



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 2024)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	PROF. DE EDUCACION INICIAL	011/09	2024	2° cuatrimestre
JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL	ORD. 10/11	2024	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
RODRIGUEZ, CECILIA DEL CARMEN	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
GARCIA, MARIA GUADALUPE	Responsable de Práctico	JTP Exc	40 Hs
BARRIOS, NOELIA SOLEDAD	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	4 Hs	4 Hs	4 Hs	4 Hs

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

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
05/08/2024	15/11/2024	15	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 busca promover una mayor comprensión acerca del significado y el valor del juego, para sus vidas y para sus prácticas futuras. La propuesta metodológica para los trabajos prácticos, se toma a través de Desafíos Grupales e Individuales.

Se consideran a estos Desafíos grupales e individuales, como actividades desafiantes, con una instancia de concreción material que implican su desarrollo inicialmente de modo individual, como etapa previa articuladora del trabajo, para la instancia grupal

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 disciplinares, 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.

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 especialistas.

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.

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. 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 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. 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 de Desafíos Grupales e Individuales.

Se consideran a estos Desafíos grupales e individuales, como actividades desafiantes, con una instancia de concreción material que implican su desarrollo inicialmente de modo individual, como etapa previa articuladora del trabajo, para la instancia grupal.

A su vez como prácticos y/o actividades desarrolladas al interior del seminario articulan 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", se materializa en el primer "DI", desafío individual y en el primer "DG", desafío grupal. 1°Desafío Grupal. ¡¡¡¡ A Jugar y Recordar!!!! Sus voces se empiezan a escuchar.

Objetivos propuestos, se busca que compartan y socialicen las experiencias lúdicas traídas a la memoria en el Desafío Individual para como Desafío grupal. Concretamente se les pide como consigna que construyan un relato colectivo recuperando las situaciones lúdicas vividas -siguiendo el formato textual del audio presentado de Pergolini- que les permita hacer una producción grupal que se concretiza en la grabación de un audio que invite a jugar. Se trabaja en relación a los contenidos de la unidad I-

Trabajo Práctico N°2: Se materializa en el en el segundo "DI", desafío individual y en el "DG", desafío grupal dos. 2°Desafío Grupal. ¡¡¡A contar del Juego en el contexto escolar!!!-

Objetivos propuestos, 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. La propuesta está pensada para elaborar argumentos y/o fundamentos teóricos, que definen posicionamientos respecto del lugar del Juego en el contexto escolar, y se den a conocer los mismos, a las familias de la comunidad educativa de una institución hipotética. Concretamente el DG2 incluye para su desarrollo tres partes: 1) La construcción de un texto teórico que justifique el posicionamiento adoptado, desde una mirada pedagógica, sobre el lugar que ocupa el Juego en el Contexto Escolar. 2) La Relaboración de un PowerPoint que explique las ideas centrales que definen su posicionamiento de práctica docente en relación al juego dirigido a las familias y la comunidad educativa hipotética tomando como base el texto teórico anteriormente desarrollado. 3)La defensa oral del mismo en las clases de Juego. Se trabaja en

relación a los contenidos de la unidad I y II-III

Trabajo Práctico N°3: “El juego en el contexto escolar: diferentes formatos lúdicos”, se materializa en el en el tercer “DI”, desafío individual y en el “DG”, desafío grupal tres. 3° Desafío Grupal: ¡Propongo juegos! “El juego en el Jardín de Infantes: diferentes formatos lúdicos” ¿Y si abrimos la puerta para ir a jugar?

Objetivos Propuestos: Se busca que puedan articular teoría y práctica a partir de la planificación de propuestas lúdicas en el contexto del Jardín de Infantes, utilizando los diferentes formatos de juego abordados en las clases. Construir conocimiento y experiencia en la elaboración de una jornada lúdica sobre los diferentes formatos de juego que se pueden incorporar y trabajar en el Jardín de Infantes. Se trabaja en relación a los contenidos de la Unidad I, II, III y IV

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, Desafíos grupales e Individuales.

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] [1] AIZENCANG, N. 2005. “Jugar, aprender y enseñar” Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. [2] Página 4 Manantial. Buenos Aires.
- [3] [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.
- [5] [3] BURGOS, N. 2007. "La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardín de Infantes. Pensamiento divergente, [6] integración cultural y escuela creativa". Homo Sapiens Ediciones. Rosario. Santa Fe.
- [7] [4] FIGUERAS, C.; SPAKOWSKY, E.; LABEL, C. 2005. La organización de los contenidos en el jardín de infantes. Ed. [8] Colihue. Bs As. Argentina.
- [9] [5] HARF, R. y otros. 1996. "Nivel Inicial. Aportes para una Didáctica". ED. El Ateneo. Bs. As. Argentina.
- [10] [6] HARF, R. 2012. "Propuestas Lúdicas y creativas. ¿Promotoras del bien-estar?. Revista Novedades Educativas. N°256. [11] Año 24. Buenos Aires.
- [12] [7] HETZER, H. 1978 “ El juego y los juguetes” Editorial Kapelusz. Buenos Aires.

- [13] [8] HUIZINGA, J. 1972. "Homo Ludens" Fondo de Cultura Económico. México.
- [14] [9] FELD, V. (comp) 2011. "Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia". Noveduc. Buenos Aires.
- [15] [10] GAMBOA DE VITELLESCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. Buenos Aires.
- [16] [11] GLANZER, M. (2001) "El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil". Edit. Aique. Buenos Aires.
- [17] [12] JAULIN, R. 1981. (Compilación) "Juego y Juguetes". Siglo XXI. Argentina.
- [18] [13] KATZ, S. 2009: "Qué pasaría si? Ensalda de preguntas, respuestas, fantasías". Edit. Laralazul. Salta. Argentina.
- [19] [14] LLANOS, M. 1988. "En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En "Juego y desarrollo Infantil".
- [20] Unicef. Colombia.
- [21] [15] MANE, B., 1972. "Títeres". Editorial Latina. Buenos Aires.
- [22] [16] MOLINA, L. 1997 "Participar en contextos de aprendizaje y desarrollo. Bases psicopedagógicas para proyectar y
- [23] compartir situaciones educativas" Paidós. Buenos Aires.
- [24] [17] MORENO, I. 2012. "Espacios de Juego. Intervenciones Lúdicas en educación, salud, empresas y áreas públicas. Edit.
- [25] Bonum. Bs. As.
- [26] [18] ORTEGA, R. 1992. "El juego y la construcción social del conocimiento" Alfar. Sevilla.
- [27] [19] ORTEGA, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla.
- [28] [20] OFELE, R. 1999. "Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas" Revista Digital. Año 4. N° 13. Buenos
- [29] Aires.
- [30] [21] OFELE, R. 2004. "Miradas Lúdicas". Ed. Dunken. Buenos Aires.
- [31] [22] PAVÍA, V. 2015. "Jugar de un modo lúdico. El juego de la perspectiva del jugador". Ed. Novedades Educativas.
- [32] [23] Revista Novedades Educativas. Agosto 2013. N° 272. Año 25. DOSSIER (Juego, Aprendizaje y Desarrollo)
- [33] [24] SANTA CRUZ, E.; GARCIA LABANDAL, L. 2009. "Títeres y Resiliencia en el Nivel Inicial. Edic. Homo
- [34] Sapiens. Buenos Aires.
- [35] [25] SARLÉ, P. M. 2005. (Comp) "Enseñar en clave de Juego". Enlazando juegos y contenidos. Ed. Novedades
- [36] educativas. Buenos Aires.
- [37] [26] SARLÉ, P. M. 2012. "Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil". Edic. Novedades
- [38] Educativas. Buenos Aires.
- [39] [27] SARLÉ, P. M. 2016. (comp). "Lo importante es jugar... Como entra el juego en la escuela. HomoSapiens. Buenos Aires.
- [40] [28] SORÍN, M. 1998. "Creatividad" ¿Cómo, por qué, para quién?. Edit. Labor. Buenos Aires.
- [41] [29] TERR, L. 2000. "El juego. Por que los adultos necesitan jugar". Paidós. Buenos Aires.
- [42] [30] VADIÑO, G. 2006. "El juego en la infancia y en el Nivel Inicial". Ponencia y debate realizado en encuentro regional de
- [43] Educación Inicial. "Intercambio para el fortalecimiento de políticas para la Educación Inicial". Buenos Aires.
- [44] [31] VIDART, T. 1999. "El juego y la condición humana" Cap. 3 Nociones, conceptos, categorías, definiciones. Ediciones
- [45] La Banda Oriental, Montevideo.
- [46] [32] ZAPICO, I. 2009. "Cuentos y Juegos para resolver. Integración entre Lengua y Matemática". Colección En las
- [47] aulas. Lugar Editorial. Buenos Aires

X - Bibliografía Complementaria

- [1] [1] BADIA, V. 1994. "Juegos de expresión oral y escrita" Editorial Grao. Barcelona.
- [2] [2] CAÑEQUE, H. 1991 "Juego y vida". Editorial El Ateneo. Buenos Aires.
- [3] [3] DINELLO, R. 1989. "Expresión lúdica – creativa" Editorial Nordan. Montevideo.
- [4] [4] GAMBOA DE VITELLISCHI, S. 1993. "Aprender Jugando desde la realidad". Edit. Bonum. Bs. As.
- [5] [5] IMBERTI, J.; BOGOMOLNY, M.I. 1999. "Creatividad". Edit. Troquel. Buenos Aires.
- [6] [6] MOVSICHOFF, P. (1982) "A la una sale la Luna" Juegos Tradicionales infantiles. Colihue. Buenos Aires.
- [7] [7] MOYLES, J. 1989. "El juego en la educación infantil y primaria" Editorial Morata. Madrid.
- [8] [8] PASINI DE RAMLJAK, M. M. 1998. "El juego en el pensamiento del siglo XX" en revista Educación, actualidad e
- [9] incertidumbre. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional del Centro. Tandil. Argentina
- [10] [9] PIAGET, J. LORENZ, K. ERIKSON, E. 1988 "Juego y desarrollo" Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.

- [11] [10] SPAKOWSKY, L. FIGUERAS y otros. 1996. "La organización de los contenidos en el jardín de Infantes" Editorial Colihue. Buenos Aires.
- [13] [11] WINNICOTT, D. W. 1995. "Realidad y juego" Gedisa editorial. Buenos Aires.
- [14] [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

- 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

XIII - Imprevistos

La programación didáctica se reestructuró de acuerdo a las situaciones de fuerza mayor que se dieron en el presente año lectivo:

Cambio de equipo docente, (la profesor titular y una docente auxiliar).

La lucha docente (paros, toma de universidad).

Los ajustes están vinculados particularmente en relación al orden de contenidos desarrollados, modalidad del cursado, quedó planteada solo la condición de regularidad, 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

--