

**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: 2020</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>PABLO TAPIA</b> <u><b>SAN RAFAEL:</b></u> <b>ALEJANDRO DÁVILA.</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 los 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 y llevarlas 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> <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</p>		

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 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 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

- 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 aprobará 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.