

Planificación del Espacio curricular: Juego y Expresión.

Dupla pedagógica: Profesoras Beatriz Villarreal Myrian Villarreal

**Distribución temporal: Espacio cuatrimestral (4 horas)
Agosto/Noviembre 2011
Cursada los días lunes de 20.40 a 22.40 hs.
2 Intervenciones lúdico-comunitarias.**

1.- Fundamentos teóricos de la propuesta.

El juego es parte de la vida. Es anterior a la cultura.

El juego ha sido abordado a lo largo de la historia, por muchos teóricos desde distintas perspectivas del conocimiento debido a su poder transformador, a su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal. Se lo ha definido desde diferentes ciencias como la psicología, la antropología, la sociología, las ciencias de la educación y también desde áreas como el arte, la salud, el medio ambiente y otros.

Por ejemplo se ha definido al Juego como un modo creativo de comunicación, un modo de conocer el mundo, un medio para desarrollar las potencialidades del ser humano. Se ha hablado del Juego desde su poder transformador de contextos críticos, desde su poder terapéutico, como constructor de la subjetividad humana, como medio para manejar creativamente la propia libertad, etc. El juego es todo eso, podríamos definirlo en un concepto integrador porque es parte de la vida.

Por ello, argumentamos que jugar es un acto natural del ser humano, y especialmente en la niñez. Jugamos desde la cuna, desde los primeros momentos de la vida extrauterina. Jugamos solos y con otros/as, jugamos con el cuerpo, poniendo el cuerpo en juego, y jugamos también, con el mundo que nos rodea. Jugamos con y sin objetos, con la mente, con la fantasía, y con la realidad, con el lenguaje, y en la expresión artística. Si nos cansáramos de jugar...perderíamos el deseo de ser.

Si tuviéramos que caracterizar a la niñez, mirando su recorrido histórico, pensaríamos en muchas infancias signadas por el acto de jugar. Aún los más desprovistos de recursos, aún los avasallados en sus derechos, desarrollan, casi en forma instintiva, pero con la compañía cercana de un otro significativo, la capacidad de juego.

El juego, es entonces una constante permanente en las diversas culturas, en las diferentes trayectorias, en las diversas infancias. Y este juego, involucrando el movimiento, el cuerpo, lo simbólico residente en los juguetes "no estructurados", es el que se encuentra ausente cada vez más, en las infancias de nuestros/as niños/as, y por lo tanto, en las aulas, en los pasillos, en el patio.

Si miramos desde la óptica de la construcción, podemos sostener que "un/a niño/a que no juega, es una futura persona, imposibilitada de pensar. Juego y pensamiento son entonces, un binomio inseparable, en donde lo simbólico, y en ello, el lenguaje, juegan un papel determinante.

Qué interesante pensar en nuestras/os niños/as de hoy: cercenados en el juego, dificultados en el lenguaje, pegoteados a los golpes, sirviéndose de formas de comunicación básicas, donde las relaciones son inmediatas, sin que medie entre uno y el otro, algo (al decir de Winnicott), que opere como transición valedera. Si pensamos en la estructuración del pensamiento y el apoyo necesario en el juego, que ocurre en los casos de discapacidad? Es diferente? Hay que enseñarles a jugar?... Interrogantes que nos planteamos develar a través de la práctica.

Quizás sea éste uno de los desafíos en el marco de una Ley de Educación, que se piense desde diferentes lenguajes, el juego como uno de ellos. Una propuesta pedagógica, que desde lo lúdico como transformación necesaria e historia recuperada, renueve las prácticas docentes de manera que las mismas, se abran a otros, faciliten y posibiliten distintas vías de acceso al conocimiento, en una palabra, incluya a todos/as, desde acciones pequeñas, pero de alta significatividad.

La normativa impulsada desde la Constitución Nacional, la Ley de Educación Nacional y Provincial, la ley Provincial 4.347, así como también los tratados de derecho internacional como la Convención de los Derechos del Niño contienen artículos específicos relativos al derecho a la educación, al juego y a la necesidad de que las personas con discapacidad tengan ejercicio pleno de estos derechos en el marco de una sociedad inclusiva que facilite el desarrollo de sus capacidades y potencialidades individuales.

En concordancia con estos documentos, la Provincia del Chubut se propone formar docentes que asuman una actitud de compromiso social e institucional, capaces de elaborar proyectos de intervención que surjan al identificar, definir y plantear problemas en relación con las situaciones contextuales macro y micro organizacionales y actuar en consecuencia. Es necesario para ello fortalecer una actitud lúdica en la Formación Superior.

El brindar espacio al juego está relacionado con el valor que se le da a la actividad lúdica y con el saber jugar. En este último punto es donde cobra importancia la formación docente, no como el único factor que determina el saber jugar, sino como la instancia que puede brindar la posibilidad de recuperar, desarrollar la capacidad o aprender a hacerlo.

Es necesario no ignorar que los docentes al iniciar su formación tienen una historia personal de juego y una valoración del mismo en la enseñanza relacionada con las experiencias que ha vivido como niño, como alumno, como adulto. La formación tiene que poder resignificar las vivencias personales y favorecer el desarrollo de la capacidad lúdica. Para lograrlo se torna de vital importancia reflexionar acerca de qué lugar ocupa el cuerpo en la formación de los docente de Educación Especial y mediante qué estrategias didácticas se están formando aquellos que luego van a ser los futuros docentes.

Cada persona tiene una historia que de algún modo influye en su capacidad de juego, en su creatividad y por lo tanto en la posibilidad de ser co-jugador y habilitar el juego de sus alumnos.

Como se ha señalado anteriormente, investigaciones sobre las biografías escolares muestran que los docentes están influidos por las situaciones que vivieron como alumnos. Siguiendo esta línea de pensamiento, en la formación lúdica incidiría el lugar y valor que se le ha dado al juego a lo largo de sus vidas. En este punto es donde se fundamentan y cobran importancia las biografías lúdicas y las vivencias de los docentes en el proceso de formación.

La posibilidad de disfrutar del juego brinda al adulto encontrarse con los juegos de su niñez y como dice Freud, reconciliarse con el niño de su infancia para comprenderlo y desde allí poder interactuar con los alumnos.

Por todo lo dicho, la formación lúdica se debe fundar en las biografías lúdicas de los futuros docentes como punto de partida para el desarrollo de la capacidad de jugar. Debe partir de las vivencias previas, de las experiencias vividas, para poder resignificarlas y desde allí poder jugar y valorar el juego.

2.a- Objetivos Generales.

- ✓ Construir un espacio donde re-vivenciar el juego como experiencia personal constitutiva del sujeto.
- ✓ Revisar concepciones sobre la importancia del juego en el desarrollo y en la enseñanza escolarizada.

2.b- Objetivos Específicos.

- ✓ Ser protagonista del acto lúdico.
- ✓ Poseer herramientas que le permitan observar a sus alumnos jugar, evaluar sus capacidades y vincularse con ellos a través del acto lúdico.
- ✓ Elaborar estrategias de enseñanza a partir del acto de jugar.
- ✓ Incorporar el juego como constituyente de su ser docente de Educación Especial.

3.- Contenidos.

Los contenidos de Juego y Expresión se desarrollarán en Núcleos Conceptuales secuenciados por nivel de complejidad creciente, con interacción constante entre la experiencia vivencial, los conceptos teóricos y la reflexión dialéctica entre teoría y práctica.

1. **El juego:** definiciones. Juego, cuerpo y saber. Juego y constitución subjetiva. Diferentes concepciones del acto de jugar, según el aspecto del juego que exploran. Historia del juego. Enfoques cognitivos, clínicos, filosóficos, antropológicos, didáctico-pedagógicos. género y juego Juegos generacionales.
2. **El juego y los vínculos afectivos:** Juegos de crianza. Juegos de sostén. Juegos proximales y distales. El juego como fundante de vínculos y como mediador de las relaciones vinculares, Ritos. Nanas.
3. **Juego e inteligencia:** Desarrollo evolutivo del acto de jugar y su influencia. La importancia del símbolo para el desarrollo del sujeto. Inteligencias Múltiples.
4. **Juego y discapacidad:** Modalidades de juego en sujetos con discapacidad. Jugar en la escuela de educación especial. Directividad y juego, libertad y juego. Conductas observables en el juego: agresividad, violencia, establecimiento de relaciones vinculares. Intervenciones docentes que favorecen el desarrollo.
5. **Productos culturales para la infancia:** Juegos y juguetes. Clasificación de juegos. Juguetes estructurados y no estructurados. Juego y espacio. Espacio lúdico.
6. **El juego como herramienta de observación:** Hora de juego pedagógica. Juego trabajo. Elementos que permiten una evaluación diagnóstica. El juego como estrategia pedagógica.
7. **Juego y creatividad:** Creatividad Primaria y Secundaria. Aspectos Facilitadores y obstaculizadores del Proceso Creativo. Creatividad Grupal.

8. Otras formas expresivas: El dibujo como forma de juego. Juego corporal. Juego teatral. Juego dramático. Áreas de expresión plástica, Áreas de expresión musical.

4.- Evaluación.

La propuesta evaluativa debe ser coherente con el marco teórico y la metodología de enseñanza aprendizaje del presente espacio curricular, por lo cual será una evaluación democrática, participativa, de proceso y consenso.

Se tendrá en cuenta:

- ✓ Disposición para el trabajo con el propio cuerpo, la historia personal, la de su comunidad.
- ✓ Capacidad para relacionar conocimiento y saber entre la teoría y la práctica.
- ✓ Capacidad de expresar por medio de alguna alternativa, las emociones que devienen de la acción de jugar.
- ✓ Adquisición de herramientas para poner en acción la enseñanza, a través del juego.
- ✓ Capacidad para poner en juego la creatividad, en el diseño de propuestas lúdicas.
- ✓ Participación y compromiso grupal.
- ✓ Asistencia.
- ✓ Trabajo Práctico integrador a partir de la selección de uno de los núcleos temáticos propuestos relacionándolo con la totalidad del Taller.
- ✓ Planificación de una actividad lúdica a desarrollar en la instancia de evaluación final.

A fin de dejar claro la modalidad de evaluación, en el encuadre de Juego y Expresión, se entregó a las alumnas la siguiente planilla de evaluación:

EVALUACIÓN

La presente evaluación consta de apreciaciones sobre tu desempeño en el Taller “Juego y Creatividad” en cuanto a tu participación, compromiso, disposición corporal, responsabilidad para la lectura del material bibliográfico y del registro de clases.

CRITERIO OBSERVACIONES
Asistencia del 80%
Intervención lúdico- comunitaria.

Disposición para el trabajo con el propio cuerpo, la historia personal y la de su comunidad. Capacidad de expresar por medio de distintas alternativas, las emociones que devienen de la acción de jugar (Ej.: cajita) Adquisición de herramientas para poner en acción la enseñanza (Ej.: intervención lúdico-comunitaria) Adquisición de herramientas para vincularse grupalmente a través del acto lúdico y autoevaluar sus capacidades. Capacidad para poner en juego la creatividad y originalidad en el diseño de propuestas lúdicas. (Ej. Intervención lúdico-comunitaria) Responsabilidad y creatividad en la entrega de trabajos y presentación de materiales requeridos. Capacidad para relacionar conocimiento y saber entre la teoría y la práctica. Trabajo Final

5.- Opciones metodológicas.

Las clases serán abordadas con modalidad de taller ya que los conceptos que se desarrollarán necesariamente deben ser vivenciados: "pasar el aprendizaje por el cuerpo".

Las actividades se presentarán a través de dinámicas participativas, con compromiso corporal y grupal. Se propiciará la construcción de saberes colectivos y se integra la teoría y la práctica, reflexionando acerca de la propia vivencia y su futuro rol docente.

<u>Núcleo Concep- tual</u>	<u>Contenidos</u>	<u>Objetivos Específicos</u>	<u>Secuencia Didáctica</u>	<u>Recursos</u>	<u>Evaluación</u>
E L J U E G O	Definiciones. Juego y constitución subjetiva. Diferentes concepciones del acto de jugar, según el aspecto del juego que exploran. Historia del	- Re-vivenciar el juego como experiencia personal y de vinculación con otros. - Relacionar los juegos realizados con contenidos a enseñar. -Expresar expectativas en relación a Juego y	- Presentación contando los juegos preferidos de la niñez. -Lectura de "El círculo representa la unión"* para propiciar una presentación con objetos. -Re-presentación con objetos. - Secuencia de juegos con bollitos de papel: En la tienda de Paris, par o impar, escondido, emboque. - Juego disposición en ronda de talón, punta, talón.	-Música. -Manta con diversos objetos. -*Texto de "El cuerpo en juego" de Di Tulio - Garzón.	-Participación en clase. -Disposición lúdico- corporal. -Tarea: Realizar una Biografía lúdica. - Registro de clase:

<p>juego. Enfoques cognitivos, clínicos, filosóficos, antropológicos, didáctico-pedagógicos.</p> <p>Género y juego.</p> <p>Juegos generacionales.</p>	<p>Expresión.</p>	<p>-Puesta en común: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les sucedió?</p> <p>¿Los juegos que se realizaron podrían estar relacionados con contenidos a enseñar? ¿Con cuáles?</p> <p>- Preguntas dudas, expectativas sobre Juego y Expresión: vestirnos con sus expectativas (escritas en papel y pegadas en los cuerpos de las profesoras)</p>	<p>-Hojas.</p> <p>-Papeles.</p> <p>-Lapiceras</p>	<p>Realizado en conjunto por dos alumnas, para luego compartirlo con sus compañeras.</p>
	<p>-Asociar la disposición lúdico espacial-corporal con el enfoque de la Educación Inclusiva.</p> <p>-Relacionar lo vivenciado con el saber, conocer y aprender.</p>	<p>Inicio: -Juegos de disposición circular: Un pescado y Siempre fuiste (con un zapato)</p> <p>-Disposición espacial: lo circular, el compartir, el dar la cara, la interdisciplina, el ser parte de una Institución, promover la articulación entre diversos Organismos, Trabajar en equipo.</p>	<p>- Zapato.</p> <p>-Cintas</p> <p>-Sogas</p> <p>- Elásticos</p> <p>-Sillas.</p> <p>-Vasos con agua.</p> <p>- Caramelos</p>	<p>-Participación en clase.</p> <p>-Disposición lúdico-corporal.</p> <p>-Capacidad de expresión de lo vivenciado.</p> <p>-Capacidad de</p>

			<p>-Actividad en grupo de 3 (cada uno con una limitación sensorial o física) realizar un recorrido sorteando obstáculos.</p> <p>-Puesta en común: ¿Cómo se sintieron? (Registro).</p> <p>-Se reparten caramelos (algunos con definición en vez de caramelo). Realizar una definición grupal de caramelo.</p> <p>Reflexión: Saber y sabor.</p> <p>- Lectura grupal de Saber, conocer, aprender.* Intercambio.</p>	<p>-*Texto de Daniel Calmels.</p>	<p>relación de la práctica con la teoría.</p> <p>- Tarea: Definir Saber, conocer, aprender.</p> <p>- Registro de clase:</p> <p>Realizado en conjunto por dos alumnas.</p>
--	--	--	--	-----------------------------------	---