



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE
Centro Regional Universitario Bariloche
Año Académico: 2015

ASIGNATURA: Taller de Juegos (Optativa de oferta fija)

DEPARTAMENTO: Educación Física

ÁREA: Fundamentos de las Actividades Físico Formativas en Medios Naturales

ORIENTACIÓN: Actividades Lúdicas y Recreativas en los Ámbitos Formales y No Formales

CARRERA/S: Profesorado en Educación Física

PLAN/ES DE ESTUDIOS – ORD. Nº: 0435/03,886/05,0331/09 y 0176/10

CARGA HORARIA SEMANAL: 2 hs

RÉGIMEN: Anual

CUATRIMESTRE: xxx

OBLIGATORIA / OPTATIVA: Optativa

EQUIPO DE CATEDRA (*Completo*):

Apellido y Nombres

Cargo.

PIZZORNO Federico Andrés

ASD/EC-2

ASIGNATURAS CORRELATIVAS (*S/Plan de Estudios*):

PARA CURSAR: *Didáctica General, Formación Corporal Motora 2, Deportes de Conjunto 2, Educación Física en la Infancia y la Niñez.*

PARA RENDIR EXAMEN FINAL: *Formación Corporal Motora 1*

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 Profesorado en Educación Física de la Universidad Nacional del Comahue sede Centro Regional Universitario Bariloche a través del cual se procura, desde el juego y el jugar desde una perspectiva del derecho, un acercamiento paulatino al campo de la Educación Física en los ámbitos formales y no formales.

Se trata, en su modalidad, de un taller, de una propuesta que propicia en su dinámica el enriquecimiento colectivo sobre la base de la participación activa de cada uno de sus miembros. En esta dirección el taller favorece la construcción del conocimiento en forma grupal y multidireccional, sumando y articulando los aportes y reflexiones de cada uno de los integrantes, constituyéndose en un espacio de libertad, responsabilidad y compromiso personal. El taller no es un espacio novedoso a lo largo del profesorado sin embargo, la necesaria circulación de la palabra, la interrogación crítica, el compromiso con la elaboración de ideas y su reflexión posterior es una práctica que requiere tener mayor presencia y compromiso durante la formación docente en el profesorado.

Se coincide con Stella Caniza de Paez (2000)¹ cuando dice que 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 lo reconoce como "el espacio para la duda, la pregunta, el asombro, el error, la rectificación, la crítica y la aprobación; Se encamina hacia la construcción de un conocimiento oportuno y con alto grado de significación". En concordancia con el Plan de Estudios², la participación activa de los estudiantes es fundamental para poner en común experiencias, saberes y conocimientos anteriores, matrices, intereses y reflexiones que pueden abrir espacios para posteriores líneas de investigación".

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

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

Sobre el Juego y la Formación Docente

Cuando l@s sujet@s juegan se pone de manifiesto en simultaneo el pensar, el sentir y el hacer, es decir su totalidad, su expresividad, sentidos, significado y percepción corporal y motriz.

El juego considerado de forma utilitaria, como herramienta pedagógica para enseñar contenidos, toma un renovado interés y consideración al comprenderse en el marco de los derechos³. El derecho al juego y a jugar de un modo lúdico nos invita a “pensar menos en lo que el juego puede enseñar y mas en lo que es necesario aprender para jugar” (Pavía, 2012). Esta perspectiva propone reflexionar sobre los juegos dirigidos y los juegos libres, sobre los juegos que acostumbramos jugar cotidianamente en Educación Física y otros juegos motores que proponen un ámbito de libertad, de acuerdo y autonomía. Entendidos como oportunidad de expresión y manifestación de la totalidad del sujeto que juega y con un rol docente que se construye entorno a ser garante de ese derecho.

El juego que aquí interesa analizar, pensar y elaborar, como Profesorado en Educación Física y por su campo de conocimiento, son los juegos motores. El espacio formativo tiene diferentes momentos del proceso de enseñanza y de aprendizaje. El primer momento se denomina el juego en uno mismo: Se refiere a las profundas implicancias relacionadas con cada sujet@ estudiante, sus emociones, el saber y el conocimiento, la actitud, el permiso y la confianza plasmada en una disponibilidad corporal y motriz en juego. Un segundo momento es el juego y los otros: La idea es propiciar el análisis de las diferentes variables del juego y el jugar con el objeto de reconocer, fortalecer y desarrollar la capacidad de elaborar y conducir con los otros un juego. Finalmente el momento que sigue tiene que ver con los diversos atravesamientos sociales y culturales en torno al juego y el jugar denominado el juego y la cultura lúdica hoy: Se intenta aquí favorecer el análisis y la reflexión de lo que pasa con el juego y la tecnología, los entornos naturales, las adolescencias, la adultez y tercera edad, la inclusión, promoviendo interrogantes que al estudiante le genere el deseo de indagar.

³ Carta de los Derechos del niño. Unicef y Ley 26061 de protección integral de los Derechos de los niños niñas y adolescentes

En este proceso se plantean diálogos fundamentalmente entre autores argentinos y patagónicos que se han interesado por este mundo lúdico. En este sentido Pavia (2006) plantea a través de su investigación las variables de análisis de la forma del juego y del modo de jugar⁴. Esta última categoría se caracteriza por “lo subjetivo, lo eventual, lo escurridizo lo menos previsible. Es decir la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego”, emparentándose en un punto, con lo que Moreno (2000) denomina como actitud lúdica⁵. Esta noción se plantea como “una construcción coherente de valores suponiendo contenidos cognitivos, emocionales 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”. Es por esta razón que en el marco de un proceso de formación profesional en el ámbito de lo lúdico, implica un aprendizaje posible en el reencuentro con las emociones y lo cognitivo, resignificando desde el rol docente, los desafíos posibles y presentes en la enseñanza. C Duek (2013) plantea los desafío de pensar una infancia con un juego diferente a partir del uso individual de las tecnologías y P Sarlé (2001) aportará el análisis del juego en el ámbito escolar. I Rivero (2012) desde su investigación, pondrá en discusión los diversos sentidos que tienen la planificación de los juegos en las clases de Educación Física, entre otros autores locales.

Quienes juegan y se entregan sincera y placenteramente al juego consideran, aunque no explícitamente, que el juego es algo serio (Moreno 1990).. Porque en el juego y el jugar el sujeto se manifiesta sin grises, sin intermediarios, poniendo en juego todo su ser, y en las risas y en la diversión no deja de haber una responsabilidad y un compromiso entre quienes juegan presentándose una enseñanza, un aprendizaje, un sesgo autotélico entre quienes propician un espacio de juego cuidado con sentido lúdico. Se acuerda con M. Souto (1986) 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”. En este sentido conocernos a nosotros mismos nos permitirá

⁴ Pavia V. 2006. Jugar de un modo lúdico, Ed. Noveduc. Buenos Aires Argentina.

⁵ Moreno I, 2005. El Juego y los Juegos, Ed Lumen Humanitas. Buenos Aires, Argentina.

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 de su estructura, sus formas de hacer y de pensar y de los conocimientos que no da cuenta aunque los utiliza permanentemente en su accionar". Anijovich (2009;90).

Los interrogantes que guían la comprensión del Juego y el Jugar desde la propuesta del Taller tienen que ver con: ¿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 Herramienta?, ¿el Juego es un Derecho?, ¿es un hacer público?, ¿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?, ¿que quiere decir puente, de que esta hecho el puente? ¿que es conducir un juego?, ¿qué enseñanzas y que aprendizajes se pueden presentar en el juego?, ¿que se puede enseñar y que se aprende al jugar?, ¿cual es la importancia del Prof. de Educación Física respecto al juego?, ¿que necesitamos saber para conducir y/o enseñar un juego?, ¿Cuáles son los juegos que cotidianamente se juegan en Educación Física?, ¿Qué implicancias tiene?, ¿Cuáles son los que no se juegan tan habitualmente?, ¿Por qué?

A lo largo del Taller se promueve que el estudiante desarrolle una actitud y aptitud lúdica que como futuro profesional pueda jugar y hacer jugar, entrar y salir del juego, observar y mediar, anticipar y planificar. Obtener las herramientas para pensarse como experto en juego, esto es: reconocer perspectivas variadas sobre el juego, los matices, las situaciones y derivaciones de los juegos, la construcción y acuerdo de reglas, los imponderables que puedan presentarse estimulando y enseñando un modo lúdico de jugar. En términos de Bruner (1989) la tarea es propender a una formación que represente una "mediación del maestro entre el juego y el jugador, asegurando un ambiente estable, una realidad ficticia y de complicidad, seguridad con la información que se necesita para continuar en el juego". Propiciar en los estudiantes una disponibilidad lúdica para enseñar y para revalorizar el jugar por jugar.

2. OBJETIVOS - PROPOSITOS:

- Promover un espacio de indagación y reflexión respecto del juego y el jugar
- Valorizar la potencia del juego en la formación docente y en el campo de la Educación Física.
- Generar la inquietud para la constante reflexión sobre las prácticas lúdicas y problemáticas actuales respecto al juego.
- Propiciar la construcción de juegos "de autor" en un marco de creatividad y libertad colectiva.
- Favorecer el análisis de las variables de las formas de los juegos y los modos de jugar como herramientas didácticas en la práctica profesional.

METAS DE COMPRENSIÓN:

- Comprender que significa el término juego en el campo de la Educación Física.
- Identificar las variables de las formas del juego y los modos de jugar.
- Elaborar una propuesta lúdica de juego y analizarla y enriquecerla con los aportes de los pares.
- Producir un texto que articule los nociones de juego con problemáticas actuales referidas a los sujetos de aprendizaje en los ámbitos formales y no formales.

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: *(Detallar los Temas que se desarrollan en los Trabajos Prácticos)*

Unidad 1:

El Taller, concepto y su dinámica. El juego como derecho en el niño, en el adolescente, en el adulto. De 0 a 100 años. 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?.

Desempeño de comprensión:

- A través de una guía de estudios elaborar una aproximación a la definición de juego utilizando los aportes de autores argentinos y latinoamericanos.
- Confeccionar una biografía lúdica que de cuenta del aporte del contexto y las experiencias vitales en torno al juego que constituyen la matriz lúdica de los futuros profesionales.

Unidad 2:

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. Las variables como elementos pedagógicos para el docente.

Desempeño de comprensión:

- Identificación de las variables de las formas del juego y los modos de jugar a través de observaciones de espacios de juego.
- Reconocer los momentos de entrar y salir en los juegos en el marco de una intervención docente lúdica.

Unidad 3:

Micro enseñanza. Diferentes perspectivas y aportes teóricos. 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?**

Desempeño de comprensión:

- Elaboración, puesta en práctica, análisis y reflexión y reelaboración con el aporte creativo de los demás de las propuestas de juego.

Unidad 4 :

Juego en contexto: El Adulto en juego. El Juego en la tercera edad. Juego y discapacidad. Juego y nuevas tecnologías. Juego y problemáticas sobre la salud (obesidad). Construcción y **registro de juegos** y experiencias lúdicas.

Desempeños de comprensión:

- Elaboración de un texto integrador de todos los conceptos abordados en el año en relación a una problemática social en relación al juego.

5. BIBLIOGRAFÍA BASICA CONSULTA:

TITULO:

AUTOR (ES):

EDITORIAL:

EDICION:

BIOTECNOLOGIA: SI / NO

“El juego y el jugar en la escuela primaria”. Brinnitzer, M y Fernández Panizza, G; IFDC Bariloche (2010). Ponencia presentada en el I Congreso Patagónico de Educación Física y Formación Docente, CRUB UNCo, 2010. S. C. Bariloche.

“Ley 26061 Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Objeto. Principios, derechos y garantías. Sistema de protección Integral”. Cámara de Senadores y Cámara de Diputados de la Nación Argentina, (2005). Buenos Aires Argentina.

“Fundamentación de la metodología de Taller en Estrategias de integración de personas con capacidades diferentes. Aportes para el debate curricular”. Caniza de Paez, Stella (2000). GCBA Secretaria de Educación, Dirección de Currícula. CABA

“Juego y Vida”. Cañeque Hilda, (1991). Ed. El Ateneo, Buenos Aires.

“De pedir el juego... a apropiarse del Juego”. Carballo, Pizzorno, Sgrinzi (2010). Ponencia presentada en el I Congreso Patagónico de Educación Física y Formación Docente, CRUB UNCo 2010. S. C. Bariloche.

“El juego y los medios. Autitos, muñecas, televisión y consolas”. Duek, Carolina (2012). Prometeo libros. Buenos Aires, Argentina.

“El juego y los juegos”. Moreno Inés (2005). Editorial Lumen Humanitas. Buenos Aires.

“Formas del Juego y Modos de Jugar. Secuencias de Actividades Lúdicas”. Pavia, Víctor, coord. (2010). Educo Editorial. Universidad Nacional del Comahue. Neuquén, Argentina.

“Espacios y Creatividad”. Pavlovsky, Kesselman, (1990).”. Ediciones Ayllu. Buenos Aires

“El entendimiento entre los jugadores. Una mixtura de cuerpo y lenguaje”.Rivero, Ivana, (2010). Ponencia presentada en el I Congreso Patagónico de Educación Física y Formación Docente. CRUB UNCo, 2010. S. C. Bariloche.

“El Juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y práctica docente”. Rivero, Ivana (2011). Noveduc. Buenos Aires, Argentina.

“Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil” .SARLE, Patricia (2001).. Ed. Noveduc, Buenos Aires Argentina.

“Qué tal si jugamos?”. Brown, Guillermo (1986): Pub. Populares, Venezuela

“Actividades, Juegos y Deportes Indígenas”. Machicote, José Eduardo, (1994). Ed. LE. Buenos Aires.

“Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador”. PAVIA V. coord. (2006). Ed. Noveduc, Buenos Aires Argentina.

“La construcción de las situaciones lúdicas en clases de Educación Física del Nivel Inicial”. Leonardo Gómez, (2014). Ponencia presentada en el III Congreso Patagónico de Educación Física y Formación Docente, Octubre 2014 CRUB UNCo. S. C. Bariloche, Río Negro Argentina.

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA:

Brinnitzer Mausí, (1999). “Juegos y Técnicas de Recreación”. Ed. Bonum. Buenos Aires Argentina.

Corrales, N; Ferrari, S; Gómez, 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). “Mañada y los Derechos del Niño”. UNICEF

“Libres para cooperar, libres para crear”. Orlick, Terry, (1990). Paidotribo, España.

“Realidad y juego”. WINICOTT, D. (1980). Ed. Gedisa. Barcelona.

6. PROPUESTA METODOLOGICA:

“Cada alumno es el constructor de su propio aprendizaje, el docente será su gran colaborador, orientador, facilitador, proponiendo situaciones que inciten a la exploración y búsqueda de adecuadas respuestas motoras, percepciones, sensaciones desarrollando una ejecución eficaz”.

La asignatura propone la comprensión de los hilos conductores entendiendo la unicidad y construcción permanente entre teoría y práctica – práctica y teoría, valorando y resignificando los saberes previos de los estudiantes no solo de su biografía escolar sino del mismo profesorado.

El acercamiento a la realidad a través de propuestas y actividades desde las cuales poder hacer observaciones e indagar respecto de lo lúdico de las prácticas facilita la elaboración de interrogantes que tiendan a enriquecer la futura tarea docente.

Las propuestas de enseñanza se llevarán adelante en las instalaciones del Club Estudiantes Unidos. Durante el año se desarrollarán observaciones e intervenciones en el marco de un convenio específico con la Municipalidad de Dina Huapi y la actividad EFI conducida por el Prof. Eloy Mendoza graduado del este profesorado junto a la participación en la semana por los derechos de los niños niñas y adolescentes en el mes de Noviembre.

7. EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACION:
ALUMNOS REGULARES:
ALUMNOS PROMOCIONALES:
ALUMNOS LIBRES:

El sentido de la evaluación en la asignatura se lleva adelante de un modo permanente, resignificando la articulación teoría-práctica y propiciando espacios de reflexión en los cuales progresivamente se valoran las anécdotas, las experiencias y la reflexión crítica. Siguiendo a Anijovich, esta es aquella en la cual de modo progresivo se va dando cuenta no solo de la descripción de diversas y variadas situaciones de aprendizaje sino de interrogarlas y articularlas con marcos teórico pertinentes.

La asignatura se enmarca en la modalidad taller con lo cual no requiere de examen final según se expresa en las Resoluciones correspondientes. La acreditación del mismo se realizará a través de la presentación de un texto integrador de los marcos teóricos abordados en el marco de una propuesta original de Juego (Secuencia de Actividad Lúdica) en el mes de Noviembre. El mismo, según su coherencia, profundidad académica y originalidad será evaluado por el equipo de cátedra y luego si el/los autor/es están de acuerdo será

presentado al Comité Editorial de la Revista EFEI (Educación Física, Experiencias e Investigaciones) del Departamento de Educación Física y por su intermedio a los revisores internos y externos de la Revista, antes de su publicación.

La asistencia a las clases se pautan en un 75%. Aquellos estudiantes que no estén en condiciones de realizar actividad física desarrollarán tareas de observación, registro, análisis de las clases y conducción de consignas junto a sus otros compañer@s.

La asignatura tendrá dos trabajos prácticos cada uno al cierre de los cuatrimestres, que darán cuenta de la comprensión alcanzada y construida colectivamente:

- 1- Biografía Lúdica
- 2- SAL (Secuencia de Actividad Lúdica), elaboración original de una propuesta de juego.

La asignatura se enmarca dentro de las reglamentaciones vigentes tanto para los docentes responsables de la asignatura como para los alumnos. De esta forma se lleva adelante el protocolo de seguridad respetando la relación docentes alumnos, el protocolo de emergencia vigente, cuidados personales, ambientales y de organización (Ordenanza Nro 0492, Res. CD. Nro 111/03, Res. CD. Nro 206/02).

8. DISTRIBUCIÓN HORARIA:

2 hs semanales los días Lunes en el Quincho del Club Estudiantes Unidos de la ciudad de San Carlos de Bariloche.

Horario de Consulta:

2 hs semanales en el CRUB el día Martes de 15.30 a 17.30 hs

9. CRONOGRAMA TENTATIVO:

Lunes de 8.30 a 10.30 hs Club Estudiantes.

PROFESOR

**CONFORMIDAD DIRECTOR/DELEGADO
DEPARTAMENTO**

DEBERICO PIZZARRO
Lic. EN EDUCACIÓN FÍSICA
Y RECREACIÓN

CONFORMIDAD SECRETARIA ACADEMICA

CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO BARILOCHE

Lic. MARIA INES GANCHEZ
Secretaria Académica
Centro Regional Universitario Bariloche
Universidad Nacional del Comahue