

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Título del proyecto

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE TRABAJO PEDAGÓGICO

Localización de la oferta

Provincial: SUTEBA CENTRAL - Piedras 740 – Ciudad de Buenos Aires.

Distritos de la Provincia de Buenos Aires con Seccional de SUTEBA (Sindicato Unificado de Trabajadores de la Educación de la Provincia de Buenos Aires).

Área o disciplina comprendida en la capacitación

Ciencias de la Educación – Enfoques en la Enseñanza

Cargos, nivel y ciclo al que está dirigida la capacitación

El presente curso está destinado a docentes de las ramas:

Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria, Educación Física y Pedagogía social y Psicología Comunitaria.

Modalidad de la capacitación

Semipresencial

Formato

Seminario

Carga horaria total

132 horas cátedras (84 presenciales - 48 horas cátedra Trabajo Autónomo no presencial)



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Equipo Capacitador (*)

SUTEBA

Responsable Institucional: Silvia Almazán – Secretaria de Educación y Cultura.

Responsable Capacitación: Vilma M. Pantolini – Vocal CEP.-

Coordinación general del Seminario: Prof. Sergio Sanelli

ASOCIACIÓN CIVIL PRISMA LÚDICO

Coordinación pedagógica

Prof. Juan Pablo Martínez Rabal / TNR y Comunicador Social Hernán Unamuno.

(Prisma Lúdico es una Organización de la sociedad civil especializada en la Educación Social desde el Arte y el Juego. Diseña e implementa proyectos creativos a fin de colaborar con el desarrollo integral de las personas, los grupos y las demás organizaciones e instituciones de la comunidad.)

(*) Corresponde aclarar que participaron también como capacitadores de este Seminario provincial de SUTEBA otras Organizaciones especializadas en Juego.

Síntesis del proyecto

El proyecto pretende proporcionar y construir propuestas basadas en la práctica reflexionada, que le permitan a los cursantes, integrarse y desarrollar planes de acción que tengan en cuenta el uso del juego como instrumento de trabajo en las escuelas, teniendo presente que al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo. La acción en el juego compromete al sujeto, permite construir nuevas realidades y promover procesos cognitivos creativos.

Más allá de los usos múltiples y posibles del juego- “jugar por jugar”, “intervenir en un grupo”, “desarrollar capacidades”, “descubrir potenciales”- coincidimos en que siempre es una experiencia posible de desplegar en nuestros ámbitos de trabajo: las escuelas. Se aspira a incidir en los procesos de trabajo para conferirles la posibilidad de generar propuestas de acción, basadas la reflexión y la crítica,



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CL5)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

en un proceso continuo que iría de la acción, a la reflexión crítica, para llegar a la construcción de propuestas de aprendizaje y trabajo institucional.

Destinatarios

El presente curso está destinado a docentes de las ramas:

Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria, Educación Física y Pedagogía social y Psicología Comunitaria.-

Fundamentación

Teniendo en cuenta que las investigaciones acerca del juego indican que éste permite:

- Desarrollar la creatividad y la autonomía.
- Fomentar la integración.
- Transformar, conocer y construir nuevas realidades.
- Potenciar la capacidad de comprensión, análisis y síntesis.
- Desplegar el lenguaje corporal.
- Abordar diversidad de contenidos pedagógicos.
- Crear las bases de todo proceso de aprendizaje.
- Promover la innovación en las prácticas docentes.
- Descubrir aptitudes y características, tanto individuales como grupales.
- Crecer, aprender y poner en marcha procesos cognitivos creativos.

Se nos hace imprescindible contar con elementos teórico-prácticos que aporten herramientas de trabajo concreto en las aulas, para mejorar los procesos de aprendizaje y las condiciones del trabajo docente. Investigaciones recientes nos muestran como problemas: el desconocimiento acerca del valor pedagógico del juego, ya sea desde como medio didáctico, herramienta diagnóstica o estrategia de intervención grupal. Desde el concepto de ‘zona de desarrollo próximo’ el juego permite desplegar y potenciar al máximo los procesos cognitivos, así como mejorar la vinculación con los saberes y conocimientos. También tenemos en cuenta el aspecto semiótico del juego, así como la posibilidad que brinda de entender la realidad, transformarla y crear nuevas realidades a partir de lo que en él se genera.



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Desde aquí nos proponemos proporcionar las herramientas necesarias para revisar y reformular las prácticas pedagógicas, con el objeto de favorecer la construcción y producción de conocimiento, desde modos de vinculación más sanos.

Objetivos

1. Profundizar el conocimiento acerca del campo lúdico como herramienta de trabajo pedagógico.
2. Conocer e indagar nuestra realidad educativa con el objeto de construir mejores prácticas y optimizar los vínculos en las instituciones educativas.
3. Poner en práctica herramientas de trabajo pedagógico-didácticas que desplieguen modos de vinculación más sanos en las instituciones.
4. Reflexionar sobre estrategias de trabajo, desde la cotidianeidad así como desde de la puesta en marcha de acciones concretas.
5. Generar espacios de trabajo creativos e innovadores.
6. Construir secuencias didácticas que tengan en cuenta el juego como herramienta teórica y práctica en relación a los aprendizajes.

Contenidos

1- El juego como instrumento de trabajo pedagógico en las escuelas.

Conceptos acerca del juego. Campo conceptual. Alcance del término desde la lectura de diferentes líneas teóricas: lecturas evolutivas, socioculturales, cognitivas. El sentido de las prácticas pedagógicas.

2 – Acceso al conocimiento y a las relaciones sociales desde el juego.

El juego como una “lente de aumento”. Vigotsky y la zona de desarrollo próximo.

El conocimiento como campo de disputa : disfrutar, comparar, seleccionar, apelar, informar, modificar la realidad. La diversidad y multiplicidad de sentidos. Lectura e interpretación de la realidad desde el juego. Transferencia de sentidos.

3- El juego como herramienta pedagógica desde cada puesto de trabajo en las instituciones educativas.

Usos posibles del juego: “jugar por jugar”, “intervenir en un grupo”, “desarrollar capacidades”, “descubrir potenciales”. La sujeción a reglas, gradualmente explícitas. La acción lúdica y los propósitos



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural
de trabajo. Herramienta diagnóstica, medio didáctico, estrategia de intervención grupal. Resolución de conflictos a través del juego: transformación de vínculos patológicos en positivos.

4- Desarrollo de la inteligencia y construcción curricular.

Actividad exploratoria. Palabra- Símbolo- Pensamiento- Lenguaje. Función semiótica y representación de la realidad. Juego y procesos cognitivos: abducción, metáfora, simbolización. Juego espontáneo y regulado. El juego: autoestructurante y facilitador de contenidos culturales y curriculares.

5- Producción y distribución del conocimiento

Procesos cognitivos que se dan en el juego: Autologías y Paradojas. Subjetivación. Contingencia Procesual. Conjeturas, hipótesis, azar, probabilidad. Explicación hipotética, ‘corazonada’ -entre la inducción y la deducción-.

La inclusión del juego en la planificación áulica e institucional. Propósitos de trabajo pedagógicos.

6- Evaluación final: Hacia un nuevo paradigma del trabajo en las instituciones educativas.

A partir de la indagación y revisión de las prácticas docentes y en articulación con el trayecto realizado alrededor del seminario, los capacitandos realizarán la construcción de una secuencia didáctica que apele al juego como herramienta a ser desplegada desde el puesto de trabajo que cada uno desempeña.

Luego, se socializarán los trabajos y se realizarán los análisis correspondientes basándose en los contenidos aprendidos durante el presente seminario.

Defenderán lo elaborado en forma oral y grupal.

Evaluación. Realización de una evaluación integradora de las conceptualizaciones y las prácticas pedagógicas trabajadas durante el Seminario. Trabajo individual. Trabajo grupal. Evaluación escrita individual.

Duración y carga horaria

El presente curso de capacitación tiene una carga horaria de:

72 horas cátedra:

Jornadas de dictado presencial (5 encuentros presenciales de 12 horas cátedra cada uno entre Mayo y Octubre)-



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Evaluación, integradora grupal y escrita individual (12 horas cátedra)

12 horas cátedra. Trabajo tutoriado (3 tutorías de 4 horas cátedra cada una)

48 horas cátedra Trabajo Autónomo no presencial (producción de trabajos, prácticos, de campo, lecturas y elaboración de trabajo monográfico).-

Total: 132 horas cátedra.

Propuesta didáctica

Objetivos

- Abordar contenidos en torno de los problemas estructurales y en torno de una actualización político pedagógica que les permita cambios en la organización escolar y currículum.
- Apropiarse de un marco que posibilite la sistematicidad de la información de los distintos encuentros.
- Reflexionar sobre las prácticas, planificarlas, ejecutarlas, evaluarlas y tomar decisiones en relación al contexto y a la institución escolar.
- Privilegiar modalidades y estrategias de formación presenciales, de intercambio y de asesoramiento conformando grupos de trabajo, con dinámicas propias de trabajo con profesionales.

Estrategias metodológicas generales

Exposiciones: en forma de conferencias, paneles y entrevistas .

Análisis de conceptos estructurales sobre la exposición, la interpretación bibliográfica o en la confrontación de casos específicos.-

Taller de discusión y reflexión crítica de situaciones concretas relacionadas o videadas.-

Talleres de juego vivenciando las propuestas de cada módulo.

Producción y elaboración de nuevas experiencias didácticas

Revisión, sistematización y escritura de propuestas alternativas de intervención desde la conducción de la institución.

Reconstrucción social, histórica y política de las conceptualizaciones abordadas en cada módulo.

Construcción de estrategias de evaluación.



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Encuentros presenciales : En cada uno de los seis encuentros está previsto alternar conferencias, paneles, talleres, videos didácticos y trabajos grupales.

Lecturas y trabajos prácticos : Después de cada instancia presencial se realizarán lecturas de los módulos de selección bibliográfica con guías apropiadas para realizar el análisis.

Ejes temáticos desarrollados por Prisma Lúdico para este Seminario

1) JUEGO Y PROTECCION INTEGRAL DE DERECHOS DEL NIÑO

Juego y Derechos del niño (1ra etapa introductoria). Ambito de aplicación. Sistema de Promoción y Protección integral de los Derechos del Niño de la Provincia de Buenos Aires (SPPDN – leyes nacional 26061 y provincial 13298). Modelo de la Situación Irregular vs. Modelo de la Protección Integral. Tratamiento lúdico del SPPDN. “La Recreación Educativa y los Derechos del niño”. Reconocimiento del otro. Tratamiento desde el juego y el arte de cada derecho.

Juego y Derechos del Niño (2da etapa de profundización). Sistema de Promoción y Protección de Derechos del niño provincial. Reconocimiento de los diferentes organismos locales del SPPDN. De la Convención a nuestras leyes provinciales y a la cotidianeidad de la promoción y protección de los mismos en ámbitos laborales. Atravesamiento Lúdico-artístico del SPPDN.

2) JUEGO Y PUEBLOS ORIGINARIOS.

Cosmovisión Aborigen en los juegos indígenas. Exploración Lúdica del libro de niños aborígenes salteños “Te Contamos de Nosotros”. Abordaje desde diferentes técnicas lúdico-artísticas. Juegos de diferentes comunidades de los pueblos originarios.

3) JUEGO Y CULTURA

El juego como transmisor de cultura - Teoría. Juego y Cultura. Juego y Aculturación – “Juegos del mundo” Juegos de tablero históricos occidentales y de pueblos originarios. Génesis de algunas familias de juegos milenarias. Exploración lúdica de cada uno de los juegos.

Las capacitaciones realizadas por el equipo pedagógico de Prisma Lúdico para este proyecto del SUTEBA han tenido lugar en diferentes regiones de la provincia de Buenos Aires y han participado una cantidad importante de seccionales de este sindicato docente con más de mil docentes. Lanús,



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Avellaneda, Tigre, San Fernando, Vicente López, Echeverría, Ezeiza, Morón, Hurlingham, La Matanza, Almirante Brown, Cañuelas, Lomas de Zamora, Florencio Varela, La Plata, Berisso, Brandsen y Ensenada fueron algunas de las seccionales docentes que han participado del presente seminario desde 2008 a la fecha.

Un resumen del presente proyecto desde el registro realizado por Prisma Lúdico (*) para sus encuentros puede visualizarse en los siguientes links:

VIDEO EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE TRABAJO PEDAGOGICO

<http://www.youtube.com/watch?v=9dBakUsqfcU&feature=related>

http://www.prismaludico.com/ver_proyecto.php?id=10

(*) Este video fue presentado por Prisma Lúdico y SUTEBA y seleccionado en la modalidad de Pantalla Cultural para el **III Congreso Argentino de Cultura** que se realizó en San Juan desde el 15 al 19 de septiembre de 2010 y que fue organizado por la Secretaría de Cultura de la Nación.

Bibliografía referencial del presente proyecto

Aberastury, Arminda. (1987) *El niño y el juego*. Bs.As. Ed. Nueva Visión.

Baquero, Ricardo. (2000) “El juego y el aprendizaje escolar: concepciones y prácticas docentes”.

Revista Ensayos y Experiencias. N° 33, pág 48 a 63. Bs. As. Ed. Kaplan

Beloff, Mary (2005) *Constitución y Derechos del Niño* Ed. Del Puerto

Bordieu, Pierre. (1991) *El sentido práctico*. Madrid. Ed. Taurus

Cañeque, Hilda (1991) *Juego y Vida*. Bs.As. Ed Ateneo

Cañeque, Castro (1999) *El juego: debates y aportes desde la didáctica*. Bs. As. Ed Noveduc.

Castorina, José (1998) “Algunos problemas cognitivos”. *Revista Papel Picado*.N° 3, pág 5 a 17. Río Negro. Ed. FEAP.

Cháguar – Org. DDHH (2003) *Te Contamos de Nosotros*. Min.de Educación de la Nación

Chapella, Luz (2002) *El juego en la escuela*. Bs. As. Ed. Paidós.

Dinello, Raimundo. (1991) *Expresión Lúdico Creativa*. Montevideo. Ed. Nordan

Dolina, Alejandro. (1996) *El Angel Gris*. El juego de la bolita. Bs.As. Ed. Colihue .



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Freud, Sigmund. (1992) *Obras Completas*. Más Allá del principio del placer. Cap 2: el juego del fort-da. Tomo XVIII. Bs. As. Ed. Amorrortu.

García Méndez, Emilio (s/f). A história da criança como história do seu controle, en Liberdade, respeito, dignidade, FCBIA, Governo do Brasil, Brasília (1991). La Convención Internacional de Derechos del Niño: de la situación irregular a la protección integral. Brasília, multigrafiado; (1992). Infancia y adolescencia en la Argentina actual: pautas político-jurídicas para la reforma legislativa. Brasília, multigrafiado.

Goldberg, Mirta (2000) *La aventura de la cooperación: creación e equipo de trabajo*. Bs. As. Ed. Idelcoop.

Grunfeld, Frederic V. (1978) *Juegos de todo el mundo*. Madrid. Ed. Edilan

Huizinga, Johan (1951) *Homo Ludens*. Madrid. Ed Gallimard.

Kander, Sandra. (2005) *El juego del teatro es para todos*. Bs. As. Ed. Astralib

Leone, José L. (2004) *La kermese: con el juego en la calle*. Bs. As. Ed. Noveduc.

Martínez Crovetto, Raúl (1969) *Juegos aborígenes de la Patagonia* Etnobiológica

Osorio, Fernando. (2006) *Violencia en las escuelas, un análisis desde la subjetividad*. Bs. As. Ed. Noveduc.

Parra, José. (1996) *Los juegos y la creatividad*. Bogotá. Ed Cooperativa del Magisterio.

Pavía, Víctor (2000) *Juegos que vienen de antes*. Bs As. Ed Humanitas.

Pavía, Víctor. (2005) *El patio escolar: el juego en libertad controlada. Territorio de pluralidad*. Bs As. Ed Noveduc

Piaget, Jean. (1982) *Seis estudios de Psicología*. Bs.As. Ed. Seix Barral.

Reynoso, Roberto. (1980) *Psicopatología y Clínica Infanto-Juvenil*. Bs. As. Ed. De Belgrano .

Rimoli, M del Carmen. (2004) *Juegos, rutinas e indagaciones guiadas. Pág. 56 a 70*. Bs. As. Ed. Noveduc

Rozental, Alicia (2005) El juego, historia de chicos. Cap: *Juego y enigma*. Bs. As. Ed. Noveduc

Rodari, Gianni (2000) *Gramática de la fantasía*. Bs. As. Ed Colihue.

Romero, Coco (2006) *La murga porteña, historia de un viaje colectivo*. Bs As. Ed Atuel

Sarlé, Patricia (2006) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Bs. As. Ed Paidós



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CLS)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar

IIIº CONGRESO IBEROAMERICANO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

“Enfoques, prácticas, y perspectivas en Animación Sociocultural”

Prisma Lúdico / SUTEBA - Relatos de Experiencia en el Area de Educación Social y Animación Sociocultural

Sarlé, Patricia (2004) *Jugar en la escuela. Un diálogo que recién comienza.* Pág. 19 a 39. Bs. As. Ed. Noveduc

Santore, Marta (1999) *Acerca del malestar docente.* Bs. As. Ctera/ Ed. Noveduc.

Scheines, Graciela (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles.* Bs. As. Ed. Eudeba

Suteba. (2005) *Leer no es puro cuento.* Bs. As. Sec Cultura. Suteba

Vigotsky, Lev (1995) *La formación de los procesos psicológicos superiores.* Cap1: Instrumento y símbolo en el desarrollo del niño./ Cap 6: Interacción y desarrollo, Zona de desarrollo próximo. / Cap 7: El papel del juego en el desarrollo. Bs. As. Ed Crítica.

Vigotsky, Lev (2003) *Imaginación y creación en la edad infantil.* Bs As. Ed Populibros.

Vigotsky, Lev (1995) *Pensamiento y lenguaje.* Bs. As. Ed Fausto

Vila, Gladys (2005) *Inteligencias Múltiples. Juegos para utilizar las formas de aprender.* Bs.As. Ed. Bonum.

Vitelleschi, Susana (1999) *Juegos para crecer.* Bs. As. Ed Bonum

Vitelleschi, Susana (2000) *Aprender jugando desde las actitudes sociales.* Bs. As. Ed. Bonum

Waichman, Pablo (2000): *Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico.* Ed. Kinesis. Colombia

Winnicott, Donald. (1995) *Realidad y Juego.* Barcelona . Ed. Gedisa.



PRISMA LUDICO, Educación desde el Juego y el Arte
Dr. Nicolás Repetto 2045 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina (C1416CL5)
Tel. 054-11-4584-6039
Email: info@prismaludico.com.ar Web: www.prismaludico.com.ar