

# INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

## PROFESORADO DE EDUCACION FÍSICA

### IDENTIFICACIÓN DE ESPACIO CURRICULAR

ESPACIO CURRICULAR		JUEGO Y RECREACIÓN	
TIEMPO DE CURSADO		ANUAL	
CURSO	1° "A, B, C, D Y E"	CARGA HORARIA	TRES HORAS CATEDRA

### PERSONAL DOCENTE

APELLIDO Y NOMBRES	HORAS/CARGO
NIEVA ANALIA OLIVERA PEDRO TOLOSA DANIEL	PROFESOR DE NIVEL SUPERIOR

CICLO LECTIVO 2022

## **FUNDAMENTACIÓN:**

### ***“Jugar es una Invitación al Encuentro, un encuentro conmigo mismo y con el otro”***

El Juego forma parte de la vida de todos los seres humanos, por lo tanto ha sido abordado a lo largo de la historia por teóricos desde distintas perspectivas del

Conocimiento por su poder transformador, su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal.

Se concibe el juego y las formas de recreación como patrimonios culturales. Desde el campo Específico y considerando sus características de transversalidad, el juego y la recreación deben ser entendidas como posibilidades de desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales, motoras y emocionales de los sujetos, a la vez que promotores de valores y de aprendizajes múltiples.

El juego es, un patrimonio privilegiado de la humanidad y uno de sus derechos indeclinables, por lo tanto es una necesidad que la escuela debe no solo respetar sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. Esta expansión de las posibilidades lúdicas deberá ofrecer oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando su capacidad de comprensión del mundo. Por esto es importante, recuperar y enriquecer el juego como actividad social y cultural en el ámbito de las escuelas y los espacios no formales.

En la actualidad las leyes de Educación Nacional 26.206/06 y de Educación Provincial N°5381/1, lo incluyen como objetivo prioritario para lograr el desarrollo integral del niño. “Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. Significar al juego como parte de la cultura, implica reconocer que se trata de un contenido que se aprende (Nap, 2004, pág. 13), y por lo tanto se enseña.

Idealmente la recreación se relaciona con las estructuras física, mental, social, espiritual y emocional del individuo. Persigue dos objetivos fundamentales, que son el aprovechamiento del tiempo libre (tiempo de ocio) y la posibilidad de aprendizaje, todo ello con un componente intrínseco: el placer.

El conocimiento acabado de las diversas técnicas recreativas y su manejo son herramientas pedagógicas necesarias en todo docente, puesto que sirven para implementar nuevas estrategias que se deben aprovechar en diversos ámbitos educativos (formal y no formal).

De más está decir que el manejo profesional y acabado del juego y la recreación es fundamental en la tarea docente por la potencialidad de su uso, siendo de gran ayuda en diversos ámbitos (clase formal, clases al aire libre, paseos, excursiones, campamentos y festejos entre otras). Y desde siempre, quien ha sido referente natural e indiscutido en la gestión de ambas actividades fue el profesor de Educación Física.

Desde la cátedra se ofrecerá posibilidad para indagar y contactarse con los principales conceptos e ideas que sustentan diversas posiciones y tendencias en torno a las prácticas lúdicas y recreativas; a la vez que propone la construcción de conocimientos y criterios pedagógicos para orientar las intervenciones en relación a lo lúdico en diferentes ámbitos de actuación, generando aportes sustantivos a la formación docente de Educación Física.

La unidad curricular propone el intercambio permanente de conocimientos y experiencias entre estudiantes y docentes, la vivencia de variadas actividades lúdicas y recreativas, el aprendizaje sostenido en principios de tolerancia, el respeto a la diversidad; y la comprensión del abanico cognitivo y motriz que las prácticas lúdicas implican.

### **CAPACIDADES GENERALES :**

- Dominar los saberes a enseñar.
- Dirigir la enseñanza y gestionar las clases.
- Intervenir en la dinámica grupal.

### **CAPACIDADES ESPECIFICAS**

- Seleccionar, organizar, jerarquizar y secuenciar los contenidos, para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Identificar las características y los diversos modos de aprender de los estudiantes.

- Tomar decisiones pedagógicas que reconozcan y respeten la diversidad a fin de propiciar el logro de aprendizajes comunes significativos.
- Utilizar, diseñar y producir una variedad de recursos, en diferentes formatos, integrando diversos contenidos y dispositivos digitales, así como espacios virtuales de aprendizaje.
- Diseñar e implementar estrategias didácticas para promover el aprendizaje individual, grupal y colaborativo.
- Identificar las características de constitución y funcionamiento de los grupos y tomar decisiones en función de estas.
- Planificar y desarrollar la enseñanza de las habilidades necesarias para vincularse responsablemente con los otros y para trabajar en forma colaborativa.
- Promover la formulación de preguntas, la expresión de ideas y el intercambio de puntos de vista.

### **OBJETIVO GENERAL:**

- Disponer de criterios teóricos y prácticos para analizar, planificar e intervenir en procesos pedagógicos ligados al juego y la recreación en diferentes edades, grupos y ámbitos.

### **ESPECIFICOS**

- Reconocer la complejidad conceptual que sostiene las prácticas de juego y Recreación en su trama histórica, social y cultural, posicionándose crítica y Comprometidamente frente a este tema.
- Participar de experiencias de aprendizaje de juego y recreación que permitan
- Reconocerse como jugador e identificar la propia vivencia como un capital de conocimiento necesario para poder enseñar.
- Fomentar la creatividad.
- Manejar conocimientos, procedimientos, pautas lógicas, estratégicas, técnicas y tácticas del juego y la recreación.

- Relacionar las situaciones psíquicas – corporales – orgánicas de los niños con el ejercicio corporal y motriz sistemático, a fin de una buena utilización del recurso del juego y las actividades recreativas.
- Crear, organizar y vivenciar juegos aplicables a los diferentes niveles educativos.
- Adecuar las actividades lúdicas y recreativas en función de las características de los grupos en los diferentes contextos.
- Organizar y conducir jornadas recreativas.
- Construir materiales didácticos alternativos
- Distribuir y utilizar el tiempo de trabajo en función de las necesidades de investigación y práctica de campo, para fundamentar valores tales como respeto, honestidad, puntualidad y compañerismo, que hacen a la Ética Profesional.
- Disponer de habilidades y actitudes necesarias para trabajar en equipo y/o grupos, para planificar y organizar actividades lúdicas.
- Formar a los alumnos, futuros docentes, como líderes conductores de grupos.

## **CONTENIDOS:**

### **Eje Temático N°1 Juego y recreación. Aproximación conceptual**

- Aproximación conceptual del Juego - Teorías - Características - Componentes - Incidencia del juego en el desarrollo de la persona - Clasificación de los juegos.
- Conceptualización sobre Recreación - Relación con la concepción del Tiempo Libre -Principales enfoques - Los principios de la recreación-Actividades.
- El derecho al juego y la recreación
- Técnica del enfrentamiento a grupos. Técnicas de conducción y enseñanza de las actividades lúdicas. Juegos Rompe Hielo y de Presentación.

## **Eje Temático N°2 El juego como producción y manifestación cultural**

- Historia del juego y del juguete - El juguete como producto.
- El juego como transmisor y transformador de la cultura- Los juegos y danzas, tradicionales, regionales, populares - La interculturalidad reflejada en las actividades lúdicas.
- La socio motricidad. Juegos competitivos -cooperativos- Valores e ideologías implícitos, integración, exclusión, competencia, cooperación - Juegos para distribución de grupos.
- Espacios y modos actuales de juegos y recreación en nuestra sociedad. Mitos y prejuicios en torno al juego. Cultura anti lúdica – Gamificación .

## **Eje Temático N°3: El juego y la recreación en las diferentes etapas de la vida**

- El juego como espacio de construcción de identidad. Incidencia en la calidad y el proyecto de vida.
- El juego desde el cognitivism: Juegos funcionales, simbólicos, reglados y de construcción.
- Importancia del Juego Simbólico de Vygotsky
- Características del juego y los juguetes en las diferentes edades del sujeto en relación a aspectos motrices, intelectuales, sociales y afectivos- Intereses, problemáticas, posibilidades y dificultades del juego en cada edad.
- Expresión Corporal: concepto- Componentes - desarrollo a través del Juego: Compromiso corporal y emocional para jugar

## **Eje temático N°4 El juego y la recreación en la educación**

- El juego y la recreación en la Educación Física Escolar. Su relación con otras áreas de aprendizaje.
- Rol docente frente al juego - Aspectos didácticos a considerar, formas de intervención
- El juego motor. Concepto – clasificación. Correlación de los juegos con los diferentes niveles educativos.

- Fundamentos, características y posibilidades educativas de los juegos: juegos en Grandes Juegos. Juegos rotativos. Kermés. Juegos con canciones, música, ritmos. Juego de rondas. Juegos de percepción, percusión, expresivos, Juegos de Imaginación, juegos de sensibilización.
- Actividades estéticas expresivas: títeres, origami, barriletes, máscaras. Creación de disfraces. Scketch. Batucada. Murga. Expresión corporal.
- Juegos y actividades recreativas en otros contextos : en clubes - Escuelas de verano- colonias de vacaciones - hogares – viajes - juegos de salón- en la naturaleza - en medios acuáticos, juegos en la virtualidad .
- Planificación, organización, análisis y evaluación de propuestas lúdicas.
- Creación y construcción de elementos y espacios de juegos. Ludotecas.

### **ENCUADRE METODOLÓGICO-DIDÁCTICO:**

En virtud de las características inherentes al juego y la recreación, se hace difícil abordar la cátedra desde una única perspectiva , por lo que se tomaran como paradigmas orientadores las teorías sociales y las teorías cognitivistas del Juego.

El juego se convertirá para la cátedra solo en el objeto a estudiar, sino en el instrumento de aprendizaje y evaluación de los alumnos, se rescatara la experiencia lúdica previa, como así también los intereses particulares, recordando que todo proceso de aprendizaje debe incluir el interés y problemática sus destinatarios.

Durante el desarrollo de la asignatura se generara un dialogo continuo entre el marco teórico y la práctica, buscando que los alumnos mediante actividades vivenciadas, puedan disfrutar de las mismas y realizar un análisis crítico de ellas, realizando los ajustes pertinentes en caso de ser necesario, generando el

espacio para que incorporen instrumentos pedagógicos les permitan enriquecer sus futuras prácticas docentes .

Un aspecto de la naturaleza humana que tomara vital importancia es la creatividad, constantemente los alumnos serán motivados, desafiados e inducidos a desarrollar y potenciar la misma.

Las clases adoptaran diferentes formatos: *teóricas*: buscare la exposición de los contenidos teóricos planteados y la interpretación de los mismos, mediante exposiciones del docente y los alumnos , resolución de guías , elaboración de informes ,etc. *Prácticas*: se plantearan con miras a que los alumnos puedan vivenciar diferentes tipos de juegos y actividades recreativas, con el propósito de generar una memoria motriz que reafirme los contenidos desarrollados. *Mixtas*: en ellas se buscare que los alumnos elaboren y ejecuten propuestas lúdicas con un análisis simultáneo del marco teórico de referencia, y en caso de ser necesario realice las modificaciones que se estime. Esta modalidad de clases se utilizara también para la integración de contenidos de diferentes temas.

Los trabajos se desarrollaran de manera individual, por parejas y pequeños grupos, priorizando esta última modalidad de trabajo, donde la dinámica grupal cobrara gran importancia.

La plataforma virtual cobrara una gran relevancia al ser el espacio donde los alumnos podrán acceder al material de estudio de manera anticipada, como así también en el medio para comunicar, difundir actividades vinculadas al espacio curricular. Será un espacio para registrar y socializar las producciones. En ella se plantearan actividades de autoevaluación, que permitan dar cuenta al alumno de su proceso de aprendizaje.

Al culminar cada núcleo temático, se presentaran preguntas claves, esquemas, mapas conceptuales o exposiciones que le permitan a los alumnos fijar y organizar los conceptos con más claridad. Esta última estrategia se considera necesaria para guiar a los alumnos que este año inician su proceso de formación docente.

Los alumnos dispondrán de un plan de cursado, donde sabrán cuáles serán los contenidos a desarrollar durante el presente año, la modalidad de evaluación y temporalización aproximada de la misma.

Los contenidos serán abordados mediante diferentes dispositivos: exposición, proyección de videos, diapositivas, charlas magistrales, nuevas tecnologías,



producciones orales, audiovisuales, actividades de auto reflexión y reflexión en grupos, observación y análisis crítico constructivo de los juegos y actividades propuestas, la vivencia de actividades lúdicas, construcción de espacios y materiales didácticos.

Para potenciar los beneficios de los contenidos desarrollados en la cátedra se prevee la articulación con otras cátedras.

### **RECURSOS MATERIALES:**

- Espacios físicos: Campos de juego, estructura edilicia donde funciona el ISEF, espacios verdes circundantes.
- Pizarrón, tizas, proyector,
- Videos, Presentaciones,
- Equipo de Audio
- Colchonetas, aros, sogas, pelotas (de diversos tamaños, pesos y texturas), elásticos, globos, palos de escobas, vendas tablas de flotación, flotadores, telas, etc.
- Elementos de librería
- Material reciclado
- Material alternativo
- Disfraces

### **ARTICULACIÓN CON OTROS ESPACIOS CURRICULARES:**

#### Articulaciones horizontales:

- Gimnasia :
- Atletismo I: Las formas jugadas o juegos de iniciación y/o aplicación

Articulaciones Verticales: desde la cátedra se generaran contenidos que puedan ser utilizados, profundizados y reelaborados en los espacios curriculares de los años subsiguientes. En las áreas de formación específica el juego y la recreación se convierten en un valioso instrumento.

- Didáctica de la educación Física I: Juegos y actividades lúdicas para el nivel inicial y primario
- Didáctica de la Educación Física II: Juegos y actividades lúdicas en el Nivel Secundario y ámbitos no formales
- Educación Física para la Educación Especial: Juegos de sensibilización para los diferentes tipos de discapacidad
- Práctica y Residencia Docente

### **EVALUACION:**

Nos posicionaremos en un las bases del paradigma crítico de la evaluación, buscando que la evaluación nos permita realizar los ajustes necesarios en las praxis en función de las evidencias que de ella se vayan registrando.

En función de la particularidad de la asignatura se hace necesario que la evaluación se ajuste a la misma, por lo que se combinarán tipos de evaluación según la instancia del proceso en el que nos encontremos.

En las instancias N°1, N°2, Las evaluaciones serán parciales y tendrán un carácter diagnóstico, con actividades de autoevaluación y coevaluación. En las instancias N°3,N°5,N°6,N°7 las evaluaciones serán globales y tendrán un carácter procesual, con actividades de evaluación y heteroevaluación En la Instancia N°4 y N°8 y en los exámenes finales la evaluación serán globales, tendrán un carácter sumativo y se priorizarán actividades de heteroevaluación.

### **Criterios de Evaluación:**

- Manejo de vocabulario técnico específico de la cátedra
- Puntualidad y asistencia a las clases
- Participación en los juegos y actividades propuestas, si por prescripción médica el alumno no puede realizar actividades físicas, deberá participar de forma activa en el desarrollo de la misma, mediante la observación de las actividades propuestas y elaboración de un registro de las actividades que se desarrollen durante la clase.
- Presentación de los trabajos en tiempo y forma

- Responsabilidad en los compromisos asumidos con la cátedra, sus compañeros y otras instituciones.
- Capacidad creativa en la elaboración de propuestas lúdicas

### **Instrumentos de Evaluación**

- Cuestionarios.
- Formularios
- Informes.
- Preguntas sobre el procedimiento.
- Diario de clases.

### **Instancias de Evaluación:**

**N°1:** Evaluación Grupal. Formato de presentación: Organización y Conducción de juegos – Producción Presencial. En parejas los alumnos planificarán y conducirán juegos Rompe hielo – de presentación o separación en grupos

**N°2:** Evaluación Grupal – Formato de presentación: informe con registro audiovisual – producción domiciliaria – Los alumnos registraran la creación y aplicación de actividades recreativas usando material alternativo.

**N°3:** Evaluación Grupal.- Formato de Presentación: creación, organización y socialización de danzas y juegos tradicionales - Producción presencial. Los alumnos en grupos realizaran un patio criollo integrando los contenidos del eje temático N° 2 .

**N°4:** 1ra Evaluación individual de integración de contenidos - Formato de Presentación: Resolución de Cuestionario. Presencial escrito y/o Formulario google – contenidos desarrollados en los ejes temáticos N°1 y N°2

**N°5:** Evaluación Grupal – Formato de presentación: Organización y Conducción de juegos – Producción en Clases Presenciales. Planificación y desarrollo de juegos motores , ajustando los mismos, a contenidos a trabajar, ciclo y nivel que se designe.

N°6: Evaluación Grupal – Formato de presentación: Organización y Conducción de actividades expresivas – Producción en Clases Presenciales. Planificación y desarrollo de los diferentes tipos de actividades expresivas. , ajustando los mismos, a contenidos a trabajar, ciclo y nivel que se designe.

N°7: Evaluación Grupal Formato de Presentación: Presentación escrita de actividades a desarrollar, puesta en práctica de las mismas- Producción: Planificación, Organización y conducción de actividades lúdicas en el marco de los festejos por los 40 años de creación del ISEF. (actividad intercátedra)

N°8: 2da Evaluación individual de integración de contenidos - Formato de Presentación: Resolución de Cuestionario. Presencial escrito y/o Formulario google – contenidos desarrollados en los ejes temáticos N°3 y N°4

### **Sistema De Aprobación**

Se ajustara al reglamento en vigencia. y serán:

ALUMNO CON PROMOCION :para acceder a la promoción del espacio curricular el alumno deberá acreditar , un 80% (ochenta por ciento) de asistencia y aprobar el 100% (cien por ciento) de las instancias de evaluación con una nota igual o superior a 7 (siete). Podrá recuperar hasta 3 instancias de evaluación si en ellas hubiese obtenido una nota igual o superior a 4 (cuatro).

ALUMNO REGULAR: será considerado como tal el alumno que acredite el 60% sesenta por ciento de asistencia y apruebe el 100% (cien por ciento) de las instancias de evaluación con una nota igual o superior a 4 (cuatro) . Podrá recuperar el 100% de las instancias de Evaluación si en ellas hubiese obtenido una nota inferior a 4 (cuatro).

ALUMNO LIBRE: será considerado alumno libre quien no haya cumplido con los requerimientos para alumno con promoción y alumno regular.

### **Examen final:**

Los alumnos se presentaran a rendir con su libreta de estudiante, DNI, indumentaria correspondiente.

- **ALUMNOS REGULARES:**

Instancia práctica: administración y gestión de juegos destinados para diversas edades y niveles educativos.

Instancia teórica: para acceder a la misma los alumnos deberán obtener una nota igual o superior a 4(cuatro) en la instancia práctica, se evaluaran todos los contenidos desarrollados durante el año, deberá obtener una nota igual o superior a 4 (cuatro) puntos que serán promediados con la nota de la instancia práctica.

- **ALUMNOS LIBRES:**

Instancia escrita: se evaluaran todos los contenidos del programa y deberá obtener una nota igual o superior a 4 (cuatro) puntos para acceder a la instancia práctica

Instancia práctica: administración y gestión de juegos destinados para diversas edades y niveles educativos. Creación y ejecución de actividades lúdico expresivas.

Instancia teórica: para acceder a la misma los alumnos deberán obtener una nota igual o superior a 4(cuatro) en la instancia práctica, se evaluaran todos los contenidos del programa, deberá obtener una nota igual o superior a 4 (cuatro) puntos que serán promediados con la nota de la instancia práctica.

## **CRONOGRAMA:**

EJES	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
EJE N°1		XXXXX								
EJE N°2			XXXXX							
EJE N°3				XXXXX		XX				
EJE N°4						XXX	XXXXX	XXXX		
1ra Evaluación Integral					XXXXX					
2da Evaluación Integral									XXXXX	

### **ACTUALIZACIÓN BIBLIOGRÁFICA:**

- **Baena, A., Extremera, P., Ruiz Montero, J.** (sin fecha). *El Juego Motor Como Actividad Física Organizada en la Enseñanza y la Recreación*. Emasf- Revista Digital De Educación Física.
- **Beltramino, A.** (2004) *La Recreación y Vos*. Argentina: Ed. Quo Vadis Ediciones.
- **Blazquez, D., Ortega, E.** (1997)- *La Actividad Motriz en el Niño de 6 a 8 años*. Madrid: Ed. Cincel.
- **Bonetti Percovich, Juan P.** (2001). *Juego y Cultura*. Brasil: Ed. Epall
- **Campo Sanchez ,G.** (2000) *El Juego en la Educación Física Básica. Juegos Pedagógicos Y Tradicionales*. Colombia: Ed. Kinesis.
- **Cañizares Márquez, J., Carbonero Celis C.** (2016) *El Juego Motor En La Infancia.* Ed. Wanceulen, S.L -

- **Corbal, P.** (2008) *Contextualizando el Juego*. IX Congreso Argentino De Antropología Social. Facultad de humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Misiones.
- **Cutreras, J.** (1993) *Técnicas De Recreación*– Bs. As: Ed. Stadium .
- **Cutreras, J.** (1999) *Recreación, Fundamentos, Didáctica Y Recursos* - Bs. As : Ed. Stadium.
- **Diseños Curriculares Provinciales**
- **Gómez, J.** (2004) *La Educación Física en el Nivel Primario*. Bs. As.: Ed. Stadium
- **Gómez, J., Gonzalez, L.** (2007) *La Educación Física En La Primera Infancia*. Bs. As: Ed. Stadium.
- **Gómez, J., Incarbone, O** (2001)– *Colonia De Vacaciones*. Bs. As: Ed. Stadium.
- **González, L., Vigo, M.** (2001). *Cancionero*. Bs. As: Ed. Stadium.
- **Incarbone, O.** (2001). *Juguemos en el Jardín* - Bs. As. : Ed. Stadium.
- **Vigo, M.** (2001) *Manual Para Dirigentes De Campamentos Organizados*. Bs. As: Ed. Stadium.
- **Apuntes De La Cátedra**