



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 2007)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 20/09/2007 12:37:51)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
SEMINARIO: JUEGO Y EDUCACIÓN INFANTIL	LIC. EN EDUC. INICIAL	19/99	2	2c
SEMINARIO: JUEGO Y EDUCACIÓN INFANTIL	EDUCACIÓN INICIAL	1/99	2	2c

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
ESCUADERO, ZULMA ELVIRA	Prof. Responsable	P.ADJ EXC	40 Hs
MICARELLI, FANNY GLORIA	Responsable de Práctico	JTP EXC	40 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	Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
C - Teoría con prácticas de aula	2 Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
06/06/2007	09/11/2007	14	60

IV - Fundamentación

El presente programa del Seminario sobre Juego y Educación, se inserta en el segundo año del Profesorado de Nivel Inicial, tomando como núcleo de análisis de su propuesta de trabajo, el juego infantil, enfatizando su inclusión en el contexto escolar. A pesar de que el juego ha suscitado múltiples tratamientos desde ámbitos filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos entre otros, y que ha estado íntimamente imbricado en la historia del nivel Inicial, sigue, todavía hoy, siendo un campo poco claro dentro del contexto de la escuela: ¿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?, ¿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 todas que necesitan ser reflexionadas, tal vez no para encontrar respuestas definitiva ni acabadas sino para pensar el espacio de la infancia desde otras perspectivas.

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

El juego del niño 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.

Creemos que desde los 0-8 años, 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.

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

- Analizar las características del juego infantil según diferentes etapas evolutivas.
- Analizar el papel del adulto frente al juego.
- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño.
- 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.
- Diseñar e implementar proyectos educativos basados en el juego infantil.
- Analizar diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.
- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Intercambiar experiencias entre los miembros del grupo en un clima de cordialidad, apertura y respeto mutuo.
- Desarrollar 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 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 ludico-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 titere 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 “Que pienso sobre el JUEGO y el JUGAR”.

Se propone pensar acerca del Juego y del Jugar, para ello presentamos una propuesta lúdica, la misma incluye, imagen y texto, juego con las ideas, la creatividad, la imaginación, las vivencias, los sentimientos, las emociones, el conocimiento. Inicio un camino de construcción y reconstrucción, de reflexión y discusión acerca de este objeto de conocimiento.

Pautas de la actividad:

Individualmente se deberá pensar acerca del juego y del jugar, reconocer la importancia, el lugar, la multidimensionalidad, su enfoque, su representación, su concepción.

Elaboración de una "Teoría". Presentar por escrito.

Trabajo práctico N° 2: "El juego en el pensamiento de destacados estudiosos".

Elaboración de un texto de reconstrucción crítica que refleje la complejidad de la acción lúdica y de cuenta de diferentes posturas que en torno al mismo se han suscitado. En el mismo se deberán incluir:

- Una descripción de las significaciones que se atribuyeron a la acción lúdica a través del tiempo y desde diferentes perspectivas.
- Una síntesis de las principales ideas y aportaciones de los autores que abordan la problemática lúdica desde distintos campos disciplinares: psicológico, pedagógico, sociológico, antropológico, filosófico etc.

Trabajo práctico N° 3: "El reconocimiento del juego en la vida del hombre y en la sociedad".

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

Propuesta: Elaborar un slogan, un mensaje, una reflexión, una idea que transmita el valor del juego, el lugar que ocupa y debería ocupar, su importancia social, cultural, e individual.

Se consignara en la propuesta a quien va dirigido, donde se presentará, que se busca lograr y una fundamentación de la misma. Se presentará por escrito y llevará a la práctica.

Trabajo práctico N° 4: ¿Es posible enseñar a través del juego?

Fundamentar y diseñar una propuesta lúdica en el contexto de la escuela, tomando en consideración para su elaboración diferentes áreas disciplinares.

En la planificación se deberán especificar, claramente los componentes de la agenda clásica; considerando en primer lugar una fundamentación sobre el recorte elegido para el desarrollo de la propuesta curricular, y dando cuenta del valor que tiene el juego en la vida del niño y de la relación que se puede establecer entre Juego-Alumno-Docente y Conocimiento.

Para la elaboración del proyecto ludico-didáctico se tendrán presentes y las variables, que según Ruth, HART, operan en toda propuesta lúdica.

Se presentará por escrito.

Trabajo práctico N° 5 : "El juguete soporte del jugar"

Elaboración de un texto de reconstrucción crítica a partir de la lectura y el análisis de la bibliografía sugerida sobre juego y juguetes. El mismo deberá dar respuesta a algunos interrogantes tales como: ¿Qué son?, ¿Cuál es su historia?, ¿Para qué sirven?, ¿Son necesarios?, ¿Qué cosas pueden ser llamadas juguetes?

Trabajo práctico N° 6: "Los juegos didácticos en el contexto de la enseñanza"

Elaboración de diseños de juegos didácticos, capaces de desarrollar aprendizajes en los niños a los que están dirigidos.

Presentar un "dossier" cuadernillo informativo, en el cual se incluyan los diseños, a quien van dirigidos, que se espera lograr, cual es el aprendizaje que promueve y en que contexto de enseñanza se presentan.

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 tendrán en cuenta las condiciones y/o consideraciones que se establecen institucionalmente.

IX - Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[12] - Ortega, R. 1995. “Jugar y aprender”. Díada Editora. Sevilla.

[13] - Piaget, J. 1990 “La formación del símbolo en el niño” Fondo de cultura Económica. Buenos Aires.

[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] - 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] - 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] - 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] - Wolfgang, Ch. “Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego” Paidós Educador/ 5. Buenos Aires.

X - Bibliografía Complementaria

[1] - Badia, V. 1994. “Juegos de expresión oral y escrita” Editorial Graó. Barcelona.

[2] - Cañeque, H. 1991 “Juego y vida”. Editorial El Ateneo. Buenos Aires.

[3] - Dinello, R. 1989. “Expresión lúdica – creativa” Editorial Nordan. Montevideo.

[4] - Delval, J. 1993 “Crecer y Pensar” Editorial Paidós. Buenos Aires.

[5] - Gonzalez Alcantud, J. A. 1993 “Tractatus ludorum” Una antropológica del juego. Anthropos. Editorial. Barcelona.

[6] - Gonzalez Cuberes. (Compiladora) 1996 “Articulación entre el jardín y la EGB” Aique. Buenos Aires.

[7] - Hernandez, f. Ventura, M. 1993. “La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio. Graó Editorial. Barcelona.

[8] - Kamii, C. y Devries, R. 1980 “Juegos colectivos en la primera enseñanza” Aprendizaje Visor. España.

[9] - Moyles, J. 1989. “El juego en la educación infantil y primaria” Editorial Morata. Madrid.

- [10] - Pantano, R. D. 1997. "El juego y la cultura" fondo Editorial Sanluisense. Gobierno de la Provincia de San Luis.
- [11] - Piaget, J. Lorenz, K. Erikson, E. 1988 "Juego y desarrollo" Crítica, Grupo editorial Grijalbo. Barcelona.
- [12] - Schaffer, H. 1984. "El mundo social del niño" Avances en Psicología del desarrollo. Aprendizaje Visor. Madrid.
- [13] - Spakowsky, L. Figueras y otros. 1996. "La organización de los contenidos en el jardín de Infantes" Editorial Colihue. Buenos Aires.
- [14] - Wertsch, J. 1994 "Vigotsky y la formación social de la mente" Editorial Paidós. Barcelona. 1994.
- [15] - Winnicott, D. W. 1995. "Realidad y juego" Gedisa editorial. Buenos Aires.
- [16] - Vigotsky, L. S. 1991. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Grupo editorial Grijalbo. México.

XI - Resumen de Objetivos

Objetivos del curso.

- Analizar las características del juego infantil según diferentes etapas evolutivas.
- Comprender las relaciones entre juego, desarrollo y aprendizaje en el niño pequeño.
- 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.
- Diseñar e implementar proyectos educativos basados en el juego infantil.
- Analizar diferentes formas de intervenir en las situaciones lúdicas.
- Conocer y plantear criterios para la elección de juguetes, medios y recursos desde la intención de enseñar.
- Intercambiar experiencias entre los miembros del grupo en un clima de cordialidad, apertura y respeto mutuo.
- Desarrollar la creatividad individual y grupal en la elaboración de propuestas educativas centradas en el juego.

XII - Resumen del Programa

El presente programa del Seminario sobre el juego y la educación se inserta en el segundo año del Profesorado de Nivel Inicial, tomando como núcleo de análisis de su propuesta de trabajo al juego infantil enfatizando su inclusión en el contexto escolar.

A pesar de que el juego ha suscitado múltiples tratamientos desde ámbitos filosóficos, psicológicos, antropológicos, pedagógicos, sociológicos entre otros, y que ha estado íntimamente imbricado en la historia del nivel Inicial, sigue, todavía hoy, siendo un campo poco claro dentro del contexto de la escuela: ¿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?, ¿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 todas que necesitan ser reflexionadas, tal vez no para encontrar repuestas definitiva ni acabadas sino para pensar el espacio de la infancia desde otras perspectivas.

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 niños, la evolución del juego infantil y diferentes perspectivas teóricas con respecto a la temática.
- En una segunda unidad se aborda la problemática lúdica inserta en la institución escolar, desde enfoques pedagógicos-diácticos. 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 referidas 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 el aprendizaje y la enseñanza.

XIII - Imprevistos

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