

DEPARTAMENTO: Educación Física

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE Centro Regional Universitario Bariloche

PROGRAMA DE CATEDRA: Taller de Juegos

AÑO ACADEMICO: 2011

CARRERA A LA QUE PERTENECE: PROFESORADO DE EDUCACION FISICA

PLAN DE ESTUDIOS N°: 435/03

CARGA HORARIA SEMANAL SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS: 60 hs anuales

REGIMEN: ANUAL

EQUIPO DE CATEDRA:

CARGO:

Prof. Lourdes Carballo

PAD 2

Lic. Federico Pizzorno

ASD EC 2

ASIGNATURAS CORRELATIVAS:

Aprobada la cursada de:

Didáctica General
Formación Corporal Motora 2
Deportes de Conjunto 2
Educación Física en la Infancia y la Niñez.

1. FUNDAMENTACION:

Esta asignatura pertenece al grupo de materias optativas de oferta fija vigente en el plan de estudio nro 435/03 de la Carrera de Educación Física de la Universidad Nacional del Comahue sede Centro Regional Universitario Bariloche. Según el plan vigente dentro del espacio de taller se procurará un acercamiento paulatino del campo de la praxis de la educación y la educación física en los ámbitos formales y no formales.

Sobre el Taller

La dinámica de taller es enriquecedora y estimulante tanto teórico como práctico ya que la modalidad se sustenta sobre la base de la participación activa de cada uno de sus miembros sea para analizar un tema como para proponer otro. La construcción del conocimiento se lleva adelante en forma grupal, multidireccionalmente con los aportes y reflexiones de cada uno, constituyéndose en un espacio de libertad, responsabilidad y compromiso personal. Acordamos con Stella Caniza de Paez[1] al decir:..."En la base de la definición de taller se encuentra la siguiente premisa: cuando un cierto número de personas se ha reunido con una finalidad específica, el objetivo esencial debe ser que esas personas produzcan ideas y materiales y no solo que las reciban del exterior. La fuerza de la técnica reside más en la participación que en la persuasión y lejos de constituir una finalidad en sí mismo es ocasión de un nuevo punto de partida. Pretende servir de base para la reflexión y la toma de decisiones y no para reproducir posiciones tomadas de antemano". Se le reconoce como "el espacio para la duda, la pregunta, el asombro, el error, la rectificación, la crítica, la aprobación; encaminándose siempre a la construcción de un conocimiento oportuno y con alto grado de significación. La participación activa de los estudiantes es fundamental para poner en común experiencias y conocimientos anteriores, intereses, reconocimientos de conceptos, que se comprobarán e interiorizarán en el transcurso de la realización práctica interviniendo la observación, la creatividad en el proceso de enseñanza y en el proceso de aprendizaje abriendo espacios para posteriores líneas de investigación"[2].

Sobre el Juego y la Formación Docente

Cuando la persona juega se ponen de manifiesto en simultáneo el pensar, sentir y el hacer. En el juego se juega toda la persona y el cuerpo se pone en acción con toda su expresividad, significado y percepción. El juego apunta al desarrollo integral del sujeto dado que existe un paralelismo entre lo que se puede realizar tanto en el plano lúdico, motor, intelectual como afectivo.

El trabajo en relación al sujeto estudiante se enfoca en descubrir el juego en uno mismo que tiene implicancias profundas relacionadas con la emoción, la actitud y el modo. Reconocer la disposición y la permeabilidad personal a jugar plantea el desafío posterior a conducir un juego. Pavia[3] plantea el **modo lúdico** como lo subjetivo lo eventual lo escurridizo lo menos previsible. Es decir la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego. El modo se emparenta hasta un punto con la actitud (ya que supone un grado de especificidad conductual mas o menos estable). En tanto Moreno[4] plantea la **actitud lúdica** como una construcción coherente de valores suponiendo contenidos cognitivos, emocionales y en el marco de la acción. La actitud es el sistema por el cual la persona ordena y determina su relación con el contexto y con los otros, constituye un modo profundo de enfrentarse a si mismo y las realidades que toca vivir. Las actitudes por ser adquiridas pueden ser re aprendidas, transformadas o entrenadas.

El Juego por ser inherente al ser humano pone al sujeto en una situación particular que nace de la vivencia del propio juego y se conforma como punto de partida de cualquier elaboración posterior.

Preguntas como: que es juego?, que es jugar?, Que se pone en juego cuando se juega? Se juega solo o con otros? A que se juega con otros?. Siempre se juega colectivamente? Cuanto de lo propio se pone en juego? Existe algo personal que diferencie el juego de uno de los otros? son disparadoras de debates, vivencias, producciones y descubrimientos en los cuales se pone en "juego" el sujeto estudiante con los marcos teóricos. A su vez se plantea la necesidad de relacionar al estudiante, el juego, la Educación Física con la conducción de los juegos en el marco del ejercicio de la construcción del rol docente a traves de inquietudes tales como: ¿De que forma esta presente el juego en la educación física? Como se transforma el profesor de educación física en puente para jugar? Que requiere el profesor de educación física para ser puente para jugar? Que es conducir un juego? Hay aprendizaje en el juego? Que se aprende al jugar? Que quiere decir puente? De que esta hecho el puente? Cual es la importancia del Prof. de Educación Física respecto al juego?, Que necesitamos saber para conducir y/o enseñar un juego?.

M. Souto "plantea que es necesario comprender la formación como campo de problemáticas desde la complejidad, incluir los atravesamientos de lo socio histórico, lo político ideológico, lo socio institucional, lo ético, lo subjetivo, lo conciente, lo imaginario, lo simbólico como constitutivo. La formación debe tomar las problemáticas que el mundo contemporáneo plantea, conociéndolas, reflexionándolas sobre el impacto que tienen en la identidad de los sujetos". A su vez Anijovich (2009;90) aporta que "conocernos a nosotros mismos nos permitirá reconocer a los otros, discriminar lo

propio y comprender que sentimientos y pensamientos nos provocan. Pensar la formación docente desde la valoración de la experiencia profesional a través de la biografía del sujeto que estructura sus formas de hacer y de pensar y que pareciera tener conocimiento de los cuales no da cuenta aunque los utiliza permanentemente en su accionar".[5] Compartimos con Bruner (1989) que "la mediación del maestro en el juego le asegura al niño un ambiente estable y le ofrece la seguridad y la información que el niño necesita para continuar el juego".

A lo largo del Taller se pretende que el estudiante desarrolle una actitud desde donde poder jugar, entrar y salir del juego, de observar y mediar, de anticipar y planificar coherentemente para poderlo transmitir desde la tarea profesional. Ser experto en juego es conocer al detalle las situaciones, las reglas, los imponderables que puedan presentarse.

2. OBJETIVOS:

Promover un espacio de indagación y reflexión respecto del juego y el jugar en la formación del profesor de Educación Física.

Potencializar la Actitud y el Modo Lúdico en el sujeto estudiante hacia la construcción del rol docente desde el jugar y la conducción de juegos.

Generar la inquietud para la constante reflexión sobre sus propias prácticas, actualización y diseños de extensión e investigación sobre la problemática del juego.

3. CONTENIDOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS:

El juego en la escuela. Quien juega y a qué se juega. Teoría socio antropológica. Reconstrucción de los juegos de la infancia. El adulto en juego. Juegos competitivos y cooperativos hoy. Juegos y juguetes en la actualidad

4. CONTENIDO PROGRAMA ANALÍTICO:

El Taller, concepto y su dinámica.

El juego como **derecho** en el niño y en el adolescente.

El juego en uno mismo. Juego individual y juego colectivo: ¿Qué está en juego cuando jugamos?, ¿Por qué juega una persona? Teorías del juego. Juego Heurístico, Juego Simbólico. **Modo lúdico y actitud lúdica?** Un problema, un descubrimiento, una necesidad?.

El juego en la Educación Física. El docente como puente... para jugar. Sus implicancias. Análisis y reflexión sobre los juegos, los alcances del juego y del rol docente: Que es conducir un juego?. Consignas, Seguridad, Formas de juego, Modos de jugar. Micro enseñanza. Una propuesta didáctica posible: S.A.L. (Secuencia de Actividades Lúdicas), **El juego es una herramienta, un dispositivo, un recurso o una estrategia metodológica?**

Juegos y juguetes en los **nuevos tiempos**: Juego y consumismo. Juegos **competitivos y cooperativos**.

Juego y Contexto: El Adulto en juego. El Juego en la tercera edad. Juego y discapacidad.

Construcción y **registro de juegos** y experiencias lúdicas.

5. BIBLIOGRAFÍA BASICA Y DE CONSULTA:

- Brown, Guillermo (1986): Qué tal si jugamos?. Pub. Populares, Venezuela.
- Brinnitzer Mausí, (1999). Juegos y Tecnicas de Recreacion. Ed. Bonum. Buenos Aires Argentina.
- Brinnitzer Mausí, Fernández Panizza Gabriela, IFDC Bariloche (2010). EL JUEGO Y EL JUGAR EN LA ESCUELA PRIMARIA. I Congreso Patagonico de Educacion Fisica y Formacion Docente, CRUB UNCo, 2010. Ponencia. S. C. Bariloche
- Camara de Senadores y Cámara de Diputados de la Nación Argentina, (2005). LEY 26061 Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Objeto. Principios, derechos y garantías. Sistema de protección Integral.
- Caniza de Paez, Stella (2000). Fundamentacion de la metodologia de Taller en Estrategias de integracion de personas con capacidades diferentes. Aportes para el dabate curricular. GCBA Secretaria de Educacion Direccion de Curricula
- Cañeque Hilda, (1991). Juego y Vida. Ed. El Ateneo, Buenos Aires.
- Carballo, Pizzorno, Sgrinzi (2010). De pedir el juego... a apropiarse del Juego. I Congreso Patagonico de Educacion Fisica y Formacion Docente, CRUB UNCo, 2010. Ponencia. S. C. Bariloche
- CORRALES, Nidia. FERRARI, Silvia.GOMEZ, Jorge. RENZI, Gladys. (2010). "La formación docente en educación física. Perspectivas y prospectiva". Ed. Noveduc. Argentina

- GOLDSCHMIED E, JACKS S (2007). Educación Infantil de 0 a 3 años. Ed Morata, Londres
- Lavado, Joaquín Salvador, Quino (1977). Mafalda y los Derechos del Niño. UNICEF
- Machicote, Jose Eduardo, (1994). Actividades, Juegos y Deportes Indígenas. Ed. LE. Buenos Aires.
- MORENO INES.(2005) El juego y los juegos. Editorial Lumen Humanitas. Buenos Aires.
- ORLICK, Terry, (1990): Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo, - España.
- PAVIA V. coord. (2006). Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Ed. Noveduc, Buenos Aires Argentina
- Pavia, Victor, coord. (2010). Formas del Juego y Modos de Jugar. Secuencias de Actividades Ludicas. educo Editorial Universidad Nacional del Comahue. Neuquen Argentina
- Pavlovsky Kesselman, (1990). Espacios y Creatividad. Ediciones Ayllu. Buenos Aires
- Rivero, Ivana, (2010). El entendimiento entre los jugadores. Una mixtura de cuerpo y lenguaje. I Congreso Patagonico de Educacion Fisica y Formacion I Congreso Patagonico de Educacion Fisica y Formacion Docente, CRUB UNCo, 2010. Ponencia. S. C. Bariloche
- SARLE, Patricia (2001). Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil. Ed. Noveduc, Buenos Aires Argentina
- WINICOTT, D. (1980). Realidad y juego. Ed. Gedisa. Barcelona

6. PROPUESTA METODOLOGICA:

El Taller de Juego es una propuesta que transita desde lo personal a lo profesional, desde el jugador al conductor de juego, desde lo Individual a lo colectivo para poder descubrir donde y como vive el JUEGO. La propuesta siempre es JUGAR. Si vamos a hablar de juego tenemos que jugar, con hablar solo no alcanza. Es necesario revisar desde la acción ya que solo en el jugarse de cada uno podemos empezar a tener mas preguntas, algunas respuestas o acercamientos para profundizados luego.

La metodología de Taller tiene como fundamento el intercambio constante, la exploración de los diferentes aspectos que proponen los temas y los aportes creativos que hacen parte de él. Se parte de la práctica, de lo que cada estudiante sabe, vive,

siente, piensa de las diferentes situaciones para ir situando lo personal, lo próximo, lo subjetivo, lo habitual dentro de lo histórico, lo colectivo, lo social, estimulando la exploración, el descubrimiento de los fundamentos teóricos para ir profundizando el tema.

En la experiencia dentro del taller se pueden presentar tres momentos: sondeo de preconcepciones y saberes previos que tienen los alumnos, introducción al tema por parte de la /el docente y, por último la ejecución del trabajo a realizar. Con esta base, se realiza una socialización y retroalimentación que permite a los alumnos, clarificar ideas y conceptos que surgen durante el desarrollo de la práctica.

La participación de los alumnos juega un papel importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, al interior del cual, intervienen factores tales como: la observación, el conocimiento previo, la creatividad, la práctica experimental. Resulta imposible transmitir y general estos espacios lúdicos si no se ha disfrutado, vivenciado y analizado en todos sus aspectos previamente. Es necesario generar propuestas de capacitación y entrenamiento que ofrezcan oportunidades de conocimiento, valoración y auto aceptación, propuestas que involucren a la persona y luego al futuro profesional. En este sentido el Taller de Juego propone como dispositivo de practica del rol docente un espacio de micro enseñanza como así también una experiencia lúdica interinstitucional en el marco de la semana de los derechos del niño y del adolescente específicamente respecto al juego.

7. EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACION:

El Taller no admite la categoría de alumno libre.

La evaluación comprende:

a) El proceso a lo largo de todos los encuentros. Los alumnos realizaran un análisis de su proceso de aprendizaje reconociendo en el mismo limitaciones, dificultades, así como sus capacidades y fortalezas en un dispositivo denominado abanico para dar cuenta del proceso individual entorno al juego que cada estudiante realiza,

b) La participación en clase. Se refiere al cumplimiento de las consignas dadas de una clase a otra y al desarrollo de la actitud lúdica personal,

c) Aprobación de trabajos prácticos o su recuperatorio. Durante el año se realizaran diversos trabajos prácticos que incluye entre otros "el abanico" y el cierre del primer cuatrimestre,

d) La planificación y conducción de propuestas lúdicas a través del dispositivo micro enseñanza. Se realizara de forma grupal e individual al interior del grupo de

Taller finalizando con una propuesta comunitaria en el marco de un proyecto interinstitucional durante la "Semana de los derechos del niño y del adolescente"

e) Trabajo final escrito. Esta producción personal será presentada en los llamados de mesa de examen. Los trabajos deben ser presentados a los docentes con una anterioridad de 10 días para su lectura y luego ser expresado de forma original.

Los alumnos deberán tener una asistencia del 80 por ciento. Corresponden 6 inasistencias en el año.

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA:

Un encuentro semanal de 2 horas. Lunes de 16,00 a 18,00 hrs. en el Gimnasio CAF



PROFESOR
(firma y aclaración)



CONFORMIDAD DEL DEPARTAMENTO
(firma y aclaración)



CONFORMIDAD DEL CENTRO REGIONAL
UNIVERSITARIO BARILOCHE
(firma y aclaración)

Prof. Marisa N. Fernandez
Secretaria Académica
Centro Regional Universitario Bariloche
Universidad Nacional del Comahue

[1] "Estrategias de integración de personas con necesidades educativas especiales y o con discapacidad a las escuelas comunes" de la Secretaria de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Bs. As.

[2] Plan de estudios 435/03 Universidad Nacional del Comahue Centro Regional Universitario Bariloche).

[3] Pavia V. 2006. Jugar de un modo lúdico, Ed. Noveduv. Buenos Aires Argentina

[4] Moreno I, 2005. El Juego y los Juegos, Ed Lumen humanitas. Buenos Aires, Argentina

[5] Anijovich, Graciela, Mora, Sabelli. (2009). Transitar la Formación Pedagógica, Dispositivos y Estrategias. Ed. Paidós Buenos Aires