



AÑO ACADÉMICO:

2020

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

ÁREA: “FUNDAMENTOS FORMATIVOS GENERALES PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA”

ORIENTACIÓN: “FUNDAMENTOS SOCIO-CULTURALES”.

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA: TALLER DE JUEGO INCLUSIVO

CARRERA: PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

PLAN DE ESTUDIOS Nº: 435/03, 886/05, 0331/09 y 0176/10

TRAYECTO: A Y B

CARGA HORARIA SEMANAL: 1 HORA Y MEDIA (90minutos)

CARGA HORARIA TOTAL: 45 HS

REGIMEN: OPTATIVA ANUAL

EQUIPO DE CÁTEDRA: CARGO:

Claudio Luis Bio PAD3/EC

Cristina Telma Sacarelo PAD2 (colaboradora)

Julián Leroy Mendoza AYP3

ASIGNATURAS CORRELATIVAS:

PARA CURSAR:

CURSADAS: PSICOLOGÍA II, EDUCACIÓN FÍSICA EN LA INFANCIA Y LA NIÑEZ. APROBADAS: HISTORIA DEL MOVIMIENTO Y LA EDUCACIÓN FÍSICA, Y JUEGOS Y RECREACIÓN.

PARA APROBAR: APROBADAS: PSICOLOGÍA II, EDUCACIÓN FÍSICA EN LA INFANCIA Y LA NIÑEZ. HISTORIA DEL MOVIMIENTO Y LA EDUCACIÓN FÍSICA, Y JUEGOS Y RECREACIÓN.

Aclaración: La normativa vigente (ord 273/18) considera a los talleres y seminarios como cursos especiales, es decir, no admiten la modalidad de aprobación con examen libre. Finaliza en el mismo ciclo lectivo en el que se cursa. Ante lo cual quienes participen, deben tener aprobado el final de las asignaturas arriba mencionadas para su acreditación, siendo la mesa correspondiente a septiembre del año en curso la última opción).

1. FUNDAMENTACIÓN:

El juego

Existen pocos recursos tan integradores de conocimientos como lo son los juegos. Definido algunas veces como “espacio mágico y sin tiempo”, el juego es una herramienta muy importante de desarrollo no solo para los niños, sino para el ser humano en general.

El juego es una herramienta de incalculable valor dentro de la educación y se puede tornar en una clave fundamental, si queremos encarar con éxito una educación para la diversidad. Una educación donde todas las personas tengan derecho a participar, es una educación Inclusiva que respete a todos, que les abra las puertas a todas las personas.

Esta actividad tiene el objetivo de mostrar al Juego no solo como una excelente herramienta para disfrutar el tiempo libre, sino también como un tiempo y espacio “distinto” donde podemos cambiar las reglas por un rato, integrarnos sin competir, reírnos, cooperar, superarnos y en definitiva aprender.

La propuesta intenta brindar recursos para desarrollar con todo tipo de grupos, variando los contenidos de acuerdo a las capacidades y potencialidades.

Se brindan recursos para realizar en diferentes espacios, cerrados o abiertos, con juegos de mesa, o mímica, o de superación, juegos de habilidades o de sensaciones, aplicando leyes físicas, casi como si estuviéramos en un laboratorio científico, o con juegos clásicos como las bolitas y la rayuela.

Educación inclusiva y diversidad

La Educación Inclusiva no es solo una especialidad cercana a las problemáticas educativas, o a la discapacidad, o una serie de temas teóricos que desarrollan algunos pedagogos.

Es una realidad en el aula de la escuela, en la práctica deportiva, en una clase de natación, en una clase de gimnasia para la tercera edad, o en una pista de esquí.

Es casi imposible no cruzarse frente a este tema. Hay muchas situaciones de diversidad en cualquier ámbito de la educación. Las diferencias de género dentro de una clase, las personas con discapacidad, la diversidad cultural, las personas de la tercera edad, etc. Esto hace de la educación inclusiva un tema central, si realmente queremos que la educación sea para todos.

La Convención de Derechos Humanos para las Personas con Discapacidad establece no solo pautas claras para el desarrollo de una mejor calidad de vida para estas personas, sino para todas las personas. Y dentro de esas pautas se encuentra un concepto novedoso que es el de Diseño Universal. Su aplicación se extiende desde cuestiones relacionadas a recursos materiales, tecnológicos o de accesibilidad, como también a la educación.

Las leyes educativas en nuestro país comienzan a adoptar normativas que abordan la educación Inclusiva. Estos cambios nos llevan a un terreno tan novedoso, como desconocido. Este nuevo panorama dentro de la educación, sea cual fuere su especialidad, nos plantea un nuevo paradigma que requiere nuevos conocimientos quizás, pero además una visión y postura distinta.

Este taller intenta brindar no solo actividades lúdicas específicas, sino también la posibilidad de cambiar la visión y la postura del docente frente a esta nueva realidad educativa, donde la creatividad y la mirada atenta hacia el otro, son centro de atención y resignificación.

2. OBJETIVOS:

- Descubrir en el juego las múltiples virtudes y recursos, que pueden ayudarnos a los docentes a trabajar las capacidades y potenciales de los alumnos.
- Rescatar la formación de valores, que nos acerquen a una Educación Inclusiva.

3. CONTENIDOS MÍNIMOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS

Al ser una asignatura optativa no cuenta con contenidos mínimos según plan de estudios.

4. CONTENIDOS PROGRAMA ANALÍTICO

El desarrollo de los contenidos estará organizado en ejes, que corresponden con la bibliografía que sustenta su marco teórico, y que a su vez organizan las actividades generales.

-Eje 1: DEL ESPACIO INTERNO AL EXTERNO:

JUEGOS DE MODULACIÓN

JUEGOS PARA LOS SENTIDOS

Lineamientos:

Reconocimiento de los distintos canales perceptivos. Relaciones entre la organización de las sensaciones y la capacidad de movimiento. Aplicaciones de la Teoría de Integración Sensorial.

-Eje 2: LOS OBJETOS

JUEGOS DE EXPLORACIÓN: LEYES FÍSICAS, GEOMETRÍA

JUEGOS EXPERIMENTO: MATERIALES Y ELEMENTOS

Lineamientos:

El aprendizaje analizado desde la perspectiva de resolución de problemas que requieren la planificación de las acciones y su resolución, o *Respuesta Adaptativa*.

-Eje 3: JUEGOS PARA LAS CAPACIDADES

JUEGOS ALTERNATIVOS, REGLADOS Y DEPORTE ADAPTADO

JUEGOS PLATAFORMA

JUEGOS DE MESA

Lineamientos:

Análisis de las barreras que ofrecen las actividades físicas convencionales, o sus adaptaciones. Facilidades y dificultades que plantean los recursos, para acercarnos a la inclusión. Visualización de capacidades y potenciales. Aplicación de la teoría de Inteligencias Múltiples al juego.

Ejes transversales:

A su vez, existen contenidos que se aplicarán en forma transversal; o sea, que se reforzarán y se irán construyendo, a medida que se desarrolle el taller en cada eje:

-usos de la mano

-canales de comunicación y expresión (doble vía: recurso lúdico-comunicativo, canal del docente) Diversos canales expresivos y alternativas comunicacionales. Postura y tono: tanto en el análisis del alumno, como recurso del docente. Desarrollo de la comunicación: de lo concreto a lo abstracto, desde los gestos naturales hacia la lengua de señas. Aplicación de las teorías de Jan Van Dijk.

-Diseño universal: Aplicación del Diseño Universal a la educación física como modelo inclusivo. Sus normas y principios aplicados a la planificación de actividades que no generen barreras.

Otros Lineamientos:

Concepto de Anticipación, Concepto de Motivación, Concepto de Sentido.

Los materiales

Se desarrollarán actividades que requerirán del uso de materiales convencionales para la educación física, como pelotas, bastones, aros, etc. Y también se confeccionarán elementos específicos a partir de materiales reciclados, como botellas de plástico, bolsas, papel, cajas, cilindros de cartón, madera, telas, hilos, etc.

5. BIBLIOGRAFÍA

AYRES, Jean (1998), "La Integración Sensorial y el niño", México, Ed. Trillas.

BIO, Claudio (2012), "El Diseño Universal en los juegos y deportes", ponencia en II Congreso Patagónico de Educación Física y Formación Docente, Universidad del Comahue, (CRUB) Bariloche.

CUESTA PALACIOS, Ayola (2000) Apuntes del Curso de Integración Sensorial, Buenos Aires.

FINK, Barbara, Sensory-Motor Integration Activities, Tucson USA, Communication Skills Builders

EDUARDS Betty (1994) "Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro", Ed. Urano, Barcelona (versión revisada y ampliada)

FRANCO, Valeria (2004), *El Uso de la Visión y las Destrezas de Orientación y Movilidad*, Massachusetts USA, Perkins School

GOETZ, L. y otros, "Aplicación del Método Basado en el Movimiento a la Enseñanza de alumnos deficientes sensoriales y plurideficientes", Baltimore USA, Paul Brooks Publishing.

GARDNER, Howard (1994) "Estructuras de la mente", Fondo de Cultura económica, México.

WERNICKE, Carlos G., (2012) "Desadaptación Psicosocial y Discapacidad", Revista Eduterapia nro.23, Buenos Aires, Fundación Holismo de Educación, Salud y Acción Social.

WERNICKE, Carlos G., (2006) "Integración e Inclusión en Educación", Revista Eduterapia nro.18, Buenos Aires, Fundación Holismo de Educación, Salud y Acción Social.

ZEVI, Susana (1998) "Niños con necesidades educativas especiales en la escuela común", www.cdbooks.com.ar/articulos-zevi3.html

ZEVI, Susana (1999) "Aprendizaje motor, maduración y desarrollo" Buenos Aires, Ed.Stadium.

Fuentes de consulta:

"Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las personas con discapacidad" (2007) versión Fácil Lectura Real Patronato sobre Discapacidad, Univ. Aut. de Madrid.

6. PROPUESTA METODOLÓGICA

Las clases tendrán una base teórica introductoria a desarrollarse en forma elemental, que servirá de sustento teórico al desarrollo de los juegos.

El desarrollo central de las clases semanales se concentrará en actividades lúdicas vivenciales. Las mismas tendrán contenidos específicos a desarrollar, pudiendo también requerir de la preparación de materiales específicos.

Es imprescindible comprender la importancia de la experiencia directa del docente, o guía de las actividades. A raíz de esta participación activa o "postura", se buscará reflexionar en cada clase sobre los contenidos desarrollados, así como en la "Mirada" del docente, las formas de valoración, el reconocimiento de diversos canales expresivos, de diferentes capacidades en los alumnos (y en nosotros mismos).

El desarrollo que servirá de evaluación final del taller, estará enfocado en diversas

acciones sobre la comunidad con una utilidad directa. Estas ideas deben surgir del grupo de participantes y estarán orientadas a presentar JORNADAS DE JUEGO INCLUSIVO para distintas instituciones de nuestra ciudad de Bariloche donde asistan personas con discapacidad.

7. EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACIÓN:

En esta propuesta la evaluación es concebida como una instancia más de aprendizaje y como un proceso continuo, más allá del producto final.

Requisitos para aprobar la materia

- Tener una asistencia no menor al 80 %
- Aprobar dos trabajos prácticos dirigiendo actividades, con una nota mínima de 7.
- La nota promedio del año debe ser igual o superior a 7 puntos.

Al ser una modalidad de taller solo existe la posibilidad de “aprobar” la materia dentro del calendario académico. No existe la posibilidad de rendirla en forma de final libre ni regular.

8. DISTRIBUCIÓN HORARIA:

CLASES TEÓRICO-PRACTICAS: MARTES DE 17 A 18:30 HS

Las mismas se realizarán en el CRUB e instituciones educativas.

9. CRONOGRAMA TENTATIVO

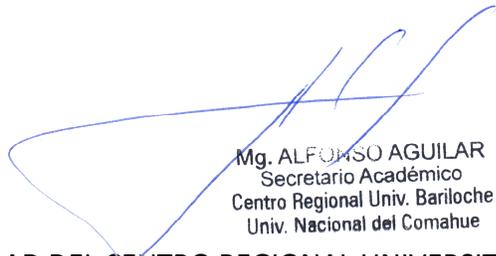
Durante el primer cuatrimestre se abordarán los contenidos del eje 1

Durante el segundo cuatrimestre se abordarán los contenidos de los ejes 2 y 3

Clase	Teórico	Práctico
1	Presentación. Conceptos clave	Dinámicas de presentación
2	La diversidad como riqueza creativa. Estructura de Clases	Dinámicas de conocimiento
3	La creatividad como herramienta	Dinámicas de confianza
4	Estructura del Fichero	Alumnos dirigen sus actividades
5	Teoría de Integración Sensorial	Juegos de equilibrio y re-equilibración
6	Canales de percepción	Juegos propioceptivos
7	Teoría de Diseño Universal	Discriminación Táctil
8	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
9	Nociones Desadaptación Psico Social. Puente entre concreto y abstracto	Esquema corporal
10	Nociones Discapacidad Visual	Extensiones corporales
11	Nociones Discapacidad Auditiva	Alumnos dirigen sus actividades
12	Nociones Discapacidad Motora o Física	Juegos para los sentidos
13	Nociones Discapacidad Intelectual	Alumnos dirigen sus actividades
14	Evaluación y repaso 1er cuatrimestre	
15	El entorno como motivador del movimiento	Habilidades sociales
16	Teorías de las inteligencias múltiples	Juegos espaciales
17	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
18	Teorías de las inteligencias múltiples	Juegos lingüísticos
19	Comunicación e inteligencias	Juegos matemáticos
20	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
21	Inteligencia en movimiento	Juegos de física
22	El cuerpo expresivo	Calculo de trayectoria
23	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
24	Canales de comunicación	Mímica
25	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
26	Comunicación no verbal	Gestos y señas
27	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
28	Comunicación no verbal	Recursos de pictograma
29	sin teoría	Alumnos dirigen sus actividades
30	Evaluación final	

PROFESOR
(Firma y aclaración)

CONFORMIDAD DEL DEPARTAMENTO
(Firma y aclaración)


Mg. ALFONSO AGUILAR
Secretario Académico
Centro Regional Univ. Bariloche
Univ. Nacional del Comahue

CONFORMIDAD DEL CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO BARILOCHE

(Firma y aclaración)