



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 2009)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 27/11/2009 09:55:05)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
SEMINARIO JUEGO Y EDUCACION INFANTIL	LIC. EN EDUCACION INICIAL		2009	2º cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUDEIRO, ZULMA ELVIRA	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
BARALE, CARMEN MARGARITA	Prof. Colaborador	P.Tit. Exc	40 Hs
RODRIGUEZ, CECILIA DEL CARMEN	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
10 Hs	40 Hs	10 Hs	0 Hs	4 Hs

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

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
31/08/2009	04/12/2009	14	60

IV - Fundamentación

El presente programa del Seminario: “Juego y Educación Infantil”, que se inserta en el segundo año del Profesorado y Licenciatura de Educación Inicial, considera en su propuesta curricular como núcleo de estudio, análisis y reflexión, al juego sus diferentes posicionamientos teóricos y su inclusión en el contexto escolar.

El juego ha promovido diferentes tratamientos desde distintos campos del conocimiento, filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos entre otros, ha estado íntimamente imbricado en la didáctica del Nivel Inicial y en múltiples discursos que han marcado posicionamientos sobre la Educación Infantil según los momentos socio-históricos que se han ido suscitando.

Se habla del juego reconociéndolo como una actividad universal del hombre, pero al mismo tiempo no se le atribuye el valor que el mismo merece. Socialmente se acepta su importancia en la vida de los niños, al propio tiempo se lo menoscaba al considerar que sólo sirve para pasar el tiempo.

Aun hoy los temas vinculados al Juego en la formación docente sigue siendo controvertido y a la vez desafiante, en tanto se asocia directamente la idea de juego con la infancia, hecho innegable, pero que merece un tratamiento especial, por la trascendencia que el mismo tiene en la vida de todo ser humano como fenómeno transformador, necesario y saludable, inmerso en contextos sociales y educativos. Es en este sentido, que persiste el debate acerca de interrogantes tales como: ¿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?.

Preguntas que necesitan espacios de reflexión, que tal vez no conduzcan a repuestas cerradas, definitiva ni acabadas, pero que permiten dimensionar el fenómeno humano al que nos enfrentamos cuando se dice juego.

Desde la perspectiva del niño se considera que el juego está estrechamente ligado a la necesidad de organizar la realidad, es un medio para superar los desafíos que el mundo circundante les ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir amor, rabia, emoción, placer y displacer, en síntesis construir conocimientos sociales, creciendo y aprendiendo.

Al mismo tiempo, el juego es el medio idóneo de todo proceso educativo y entendemos que éste debe ocupar un lugar de privilegio en la formación de todo docente, tanto como instrumento de conocimiento del niño y como estrategia de intervención educativa.

El juego perfila la constitución de la infancia, el niño avanza a través de la acción lúdica; y no es sólo la naturaleza espontánea lo que le otorga características de vanguardia en el desarrollo sino la doble vertiente de:

- La puesta en ejercicio en el plano imaginario de capacidades tales como: planificar, anticipar, representar, asumir papeles constituyendo una de las acciones más complejas realizadas en la infancia.
- El carácter social de las situaciones lúdicas, esto es la forma particular de implicarse niños y adultos, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere.

Entendemos que brindar a los docentes en formación, conocimientos, experiencias, medios y recursos que hagan más comprensible y rica su visión del juego les posibilitará interpretar mejor la realidad en la que deberán actuar, al mismo tiempo que elaborar líneas de intervención pedagógico-didácticas sobre las cuales estructurar propuestas educativas destinadas a la niñez.

Este espacio de formación tiene su punto de partida en el reencuentro de las propias biografías lúdicas, poniendo en tensión las vivencias y su relación con los saberes, en una instancia de reflexión intermedia, que promueva la comprensión profunda del significado y el valor que tiene el juego, despertando el interés que verdaderamente para el docentes de Educación Inicial.

Bajo esta perspectiva se ha estructurado el programa del Seminario considerando cuatro unidades a saber:

- En una primera unidad se enfatiza la importancia vital que reviste el juego en la vida de los seres humanos, diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática y el adulto frente al juego
- En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar, sus posibilidades como medio para conocer a los niños y como plataforma natural de aprendizaje y desarrollo.
- En una tercera unidad se profundizan aspectos relacionados con la enseñanza referida especialmente al diseño y proyección de situaciones lúdicas desde la intención de enseñar.
- En la cuarta unidad se aborda la problemática de los juguetes, su selección, diferentes clasificaciones, los objetos- juguetes, y su relación con las áreas disciplinarias.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

- Analizar el fenómeno lúdico, desde el lugar de protagonistas.
- Reflexionar sobre el papel del adulto frente al juego y acerca del lugar que ocupa en la formación.
- Conocer el significado e importancia vital del juego en la vida de los niños.
- Entender al juego como instrumento de conocimiento del niño y de intervención educativa.
- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño, a lo largo de la historia en su faz pedagógica.
- Analizar diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.
- Diseñar e implementar proyectos lúdicos didácticos en el contexto educativo para la educación inicial.
- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.
- Intercambiar experiencias entre los miembros del grupo en un clima de cordialidad, apertura y respeto mutuo.
- Facilitar la comprensión, despertar el interés que merece la temática, para lograr un posicionamiento claro sobre el juego producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas

VI - Contenidos

Unidad N° 1: La importancia vital del juego en la vida de los niños.

El juego como expresión de la infancia y forma natural de desarrollo humano. 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.

El juego en la pedagogía del Nivel Inicial. Enfoque de las propuestas lúdico-didácticas. El docente frente al juego. El juego como instrumento de conocimiento del niño, la observación del juego infantil: parámetros de lectura.

Unidad N° 3: El juego en el espacio de la enseñanza.

Juego e intervención educativa. La concreción de proyectos 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. 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.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Trabajo Práctico N° 1: “Visionado del video. Algunas cuestiones para pensar”.

Objetivo: Abrir un espacio para comprender, desde otro lugar, el objeto complejo de conocimiento, el juego y el jugar, favoreciendo la creación de estructuras de participación.

Propuesta:

La presente actividad esta organizada a partir de la proyección del video: “Jaque a la inocencia” o “La vida es bella”. La intención del equipo de cátedra de introducir esta particular película, es movilizar, sensibilizar, vivenciar, a través de una trama lejana y diferente a la vida cotidiana de la mayoría de nosotros, la fuerza de la acción lúdica en la vida del hombre mas allá, del talento desplegado en un juego a tan precoz edad del protagonista.

Análisis de las películas a partir de preguntas disparadoras.

Informe escrito interpretativo del juego, los protagonistas, las mediaciones, los contextos. Etc.

Socialización en grupo total.

Trabajo Práctico N° 2: “El valor del juego y su importancia social.”

Objetivo: Promover acciones que generen un reconocimiento del valor del juego en la vida del hombre y del lugar que debería ocupar en la trama social.

Propuesta:

La presente propuesta incluye la elaboración de un slogan, un mensaje, una reflexión, construido por el grupo para transmitir el valor del juego, el lugar que ocupa y debería ocupar, su importancia, etc. a la sociedad. (a modo del ejemplo presentado en clase sobre la publicidad que incluye propuestas de juego). En esta producción se deberá aclarar a quien va dirigida, donde lo presentarían, etc.

Se presentara por escrito, con fundamentación, descripción de acciones, y se llevara a cabo en el escenario real o en situación de sala universitaria.

Trabajo Práctico N° 3 : “Educando a través del juego”

Objetivo: - Programar situaciones lúdicas para desarrollar con niños en diferentes contextos (hospitales, comedores, zona rural, etc.)

Propuesta: En grupos de no más de 4 alumnas pensar en diferentes formas de propiciar el juego que propicien el desarrollo de niños, los cuales podrán aplicarse en espacios institucionales o para realizar al aire libre, u otros escenarios.

Describir la propuesta pensada.

Explicitar sobre que aspecto del desarrollo humano se focaliza (motriz, psíquico, emocional, social, cognitivo). Si son juegos grupales determinar roles (adulto y el de los niños). Si son individuales especificar que se espera lograr y como deberá jugar.

Explicitar la fundamentación teórica correspondiente en función del tipo de juego que se propicie.

Presentar por escrito. Llevarlo a la práctica en la sala universitaria.

Trabajo Práctico N°: 4 ¿Es posible enseñar a través del juego, en el Nivel Inicial?

Objetivo: Fundamentar y diseñar una propuesta lúdica en el contexto escolar, tomando en consideración –para su elaboración- los contenidos del área de Lengua para el Nivel Inicial.

Propuesta: Para dar respuesta a la pregunta: ¿Es posible enseñar a través del juego en el Nivel Inicial?, se sugiere llevar adelante las siguientes acciones:

 Planificar una propuesta lúdico-didáctica para ser desarrollada con niños de Nivel Inicial en el marco del PIP de 2009.

 La propuesta deberá ser elaborada en parejas, según fueron conformados para el PIP antes mencionado. Quien no realice el PIP lo mismo debe realizar la propuesta y no llevarla a la practica.

Trabajo Práctico N° 5 “Los juegos y juguetes didácticos en el contexto de la enseñanza”.

Objetivo: Elaborar diseños de juegos o juguetes didácticos capaces de desarrollar aprendizajes en los niños a los que están dirigidos.

Propuesta: -Presentación de un “dossier” cuadernillo informativo, en el cual deberá incluirse diseños de juegos didácticos capaces de desarrollar aprendizajes significativos en los niños a los que se dirigen.

-El mismo deberá incluir una fundamentación en donde se fije posicionamiento pedagógico-didáctico sobre los objetos lúdicos pensados, y diseñados para ser trabajados con niños que asisten a Jardines Maternales, comedores parroquiales, como así también para los que estarían en el Jardín de Infantes (sala de 3- 4 y 5).

VIII - Regimen de Aprobación

Dada las características de Seminario que adopta la asignatura se admiten dos categorías de alumnos: promocionales y regulares, para cada uno de los casos se establecen las siguientes condiciones:

1. Alumnos promocionales.

- Asistencia al 80% de las clases teórico – prácticas.
- Asistencia y aprobación del 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá opción a una recuperación, la que consistirá en la corrección o reelaboración del trabajo.
- Aprobación de las instancias evaluatorias de evaluación parcial. Cada una de ellas podrá recuperarse una sola vez.
- Aprobación de un coloquio de integración final.

2. Alumnos regulares.

- Estar inscripto como alumno regular-
- Asistir y aprobar el 100% de los trabajos prácticos. Cada uno de ellos tendrá derecho a recuperarse una sola vez, dicha recuperación consistirá en la corrección o reelaboración del trabajo correspondiente.
- Aprobación de las instancias de evaluación parcial. Cada una de ellas podrá recuperarse una sola vez.
- Aprobación de un examen final oral en los turnos estipulados por la institución, que se tomará sobre dos de las unidades estipuladas en el presente programa, elegidas al azar por el sistema de bolillero.

Para los alumnos que trabajan se tendran en cuenta las condiciones y/o consideraciones que se establecen institucionalmente.

IX - Bibliografía Básica

[1] [1] - Baquero, R. Narodowski, M. 1994 “¿Existe la Infancia?”. En IIICE. Revista del Instituto de Ciencias de la Educación. UBA. Año III. N° 4.

[2] [2] - Burgos, Noemí 2007 "La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el Jardin de Infantes. Pensamiento divergente, integración cultural y escuela creativa". Homo Sapiens Ediciones. Rosario. Santa Fe.

[3] [3] - Carli, S. 1994. “Historia de la Infancia: una mirada a la relación entre cultura, educación, sociedad y política en Argentina”. En IIICE. Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación. Año III N°4

[4] [4] - Frabboni, F. 1984. “La educación del niño de 0 a 6 años. Editorial Cincel.

[5] [5] - Hetzer, H. 1978 “ El juego y los juguetes” Editorial Kapelusz. Buenos aires.

[6] [6] - Huizinga, J. 1972. “Homo Ludens” Fondo de Cultura Económico. México.

[7] [7] - Granata, M. L. Barale C. “Los juegos creadores, nuevas miradas”. 1998. Revista Alternativas, Serie espacio pedagógico. Volumen 8. Laboratorio de alternativas educativas. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Luis.

[8] [8] - Jaulin, R. “juego y juguetes” 1981. (Compilación). Siglo XXI. Argentina.

[9] [9] - Llanos, M. 1988. “En busca del desarrollo humano: reflexiones en torno a lo lúdico. En “Juego y desarrollo Infantil” Unicef. Colombia.

[10] [10] - Molina, L. 1997 “Participar en contextos de aprendizaje y desarrollo. Bases psicopedagógicas para proyectar y compartir situaciones educativas” Paidós. Buenos Aires.

[11] [11] - Ortega, R. 1992. “El juego y la construcción social del conocimiento” Alfar. Sevilla.

- [12] [12] - Ortega, R. 1995. "Jugar y aprender". Díada Editora. Sevilla.
- [13] [13] - Piaget, J. 1990 "La formación del símbolo en el niño" Fondo de cultura Económica. Buenos Aires.
- [14] [14] - Palacio, M.C. 1999 "Concepción Picoanalítica de la infancia". En Revista de educación y de Pedagogía 23 – 24. Cuerpo e Infancia. Universidad de Antioquia. Facultad de educación. Volumen XI.
- [15] [15] - 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.
- [16] [16] - Runge, A. K. 1999. "La paradoja del reconocimiento de la niñez desde la pedagogía. Reflexiones en torno al eco Rousseaiano. En Revista de educación y Pedagogía 23 – 24. Cuerpo e Infancia. Universidad de Antioquia. Volumen XI.
- [17] [17] - Sarlé, P. M. 1999. "El juego y la construcción de una didáctica para el nivel inicial" en IICE. Revista del Instituto de Investigaciones en ciencias de la Educación. Año VIII, N° 15.
- [18] [18] - Wolfgang, Ch. "Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego" Paidós Educador/ 5. 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] - Delval, J. 1993 "Crecer y Pensar" Editorial Paidós. Buenos aires.
- [5] [5] - Gonzalez Alcantud, J. A. 1993 "Tractatus ludorum" Una antropológica del juego. Anthropos. Editorial. Barcelona.
- [6] [6] - Gonzalez Cuberes. (Compiladora) 1996 "Articulación entre el jardín y la EGB" Aique. Buenos aires.
- [7] [7] - Hernandez, f. Ventura, M. 1993. "La organización del curriculum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio. Graó Editorial. Barcelona.
- [8] [8] - Kamii, C. y Devries, R. 1980 "Juegos colectivos en la primera enseñanza" Aprendizaje Visor. España.
- [9] [9] - Moyles, J. 1989. "El juego en la educación infantil y primaria" Editorial Morata. Madrid.
- [10] [10] - Pantano, R. D. 1997. "El juego y la cultura" fondo Editorial Sanluiseno. Gobierno de la Provincia de san Luis.
- [11] [11] - Piaget, J. Lorenz, K. Erikson, E. 1988 "Juego y desarrollo" Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.
- [12] [12] - Schaffer, H. 1984. "El mundo social del niño" Avances en Psicología del desarrollo. Aprendizaje Visor. Madrid.
- [13] [13] - Spakowsky, L. Figueras y otros. 1996. "La organización de los contenidos en el jardín de Infantes" Editorial Colihue. Buenos aires.
- [14] [14] - Wertsch, J. 1994 "Vigotsky y la formación social de la mente" Editorial Paidós. Barcelona. 1994.
- [15] [15] - Winnicott, D. W. 1995. "Realidad y juego" Gedisa editorial. Buenos aires.
- [16] [16] - Vigotsky, L.S. 1991. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Grupo editorial Grijalbo. México.

XI - Resumen de Objetivos

- Analizar el fenómeno lúdico, desde el lugar de protagonistas.
- Reflexionar sobre el papel del adulto frente al juego y acerca del lugar que ocupa en la formación.
- Conocer el significado e importancia vital del juego en la vida de los niños.
- Entender al juego como instrumento de conocimiento del niño y de intervención educativa.
- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño, a lo largo de la historia en su faz pedagógica.
- Analizar diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.
- Diseñar e implementar proyectos lúdicos didácticos en el contexto educativo para la educación inicial.
- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.
- Intercambiar experiencias entre los miembros del grupo en un clima de cordialidad, apertura y respeto mutuo.
- Facilitar la comprensión, despertar el interés que merece la temática, para lograr un posicionamiento claro sobre el juego producto de las concepciones teóricas y las vivencias lúdicas

XII - Resumen del Programa

El presente programa del Seminario: “Juego y Educación Infantil”, que se inserta en el segundo año del Profesorado y Licenciatura de Educación Inicial, considera en su propuesta curricular como núcleo de estudio, análisis y reflexión, al juego sus diferentes posicionamientos teóricos y su inclusión en el contexto escolar.

El juego ha promovido diferentes tratamientos desde distintos campos del conocimiento, filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos entre otros, ha estado íntimamente imbricado en la didáctica del Nivel Inicial y en múltiples discursos que han marcado posicionamientos sobre la Educación Infantil según los momentos socio-históricos que se han ido suscitando.

Se habla del juego reconociéndolo como una actividad universal del hombre, pero al mismo tiempo no se le atribuye el valor que el mismo merece. Socialmente se acepta su importancia en la vida de los niños, al propio tiempo se lo menoscaba al considerar que sólo sirve para pasar el tiempo.

Aun hoy los temas vinculados al Juego en la formación docente sigue siendo controvertido y a la vez desafiante, en tanto se asocia directamente la idea de juego con la infancia, hecho innegable, pero que merece un tratamiento especial, por la trascendencia que el mismo tiene en la vida de todo ser humano como fenómeno transformador, necesario y saludable, inmerso en contextos sociales y educativos. Es en este sentido, que persiste el debate acerca de interrogantes tales como:

¿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?.

Preguntas que necesitan espacios de reflexión, que tal vez no conduzcan a repuestas cerradas, definitiva ni acabadas, pero que permiten dimensionar el fenómeno humano al que nos enfrentamos cuando se dice juego.

Desde la perspectiva del niño se considera que el juego está estrechamente ligado a la necesidad de organizar la realidad, es un medio para superar los desafíos que el mundo circundante les ofrece. Jugar implica: arriesgarse, comunicarse, compartir, equivocarse, comprender, sentir amor, rabia, emoción, placer y displacer, en síntesis construir conocimientos sociales, creciendo y aprendiendo.

Al mismo tiempo, el juego es el medio idóneo de todo proceso educativo y entendemos que éste debe ocupar un lugar de privilegio en la formación de todo docente, tanto como instrumento de conocimiento del niño y como estrategia de intervención educativa.

El juego perfila la constitución de la infancia, el niño avanza a través de la acción lúdica; y no es sólo la naturaleza espontánea lo que le otorga características de vanguardia en el desarrollo sino la doble vertiente de:

- La puesta en ejercicio en el plano imaginario de capacidades tales como: planificar, anticipar, representar, asumir papeles constituyendo una de las acciones más complejas realizadas en la infancia.
- El carácter social de las situaciones lúdicas, esto es la forma particular de implicarse niños y adultos, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere.

Entendemos que brindar a los docentes en formación, conocimientos, experiencias, medios y recursos que hagan más comprensible y rica su visión del juego les posibilitará interpretar mejor la realidad en la que deberán actuar, al mismo tiempo que elaborar líneas de intervención pedagógico-didácticas sobre las cuales estructurar propuestas educativas destinadas a la niñez.

Este espacio de formación tiene su punto de partida en el reencuentro de las propias biografías lúdicas, poniendo en tensión las vivencias y su relación con los saberes, en una instancia de reflexión intermedia, que promueva la comprensión profunda del significado y el valor que tiene el juego, despertando el interés que verdaderamente para el docentes de Educación Inicial.

Bajo esta perspectiva se ha estructurado el programa del Seminario considerando cuatro unidades a saber:

- En una primera unidad se enfatiza la importancia vital que reviste el juego en la vida de los seres humanos, diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática y el adulto frente al juego
- En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar, sus posibilidades como medio para conocer a los niños y como plataforma natural de aprendizaje y desarrollo.
- En una tercera unidad se profundizan aspectos relacionados con la enseñanza referida especialmente al diseño y proyección de situaciones lúdicas desde la intención de enseñar.
- En la cuarta unidad se aborda la problemática de los juguetes, su selección, diferentes clasificaciones, los objetos- juguetes, y su relación con las áreas disciplinares.

XIII - Imprevistos

XIV - Otros

--

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