



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 2020)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 10/03/2022 11:55:58)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2020	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	ORD. 10/11	2020	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
16/09/2020	17/12/2020	13	60

IV - Fundamentación

El programa de la asignatura “Juego y Educación Infantil” correspondiente al segundo año del Profesorado y Licenciatura en Educación Inicial, se desarrolla en el marco del Plan de Contingencia Pedagógica de la Facultad de Ciencias Humanas para el trabajo académico no presencial, ciclo lectivo 2020 (Resol. 17/20 CDFCH), a través de la plataforma Classroom. 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 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 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 N° 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.

Unidad N° 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 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 N° 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. Se planifican y llevan a la práctica en concordancia con la metodología pensada para 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. Algunos de los prácticos y/o actividades desarrolladas al interior del espacio se articulan con la propuesta de Praxis III "Escenarios de Enseñanza e Iniciación a la Práctica".

A continuación se describen cada uno de los prácticos planificados en el marco del acompañamiento no presencial del cursado de la asignatura, a través del espacio virtual “Classroom Juego y Educación Infantil 2020”.

TRABAJO PRÁCTICO N° 1: “El valor del Juego y su importancia social en el contexto actual”

El presente trabajo práctico 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 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 otro material teórico que el grupo incluya como parte de su proceso de investigación y análisis de la temática.

TRABAJO PRÁCTICO N° 2: “El Juego en el contexto escolar”.

El presente trabajo práctico se centra en el juego, desde una mirada pedagógica, es decir, el lugar del juego en el ámbito escolar. 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 en relación a la pandemia. Incluye la construcción de un texto teórico que fundamente el posicionamiento adoptado respecto del juego en el contexto escolar, al mismo tiempo que la explicación de las ideas centrales que definen la práctica docente en relación al mismo. La propuesta incluye su presentación en una reunión virtual, dado el contexto de Pandemia (situación hipotética de práctica docente).

TRABAJO PRÁCTICO N°3: “El juego en el Jardín de Infantes: diferentes formatos lúdicos” ¿Y si abrimos la puerta para ir a jugar?

El presente trabajo práctico 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 propuestas lúdicas que se pueden incorporar y trabajar en el Jardín de Infantes. Se organiza en función de diferentes escenarios posibles (situaciones hipotéticas) dentro de la institución educativa. Los “formatos lúdicos” posibles para generar la propuesta son - Títeres; - Juegos del lenguaje; - Juego dramático; -Juegos tradicionales.

ACTIVIDAD DE CIERRE

Actividad presentada a través de un formato virtual, tiene como finalidad poder hacer un ejercicio de integración de las relaciones teóricas y conceptuales trabajadas al interior del cursado de la materia. Se tendrá en cuenta el desarrollo de los contenidos, clases, textos de orientación para la lectura de la bibliografía, powerpoint, videos, programas/conferencias, enlaces de páginas web, trabajos prácticos y la realización de las actividades sugeridas en las diferentes clases de todas las

unidades del programa. La propuesta se centra en poder reflexionar acerca del cursado, pensar y expresar lo aprendido y comprendido en el proceso compartido. Se presentan preguntas abiertas que propician el desarrollo de la actividad.

VIII - Regimen de Aprobación

Se describe el régimen de aprobación en el marco del acompañamiento no presencial del cursado de la asignatura Juego y Educación Infantil, a través del espacio virtual "Classroom 2020". En este año académico 2020 la modalidad excepcionalmente admite dos categorías de alumnos: Regulares y Libres para cada uno se establecen las siguientes condiciones:

1.- Alumnos Regulares:

-Estar inscripto como alumno regular.

-Registrar inscripción en Classroom "Juego y Educación Infantil 2020".

-Aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos planificados en esta ocasión. Cada uno de ellos tendrá opción a dos recuperaciones según la normativa vigente. En el caso de realizar una segunda recuperación se prevé que la misma será en la posible instancia presencial considerada en la Resol. CS 39/2020 y Resol. FCH 17/2020.

-Presentación individual de la actividad de cierre. Instancia reflexiva y de articulación de contenidos, desarrollo de ideas, conceptualizaciones, experiencias. Otorgando significado y sentido a lo aprendido y comprendido en el cursado de este espacio curricular en el contexto del Plan de Contingencia Pedagógica (año 2020).

- Aprobación de un examen final oral (según el programa para la no presencialidad año 2020) en los turnos estipulados por la Institución.

2. Alumnos Libres.

-Registrar inscripción como alumno en Classroom "Juego y Educación Infantil 2020".

-El alumno que no alcance la condición de regular, será considerado alumno libre. Antes de presentarse a rendir el examen final, el alumno libre deberá aprobar la propuesta de trabajos prácticos 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] 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] BAUTISTA, Rosa H. Ludoteca un espacio comunitario de recreación.

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

[4] BRINNITZER, E. 2018. Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires.

[5] Documento: Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial. Fundamentación Pedagógica y Aspectos Organizativos. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. 2011.

[6] Documento de cátedra: Los juguetes didácticos. Elaborado por Barale, C. 2011.

[7] 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.

[8] FIGUERAS,C.; SPAKOWSKY, E.; LABEL, C. 2005. La organización de los contenidos en el jardín de infantes. Ed. Colihue. Buenos Aires. Argentina.

[9] HARF, R. y otros. 1996. "Nivel Inicial. Aportes para una Didáctica". ED. El Ateneo. Buenos. Aires. Argentina.

[10] HARF, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?.Revista Novedades Educativas. N°256. Año 24. Buenos Aires. Argentina.

[11] HETZER, H. 1978 " El juego y los juguetes" Editorial Kapelusz. Buenos Aires. Argentina.

[12] HUIZINGA, J. 1972. "Homo Ludens" Fondo de Cultura Económico. México.

[13] FELD,V. (comp) 2011. "Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia". Noveduc. Buenos. Aires. Argentina.

[14] GLANZER,M. 2001."El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil". Edit. Aique. Buenos Aires. Argentina.

[15] JAULIN, R. 1981. (Compilación) "Juego y Juguetes". Siglo XXI. Argentina.

[16] KATZ, S. 2009: "Qué pasaría si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasías". Edit. Laralazul. Salta. Argentina.

- [17] LLANOS, M. 1988. "En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En "Juego y desarrollo Infantil". Unicef. Colombia. MANE, B., 1972. "Títeres". Editorial Latina. Buenos Aires. Argentina.
- [18] MALAJOVICH, A. (Comp.) 2008. El Juego en el Nivel Inicial. En Recorridos didácticos en la educación inicial. Paidós. Buenos Aires. Argentina. .
- [19] MORENO, I. 2012. "Espacios de Juego. Intervenciones Lúdicas en educación, salud, empresas y áreas públicas. Edit. Bonum. Buenos Aires. Argentina.
- [20] ORTEGA, R. 1992. "El juego y la construcción social del conocimiento" Alfar. Sevilla. España.
- [21] ORTEGA, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla. España.
- [22] OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. N° 13. Buenos Aires. Argentina.
- [23] OFELE, R. 2004. "Miradas Lúdicas". Ed. Dunken. Buenos Aires. Argentina.
- [24] PAVÍA, V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires. Argentina.
- [25] RIDAO, A. 2007. El juguete portador de símbolos y signos. En Revista Alternativas. Serie Espacio pedagógico. No 48.
- [26] SARDOU, M. C. y ZIPEROVICH, P. C. Empezando a jugar.... En Revista "El Juego. Debates y aportes desde la didáctica. Ed. Novedades Educativas.
- [27] SANTA CRUZ, E.; GARCIA LABANDAL, L. 2009. "Títeres y Resiliencia en el Nivel Inicial. Edic. Homo Sapiens. Buenos Aires. Argentina.
- [28] SARLÉ, P. M. 2005. (Comp) "Enseñar en clave de Juego". Enlazando juegos y contenidos. Ed. Novedades educativas. Buenos Aires. Argentina.
- [29] SARLÉ, P. M. 2012. "Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil". Edic. Novedades Educativas. Buenos Aires. Argentina.
- [30] SARLÉ, P. M. 2016. (comp). "Lo importante es jugar... Como entra el juego en la escuela. Homo Sapiens. Buenos Aires.
- [31] SPASKOWSKY, E. y otros. 2005. La Organización de los Contenidos en el Jardín de Infantes. Edic. Colihue. Buenos Aires.
- [32] 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 - 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] PIAGET, J. LORENZ, K. ERIKSON, E. 1988 "Juego y desarrollo" Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona. España.
- [7] WINNICOTT, D. W. 1995. "Realidad y juego" Gedisa editorial. Buenos Aires. Argentina.
- [8] VIGOTSKY, L.S. 1991. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Grupo editorial Grijalbo. México.
- [9] VIDART, T. 1999. "El juego y la condición humana" Cap. 3 Nociones, conceptos, categorías, definiciones. Ediciones La Banda Oriental, Montevideo. Uruguay.

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, se desarrolla en el marco del Plan de Contingencia Pedagógica de la Facultad de Ciencias Humanas para el trabajo académico no presencial, ciclo lectivo 2020 (Resol. 17/20 CDFCH), a través de la plataforma Classroom. 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 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 integrador que se desarrolla en diferentes escenarios.

XIII - Imprevistos

El presente programa fue modificado y adaptado en el marco del Plan de Contingencia Pedagógica de la Facultad de Ciencias Humanas para el trabajo académico no presencial para el ciclo lectivo 2020, atendiendo a la emergencia sanitaria por el COVID-19. (Resol.17/20 CDFCH). En consecuencia con ello, el mismo se desarrolla a través del espacio virtual “classroom Juego y Educación Infantil 2020”, con los ajustes pertinentes para garantizar la calidad educativa y la comunicación necesarias para el cursado virtual.

XIV - Otros

--

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