(Programa en trámite de aprobación)  
(Presentado el 25/11/2019 11:33:40)

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2019	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	ORD. 10/11	2019	2° cuatrimestre

### II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUADERO, ZULMA ELVIRA	Prof. Responsable	P.Tit. 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 - Teoría con prácticas de aula	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
05/08/2019	15/11/2019	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 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, 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 estructura el programa con modalidad de Seminario, en donde se articulan marcos teóricos, prácticas áulicas, actividades que incorporan “rutinas de pensamiento”, vivencias lúdicas, y experiencias de campo. Los contenidos propios de la asignatura, se organizan en cuatro 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 y en otros contextos, 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. -En una tercera unidad se profundiza en 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 disciplinares, 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 integral 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 niños y las niñas 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/a y de intervención educativa.
- Comprender las relaciones entre juego y aprendizaje en la primera infancia, 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 primera infancia en contextos formales y no formales.
- 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 N° 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. El adulto frente al juego. Evolución de las concepciones sobre el juego. Distintas interpretaciones, sentidos y significados. Caracterizaciones de situaciones de juego y el jugar. Juego y creatividad, e imaginación. Juegos del lenguaje.

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

Juego e intervención educativa. El juego en la pedagogía del Nivel Inicial. Enfoques de las propuestas lúdico-didácticas. El docente frente al juego. Las particularidades del Juego en el escenario de la educación infantil. Propuestas educativas basados en diferentes matizaciones de lo lúdico: 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. Los diferentes formatos de juegos presentes en la educación infantil. Relaciones entre juego y dispositivos metodológicos. El juego dramático en el contexto de la enseñanza, sus configuraciones. Los juegos tradicionales en el proceso educativo. El títere en las actividades del Nivel Inicial. Variables a considerar en el diseño de proyectos lúdicos.

### **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. Los juegos y juguetes didácticos. Las ludotecas, caracterizaciones, formas de organización y funciones. Ludoteca escolar para la Educación Inicial.

## 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 del aula universitaria y en otros escenarios. Se planifican y llevan a la práctica en concordancia con la metodología pensada para cada uno de ellos, en la que se incluyen un conjunto de preguntas y/o pasos para la visibilización del pensamiento y para propiciar la comprensión de los contenidos seleccionados. Algunos de los prácticos y/o actividades desarrolladas al interior del seminario se articulan con la propuesta de Praxis III "Escenarios de Enseñanza e Iniciación a la Práctica".

### **TRABAJO PRÁCTICO N° 1 “El valor del Juego y su importancia social”.**

El presente trabajo práctico 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/lema, construido por el grupo para transmitir el valor del juego, su importancia en la sociedad, en la cultura, en el desarrollo psicológico del niño/a. Asimismo debe estar acompañado de una fundamentación que evidencie la construcción teórica producto de la lectura profunda del material bibliográfico aportado por la cátedra, las clases teóricas y todo aquel material teórico que el grupo incluya como parte de su proceso de investigación y análisis de la temática.

### **TRABAJO PRÁCTICO N° 2 “Los juegos didácticos y/o juguetes en diferentes contextos”.**

El trabajo práctico incluye la elaborar un dossier (cuadernillo) con diseños de juegos didácticos y/o juguetes para propiciar el desarrollo y el aprendizaje significativos de niños/as. La propuesta contempla la selección pertinente de los juegos para trabajar con niños/as en diferentes contextos formales y/o no formales (en educación, en espacios sociocomunitarios, en el ámbito de la salud). Asimismo, también la fundamentación deberá justificar el contexto que se elija, los objetos lúdicos seleccionados, la descripción y/o explicación de que se busca promover con cada material incluido y los referentes teóricos sugeridos para la consulta.

### **TRABAJO PRÁCTICO N° 3 “Los Títeres en diferentes contextos”.**

El presente práctico busca reconocer el valor que tienen los títeres en diferentes contextos. Es utilizado como espectáculo, como recurso didáctico, con finalidades terapéuticas y/o recreativas. La propuesta incluye la selección de una obra para representarla. Se pone énfasis en la confección y manejo de los títeres propios de la obra seleccionada, respondiendo a las características particulares del personaje. Se presentara en el aula universitaria en el marco de la cátedra de “Juego y Educación Infantil” y en el contexto de la Praxis III.

## TRABAJO PRÁCTICO N° 4 "El juego en el contexto de la práctica docente".

El presente práctico articula con el espacio de la Praxis III "Escenarios de enseñanza e iniciación a la práctica. Incluye una propuesta educativa basada en diferentes matizaciones de lo lúdico, en donde se integran marcos teóricos y actividades lúdicas pensadas para la primera infancia. El propósito que tiene es propiciar el juego como factor de desarrollo integral de niños y niñas en una jornada lúdica. Para este fin se organizan diferentes escenarios lúdicos en función de la propuesta planteada.

## 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. Argentina.
- [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. Argentina.
- [3] FIGUERAS, C.; SPAKOWSKY, E.; LABEL, C. 2005. La organización de los contenidos en el jardín de infantes. Ed. Colihue. Buenos Aires. Argentina.
- [4] HART, R. y otros. 1996. "Nivel Inicial. Aportes para una Didáctica". ED. El Ateneo. Buenos Aires. Argentina.
- [5] HART, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?. Revista Novedades Educativas. N°256. Año 24. Buenos Aires. Argentina.
- [6] HETZER, H. 1978 "El juego y los juguetes" Editorial Kapelusz. Buenos Aires. Argentina.
- [7] HUIZINGA, J. 1972. "Homo Ludens" Fondo de Cultura Económico. México.
- [8] FELD, V. (comp) 2011. "Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia". Noveduc. Buenos Aires. Argentina.
- [9] GAMBOA DE VITELLESCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. 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 pasaría si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasías". 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] MANE, B., 1972. "Títeres". Editorial Latina. 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] ORTEGA, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla. España.

[18] OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. N° 13. Buenos Aires. Argentina.

[19] OFELE, R. 2004. "Miradas Lúdicas". Ed. Dunken. Buenos Aires. Argentina.

[20] PAVÍA, V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires. Argentina.

[21] SANTA CRUZ, E.; GARCIA LABANDAL, L. 2009. "Títeres y Resiliencia en el Nivel Inicial. Edic. Homo Sapiens. Buenos Aires. Argentina. SARLÉ, P. M. 2005. (Comp) "Enseñar en clave de Juego". Enlazando juegos y contenidos. Ed. Novedades educativas. Buenos Aires. Argentina.

[22] SARLÉ, P. M. 2012. "Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil". Edic. Novedades Educativas. Buenos Aires. Argentina.

[23] SARLÉ, P. M. 2016. (comp). "Lo importante es jugar... Como entra el juego en la escuela. Homo Sapiens. Buenos Aires.

[24] TERR, L. 2000. "El juego. Por que los adultos necesitan jugar". Paidós. Buenos Aires. Argentina.

[25] 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. Argentina.

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

## X - Bibliografía 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] MOYLES, J. 1989. "El juego en la educación infantil y primaria" Editorial Morata. Madrid. España.

[7] 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.

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

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

[10] 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 y las niñas 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/a y de intervención educativa.

-Comprender las relaciones entre juego y aprendizaje en la primera infancia, 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 primera infancia en contextos formales y no formales.
- 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 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 a 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 el contexto pedagógico-didáctico, se piensa al juego, como un medio óptimo e idóneo para el proceso educativo, particularmente con niñas/os pequeños. 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 niños/as, como estrategia de intervención educativa y como contenido a enseñar. Se considera que los aportes que brinda este espacio curricular permite que las estudiantes logren una mayor comprensión y enriquezcan la visión acerca del juego, a partir de tener un mayor conocimiento sobre el mismo, tener nuevas experiencias lúdicas, medios y recursos didácticos vinculados a la relación juego, enseñanza y aprendizaje. Y en consecuencia elaborar propuestas pedagógico-didácticas destinadas a la primera infancia, pensando 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 busca promover mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego, para sus vidas y prácticas futuras.

En concordancia con esta perspectiva se estructura el programa con modalidad de Seminario, en donde se articulan, marcos teóricos, prácticas áulicas, actividades que incorporan “rutinas de pensamiento” (Perkins, D. -Proyecto Zero de Harvard), vivencias lúdicas, y experiencias de campo. Los contenidos propios de la asignatura, se organizan en cuatro 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 y en otros contextos, sus posibilidades como medio para conocer a los niños/as y como forma natural de aprendizaje y desarrollo. Las diferentes formas lúdicas en los distintos momentos histórico-pedagógicos. -En una tercera unidad se profundiza en 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.

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 integral que se desarrolla en diferentes escenarios.

## **XIII - Imprevistos**

**XIV - Otros**

--

<b>ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA</b>	
	<b>Profesor Responsable</b>
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	