



DEPARTAMENTO:

Educación

Física

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE

Centro Regional Universitario Bariloche

PROGRAMA DE CATEDRA: Taller de Juegos

AÑO ACADEMICO: 2012

CARRERA A LA QUE PERTENECE: PROFESORADO DE EDUCACION
FISICA

PLAN DE ESTUDIOS N°: 435/03

CARGA HORARIA SEMANAL SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS: ^{2hs semanales} ~~60 hs anuales~~

REGIMEN: ANUAL - *optativa*

EQUIPO DE CATEDRA:

CARGO:

Lic. Federico Pizzorno

ASD EC/ 2

Prof. María Salazar

ASD/3

ASIGNATURAS CORRELATIVAS:

Se requiere tener 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.

La Asignatura se sustenta sobre la dinámica de Taller. En este sentido se propicia que su dinámica sea enriquecedora y estimulante tanto teórico como práctico entendido como unicidad, 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 Paez¹ al decir:..."En la base de la definición de taller se encuentra la siguiente premisa: cuando un cierto numero de personas se ha reunido con una finalidad especifica, 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 mas en la participación que en la persuasión y lejos de constituir una finalidad en si 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

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.

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. Pavia³ 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 más o menos estable). En tanto Moreno⁴ 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 sí 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? ¿Siempre se juega colectivamente? Cuanto de lo propio se pone en juego?, ¿El Juego es una

² Plan de estudios 435/03 Profesorado en Educación Física. Universidad Nacional del Comahue, Centro Regional Universitario Bariloche.

³ Pavia V. 2006. Jugar de un modo lúdico, Ed. Noveduc. Buenos Aires Argentina.

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

Herramienta?, ¿El Juego es un Derecho?, ¿Es un hacer público? 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 través de inquietudes tales como: ¿De qué forma está presente el juego en la educación física?, ¿Cómo se transforma el profesor de educación física en puente para jugar, qué requiere?, ¿Qué es conducir un juego?, ¿Hay enseñanza y hay aprendizaje en el juego?, ¿Qué se puede enseñar y qué se aprende al jugar?, ¿Qué quiere decir puente, de qué está hecho el puente?, ¿Cuál es la importancia del Prof. de Educación Física respecto al juego?, ¿Qué necesitamos saber para conducir y/o enseñar un juego?.

Si el Taller de Juego se constituye como un espacio de intercambio y formación docente entre sus integrantes acordamos con M. Souto (1986) cuando 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”. Compartimos con Anijovich (2009;90) el aporte de 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”. Bruner (1989) coincide en 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 y aptitud lúdica desde donde poder jugar y hacer 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, poderlas resolver y propiciar acuerdos y reflexiones para futuras experiencias.

La Cátedra se encuadra en el marco del Derecho al Juego plasmado en la Declaración de los Derechos del niñ@ y adolescentes y asumiendo a su vez que no es privativo de ninguna persona ni organización sino que es un espacio público, una oportunidad de expresión y manifestación de la totalidad del sujeto que juega.

Dado este marco el juego se comprende como un eje de trabajo del Profesor de Educación Física que siguiendo a Rivero, (2011) puede ser analizado por lo menos en tres dimensiones: El juego como herramienta didáctica, El juego como contenido de otro contenido y El juego como contenido en sí mismo. La Cátedra desarrolla como postura que las dos primeras dimensiones son parte de la biografía escolar y es lo que vienen a buscar los estudiantes y que sobre la última de ellas, quizás la mas significativa es la que es necesario propiciar, reflexionar y crear para dar sentido al juego en su completad. Es donde se plantea la dimensión del juego por si mismo, donde se construye un modo lúdico de jugar.

2. Propósitos:

- 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.
- Propiciar la construcción de juegos en un marco de creatividad y libertad

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, opuestos o costumbre?**.

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 BÁSICA Y DE CONSULTA:

- Brown, Guillermo (1986): Qué tal si jugamos?. Pub. Populares, Venezuela.
- Brinnitzer Mausi, (1999). Juegos y Técnicas de Recreación. Ed. Bonum. Buenos Aires Argentina.
- Brinnitzer, M y Fernández Panizza, G; IFDC Bariloche (2010). EL JUEGO Y EL JUGAR EN LA ESCUELA PRIMARIA. I Congreso Patagónico de Educación Física y Formación Docente, CRUB UNCo, 2010. Ponencia. S. C. Bariloche.
- Cámara 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). Fundamentación de la metodología de Taller en Estrategias de integración de personas con capacidades diferentes. Aportes para el debate curricular. GCBA Secretaria de Educación, Dirección de Currícula.
- 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 Patagónico de Educación Física y Formación Docente, CRUB UNCo, 2010. Ponencia. S. C. Bariloche.
- CORRALES, N; FERRARI, S; GOMEZ, J; RENZI, G; (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, Joaquin Salvador, Quino (1977). Mafalda y los Derechos del Niño. UNICEF
- Machicote, José 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, Víctor, coord. (2010). Formas del Juego y Modos de Jugar. Secuencias de Actividades Lúdicas. Educo Editorial. Universidad Nacional del Comahue. Neuquén 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 Patagónico de Educación Física y Formación 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 profundizarlo 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 y de aprendizaje al interior del cual, intervienen factores tales como: la observación, el conocimiento previo, la creatividad, la práctica experimental como también las resistencias, los permisos y la confianza.

Resulta imposible transmitir y generar 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 práctica del rol docente un espacio de micro enseñanza como así también una experiencia lúdica interinstitucional y

comunitaria en el marco de la semana de los derechos del niño y del adolescente.

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 y compromiso con la dinámica en clase. Se refiere no solo al cumplimiento de las consignas dadas de una clase a otra sino también a aquellas propuestas que surgen como iniciativa del estudiante.

c) Aprobación de trabajos prácticos o su recuperatorio. Durante el año se realizaran diversos trabajos prácticos que incluye entre otros “el abanico” y la propuesta para 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 desarrollado y fundamentado dando cuenta de la articulación conceptual y su propio desarrollo personal 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 Club Estudiantes y un horario de consulta convenido con los participantes



PROFESOR
DEPARTAMENTO
(firma y aclaración)



CONFORMIDAD DEL
(firma y aclaración)

Lic. Fabián Martins
Director
Dpto. Ed. Física



CONFORMIDAD DEL CENTRO REGIONAL
UNIVERSITARIO BARILOCHE
(firma y aclaración)

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