



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE
Centro Regional Universitario Bariloche
Año Académico: 2018

DEPARTAMENTO: Educación Física

PROGRAMA DE CATEDRA: Taller de Juegos

OBLIGATORIA/OPTATIVA: Optativa de oferta fija

CARRERA/S A LA QUE PERTENECE Y/O SE OFRECE (si es optativa): Profesorado en Educación Física.

ÁREA: Fundamentos de las Actividades Físico-Formativas en Medios Naturales.

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

PLAN/ES DE ESTUDIOS – ORD. N°: 0435/03,886/05,0331/09 y 0176/10

TRAYECTO (PEF): (A, B) A y B

CARGA HORARIA SEMANAL SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS: 2 hs

CARGA HORARIA TOTAL: 60 hs

REGIMEN: (bimestral, cuatrimestral, anual) Anual.

CUATRIMESTRE: (primero, segundo) Anual.

EQUIPO DE CATEDRA (*Completo*):

<u>Apellido y Nombres</u>	<u>Cargo.</u>
PIZZORNO Federico Andrés	PAD-2

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

PARA CURSAR: (en el caso de Materias Optativas especificar si la exigencia es tener Cursado Aprobado o Final Aprobado) Didáctica General, Formación Corporal Motora 2, Deportes de conjunto 2, EFIN.

PARA RENDIR EXAMEN FINAL: Didáctica General, Formación Corporal Motora 2, Deportes de conjunto 2, EFIN.

1. FUNDAMENTACION:

Esta asignatura pertenece al grupo de materias optativas de oferta fija vigente en el plan de estudio n° 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, un acercamiento paulatino al campo de la Educación Física en los ámbitos formales y no formales desde una perspectiva del derecho.

Se trata de un taller cuya propuesta propicia, por su dinámica, el enriquecimiento colectivo sobre la base de la participación de cada uno de sus miembros. En esta dirección se favorece la construcción de 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. Esta modalidad 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) que los sujetos en un taller

“produzcan ideas y materiales y no solo que las reciban del exterior, que 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 reconoce al taller 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 Estudios 435/03,

“la participación 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”.

El Juego y la Formación Docente

Cuando los sujetos juegan, se pone de manifiesto en su totalidad el pensar, el sentir y el hacer, la expresividad, los sentidos y significados particulares como jugador. Es interés de la Educación Física reflexionar y plantear propuestas de juego donde lo corporal y motriz es la

dimensión fundamental y enriquecen la disponibilidad lúdica. La propuesta se centra en los Juegos Motores. En este sentido se considera al juego desde tres perspectivas según Rivero (2012): como contenido, como herramienta y/o recurso de la enseñanza o como derecho. Este taller se posiciona en esta última mirada ya que el derecho al juego y al jugar de un modo lúdico, invita en palabras de Pavía (2012) a pensar menos en lo que el juego puede enseñar y más en lo que es necesario aprender para jugar. Esta perspectiva propone reflexionar sobre los juegos dirigidos y los juegos libres, sobre los juegos que acostumbramos a jugar cotidianamente en Educación Física y otros juegos motores que proponen un ámbito de libertad, de acuerdo y autonomía. En este sentido, se la comprende como oportunidad de expresión y manifestación de la totalidad del sujeto que juega lo cual implica una obligación docente a modo de garante de ese derecho.

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 estudiante, sus emociones, el saber y el conocimiento, la actitud, el permiso y la confianza plasmada en una disponibilidad corporal y motriz en juego. Se refiere a la necesaria revisión sobre los juegos que se han jugado, sus formas y sus modos, lo cual encarna, en términos de Bourdieu, en un estilo de juego que se cree y se acepta como hegemónico de ser enseñado en Educación Física. A partir de esta revisión se pretende abrir las posibilidades de juego, ya que, en el marco del derecho, no sería factible hacer un recorte de lo que se debe y lo que no se debe jugar. Esta decisión propende a reflexionar sobre las comodidades y las incomodidades que esto genera.

El segundo momento del taller se denomina: el juego y los otros: La idea es propiciar el análisis de las diferentes variables del juego y el jugar (Pavía, 2012) con el objeto de reconocer, fortalecer y desarrollar la capacidad de crear, elaborar y conducir con los otros un juego. Es creer en la opción emancipadora y no re-productivista de situar y proponer un juego. Es considerar que en el "fondo de la madeja en la definición de que es el juego, siempre aparece irremediabilmente el jugador (Pavía, 2012). En este sentido, el juego en sí mismo incluye en la diversidad.

El momento final se refiere a los diversos atravesamientos sociales y culturales en torno al juego y el jugar. Se intenta aquí favorecer el análisis y la reflexión de lo que pasa con el juego y los sujetos, la tecnología, los entornos naturales, los/las niños/as, jóvenes, adultos y tercera edad, promoviendo interrogantes y el deseo de indagación.

En este proceso se plantean diálogos fundamentalmente entre autores argentinos y patagónicos que se han interesado por este mundo lúdico. Se plantea a través de las variables de análisis de la forma del juego y del modo de jugar lo subjetivo, lo eventual, lo escurridizo y lo menos previsible (Pavía, 2006). En Términos de Moreno (2000) como la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego. Esta autora lo denomina actitud lúdica. 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 le toca vivir. Esta noción plantea una construcción coherente de valores suponiendo contenidos cognitivos, emocionales en el marco de la acción. 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 la tarea docente, los desafíos posibles y presentes en la enseñanza.

Siguiendo a los autores regionales se rescata a modo de ejemplo las siguientes orientaciones para reflexionar durante la formación docente en juego. Moreno (1990) sostiene que quienes juegan transparentemente al juego consideran, aunque no explícitamente, que el juego es algo serio. En el juego y el jugar el sujeto se manifiesta sin grises, sin intermediarios, poniendo en juego todo su ser, propiciando un espacio cuidado, con sentido lúdico y sesgo autotélico (Pavía, 2014). Por su lado, Cañeque, H. (1990) hace un relato de diversas perspectivas (occidental y oriental) en torno a definiciones de juego y sus diversos significados. Duek, C. (2013) plantea los desafíos de pensar las infancias y el juego a partir del uso y los sentidos de las tecnologías y su desarrollo en el tiempo libre de niños y niñas a través de los años. Sarlé, P (2001) aporta elementos al análisis del juego en el ámbito escolar y Rivero, I. (2012) desde su investigación, pone en discusión los diversos sentidos que tienen las planificaciones de los juegos en las clases de Educación Física.

Se acuerda con Souto, M. (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 reconocer a los otros, discriminar lo propio y comprender que sentimientos y pensamientos nos provocan. Se procura pensar la formación docente desde la valoración de la experiencia profesional a través de la biografía del sujeto, de sus formas de hacer y de pensar y del conocimiento que no da cuenta, aunque está presente en su accionar (Anijovich 2009;90).

Los interrogantes que guían la comprensión del Juego y el Jugar en la Educación Física desde la propuesta del Taller tienen que ver con: ¿Qué es juego?, ¿Qué es jugar?, ¿Qué se pone en juego cuando se juega?, ¿Se juega solo o con otros?, ¿Siempre se juega colectivamente? ¿Cuánto de lo propio se pone en juego?, ¿El Juego es una herramienta?, ¿El Juego es un derecho?, ¿Es un hacer público?, ¿De qué forma está presente el juego en la Educación Física?, ¿Como se transforma el profesor de Educación Física en puente para jugar, que requiere?, ¿Qué es conducir un juego?, ¿Qué enseñanzas y qué aprendizajes se pueden presentar en el 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?, ¿Qué posicionamiento político se construye en torno al juego?

A lo largo del Taller se promueve que el estudiante desarrolle actitudes y aptitudes en relación con lo lúdico que como futuro profesional pueda jugar y hacer jugar, entrar y salir del juego, observar y mediar, anticipar y planificar. Propiciar en los estudiantes una disponibilidad lúdica para enseñar y para revalorizar el jugar por jugar. 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.

2. OBJETIVOS - PROPOSITOS:

- Comprender el sentido de una formación en el marco de un taller, favoreciendo la conquista de la participación, el compromiso y la curiosidad.
- 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 atendiendo a sus variables.
- 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.

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 propuestas lúdicas de juego y analizarla y enriquecerla con los aportes de los pares.
- Producir un texto que articule las 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 con 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”. Cañequé 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 Mausi, (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). “Mafalda 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 del programa P.I.L.A.R. como también en el marco del proyecto de extensión que articula el CRUB con ASUMIR.

7. EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACION:

ALUMNOS REGULARES:

ALUMNOS PROMOCIONALES:

ALUMNOS LIBRES:

El sentido de la evaluación en el taller 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 (2017) 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 teóricos pertinentes.

La modalidad taller no requiere de examen final según se expresa en las resoluciones correspondientes. En tal sentido los estudiantes deben, a lo largo del año de cursada, aprobar el o los finales correspondientes a las asignaturas correlativas para poder acreditar en su rendimiento académico la nota del taller. La misma 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 (SAL, 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 autores/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 pauta 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 compañeros/as.

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- Planificación de una SAL (Secuencia de Actividad Lúdica), elaboración original de una propuesta de juego con todos los componentes.

La asignatura se enmarca en 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 lunes en el gimnasio del Club Estudiantes Unidos de la ciudad de San Carlos de Bariloche.

Horario de Consulta:

En el CRUB el viernes de 8 a 10 hs

9. CRONOGRAMA TENTATIVO:

Lunes de 8.30 a 10.30 hs Club Estudiantes.


PROFESOR


CONFORMIDAD DIRECTOR/DELEGADO
DEPARTAMENTO

JUAN MANUEL ELIZALDE
LIC. EN EDUCACION FISICA


CONFORMIDAD SECRETARIA ACADEMICA
Secretaria Academica
Centro Regional Universitario Bariloche
Universidad Nacional del Comahue

CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO BARILOCHE