



## PROGRAMA ANUAL - PROFESORADO

<b>CARRERA</b>	<b>PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>	
<b>CAMPO Y TRAYECTO</b>	<b>CAMPO: FORMACIÓN ESPECÍFICA. TRAYECTO: RECREACIÓN</b>	
<b>UNIDAD CURRICULAR</b>	<b>JUEGO MOTOR</b>	
<b>FORMATO</b>	<b>TALLER</b>	<b>AÑO: 2021</b>
<b>RESOLUCIÓN:</b>	<b>RÉGIMEN: SEMESTRAL</b>	<b>HORAS SEMANALES: 6 Seis</b>
<b>PROFESORES</b>	<u><b>GODOY CRUZ:</b></u> <b>GISELLE BEGNARDI</b> <b>MARIELA BENITEZ</b> <u><b>SEDE RIVADAVIA:</b></u> <b>SOFIA ABDALA</b> <u><b>SAN RAFAEL:</b></u> <b>JULIO HERRERA</b>	
<b>CAPACIDADES DEL TRAYECTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vivenciar, descubrir, y experimentar las diferentes propuestas de Juegos.</li> <li>● Reconocer las diferencias en relación al Marco Teórico Propuesto.</li> <li>● Reflexionar acerca del Juego como oportunidad.</li> <li>● Observar la manera en que se expresa el cuerpo y a través de él las relaciones vinculares que se entrelazan a partir del Juego.</li> <li>● Valorar la necesaria Disponibilidad Lúdica desde el Protagonismo y la Participación</li> </ul>	
<b>EXPECTATIVAS DE LOGRO DE LA UNIDAD CURRICULAR</b>	<p>Se espera que les estudiantes sean capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Disponerse a la participación activa a lo largo de todo el cursado del taller.</li> <li>● Vivenciar situaciones de juego grupal que estimulen la reflexión sobre actividades lúdicas y las propias prácticas.</li> <li>● Reconocer y resignificar la historicidad lúdica personal.</li> <li>● Reconocer la importancia del juego como necesidad humana y su rol dentro de la Recreación.</li> <li>● Identificar y reflexionar sobre la incidencia cultural en el juego: aspectos socioeconómicos, de género, políticos, educativos, salud, etc.</li> <li>● Identificar las características del juego motor según las diferentes etapas evolutivas y su estructura lógica.</li> <li>● Apropiarse de la clasificación de Juego Motor de la Praxiología Motriz y para el desarrollo del proceso grupal.</li> <li>● Identificar los conceptos e ideas vinculadas al juego motor, apropiándose de la terminología específica del espacio curricular.</li> <li>● Diseñar propuestas lúdicas virtuales y presenciales, llevándolas a la práctica con sus pares.</li> </ul>	
<b>MARCO REFERENCIAL: (FUNDAMENTACIÓN –JUSTIFICACIÓN):</b>		
<p>El objetivo general de este espacio curricular contiene dos aspectos, en principio abordar la importancia y valoración del Juego como fenómeno social, cultural, y su presencia en la educación; considerando a éste como una necesidad humana, para lograr ampliar las fronteras respecto a los grupos etarios "habilitados a jugar" en la sociedad actual y como futuros educadores.</p>		

Para luego centrarnos en el Juego Motor, los elementos del mismo (espacio, tiempo, jugadores, reglas, disponibilidad lúdica), su clasificación en función de la Praxiología Motriz, la importancia de sus características, en las diferentes etapas evolutivas y las alternativas más potentes para ampliar y fortalecer experiencias variadas.

*"El juego está enraizado dentro de la cultura propia de cada sociedad, es un espejo social y cultural. Es por medio de él que el niño se inicia en las reglas de la vida social, reglas que son siempre particulares del grupo al que pertenece"* P. PARLEBÁS.

Entendiendo que son múltiples las relaciones que se pueden- y deben – analizar en relación con el juego motor durante la formación: relaciones entre enseñanza y juego, contenidos disciplinares y juego motor, características de los sujetos y juego, el docente y el juego, género y juego, patrimonio cultural-social y juego, el juego en la escuela, la libertad y el juego, la disponibilidad lúdica del estudiante.

## PROGRAMA ANALITICO

Contenidos:

### **EJE 1: Enfoque Antropológico**

- El juego como necesidad humana.
- Juego y grupo: El sujeto social y sus relaciones vinculares que lo determinan a partir del juego/Juegos Tradicionales.
- El juego como desarrollo integral del ser humano, como origen y manifestación de cultura y sociedad, y como facilitador de aprendizaje.
- Conceptos de Juego.
- Elementos, funciones y características del juego.

### **EJE 2: Enfoque Pedagógico Didáctico**

- Diferenciaciones conceptuales entre de Juego y la Actividad Lúdica.
- El juego según las diferentes edades y contextos.
- Clasificaciones de Juego.
- Juego Motor: Objetivo Motor y Habilidad Motora.
- Organización para las actividades lúdicas en la clase: Inicio-Desarrollo-Cierre.

### **EJE 3: Enfoque Práctico:**

- Constitución del Rol: Homo Ludens- Educador/a (facilitador/a)
- Relación juego y valores: Juego Cooperativo
- Práctica lúdica: Diseñar, Organizar y Coordinar una propuesta que contemple los diferentes contenidos vivenciados, compartidos y apropiados en el recorrido del espacio curricular con sus pares.

## **ESTRATEGIAS y RECURSOS DIDÁCTICOS**

El formato Taller nos invita a realizar un recorrido desde la vivencia y la experiencia lúdica grupal para luego llegar a un análisis reflexivo de la misma donde poder integrar los conceptos teóricos pertinentes al espacio curricular.

- Recuperación de experiencias previas de Juego.
- Autobiografía Lúdica.
- Identificación y reflexión sobre el rol del referente.
- Observación de realidades lúdicas cotidianas.
- Juego vivencial.
- Reflexiones grupales.
- Lectura y Análisis de bibliografía.
- Análisis de experiencias de Juego.
- Resolución de problemas.
- Producciones grupales.

- Cuaderno de campo: registro de clases con sus aportes teóricos, reflexiones y juegos.
- Diseño, organización y coordinación de propuestas lúdicas en contexto virtual sincrónico, asincrónico y presenciales.
- Recursos Audiovisuales.

#### **EVALUACIÓN:**

La evaluación del Taller se ajusta al Régimen Académico de Evaluación con Acreditación Directa.

**METODOLOGÍA:** Participación Activa/ Disponibilidad Lúdica.

- Evaluación de Proceso, con incidencia directa en la calificación final del espacio: Participación Activa- Asistencia: 30%
- Cuaderno de Campo/Reflexión Personal: 20%
- Trabajo Práctico 1: El juego sus características: 10%
- Trabajo Práctico 2: El juego , clasificaciones : 10%
- Trabajo Práctico 3: Diseñar, Organizar y Coordinar una Propuesta Pertinente de Juego Motor, teniendo en cuenta todos los contenidos vivenciados y apropiados en el cursado , a sus pares: 10%
- Trabajo integrador escrito a mano con la elaboración de una propuesta de Juego Motor que integre todos los contenidos dados durante el taller: 20%
- **IMPORTANTE:** En el caso que el estudiante no aprobara en la Instancia de Evaluación Final, debería en las instancias posteriores, presentar el Trabajo Final y defenderlo en un Coloquio.

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

- Apunte de cátedra
- "Homo Ludens" Huizinga.
- "Teoría del Vínculo" Pichon Riviere
- "El Proceso Grupal" Pichon Riviere
- "Juegos inocentes Juegos Terribles" Graciela Sheinnes
- "Matrices de Aprendizaje" Ana Quiroga.
- "La Educación como Práctica de la Libertad" Paulo Freire
- "Los Juegos Modificados en la Educación Física" Devis Devis
- "Juego Motor" Devis Devis
- "La aventura Praxiológica" Pierre Parlebás
- "Juego y Vida" Hilda Cañeque.
- "El afán de jugar" .Navarro Adelantado.
- "La Educación Física en el Nivel Primario" Jorge Gómez
- "Juego e Inclusión". Bonetti.
- "Deportes-Juegos Alternativos" Ricardo Acuña- Apuntes Codasports.