

TIPO DE ESPACIO AL QUE CORRESPONDE EL PLAN: LABORATORIO - Bachillerato en Educación Física		
NOMBRE DEL ESPACIO: EL MUNDO DEL JUEGO <i>EDUCACIÓN FÍSICA- NÚCLEO RECREACIÓN Y PRÁCTICAS LUDOMOTRICES</i>		
NOMBRE DEL PLAN: JUEGO Y COMUNIDAD		
DURACIÓN	1 BIMESTRE	MARZO-ABRIL. 1er bimestre.
SINOPSIS: Este plan inicia uno de los laboratorios del Bachillerato en Educación Física, en esta escuela donde vos sos el protagonista. Se busca promover el juego como un espacio de construcción y articulación con las ciencias sociales, particularmente con la historia de las sociedades y sus prácticas culturales. Esta relación, común a todas las generaciones, te permitirá deconstruir la restrictiva relación entre juego e infancia como única posibilidad. Este laboratorio también estará en diálogo con los talleres de educación física que curses durante este cuatrimestre. Es por ello que al comienzo abordaremos el sentido del juego desde las sociedades precolombinas hasta la colonia y junto con tus compañeros disfrutarán del hacer y producir prácticas lúdicas.		
CONTENIDOS: <i>A lo largo de este plan aprenderás:</i> • Juegos tradicionales originarios de las diversas comunidades en el contexto latinoamericano hasta la colonia. • El juego y sus diversos sentidos. • Técnicas grupales de animación y coordinación de grupos. • Criterios, estrategias y herramientas para el diseño de propuestas recreativas.		
OBJETIVOS: Se espera que logres: -Comprender la relevancia de la participación en prácticas recreativas y ludo motrices a partir del análisis del derecho universal de acceso a los bienes culturales de la sociedad a la que se pertenece. -Caracterizar los juegos tradicionales originarios de las diversidades comunidades en el contexto latinoamericano hasta la colonia. -Adquirir técnicas grupales de animación y coordinación de grupos.		



- Analizar diferentes propuestas recreativas con énfasis en el juego tradicional.

PUNTO DE PARTIDA

En esta etapa inicial te invitamos a recordar los juegos vivenciados y aprendidos en la escuela y fuera de ella. Conoceremos el sentido del juego en cada etapa, y hasta la época colonial. Podrás reconocer qué tipos de juegos existían, dónde se jugaban, quienes jugaban y cómo.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 1 SEMANA

RECURSOS

- Afiches, marcadores, cinta, hojas blancas.
- Portfolio individual.
- Videos multimedia.

ACTIVIDADES

¡Bienvenidos al Laboratorio! Durante estas actividades vamos a recorrer algunos antecedentes remotos sobre el juego en distintas sociedades o comunidades precolombinas, a través de material bibliográfico y videos que serán de ayuda para introducirnos en el tema. Esto te ayudará a pensar cómo jugaban las sociedades que habitaban nuestro continente en diferentes momentos de la historia.

1ra semana 1

- **Actividad 1:** Te proponemos un registro individual en el portfolio sobre los juegos que has jugado. Un portfolio es una colección en formato de papel sobre los trabajos, producciones colectivas, ideas que vas a ir construyendo a lo largo del laboratorio para exponerlo al final de la cursada. Es decir, donde irás sistematizando lo producido a lo largo del trayecto. Para ello deberás armar una carpeta, con carátula (tus datos, nombre del laboratorio, cuatrimestre, año, docente). Podes decorarla como más te guste.

Te dejamos unas preguntas guías para esta primera escritura:

En la actualidad: ¿Jugás? ¿A qué jugás? ¿Con quiénes? ¿Dónde? ¿Qué juegos recordás del año pasado en la escuela? ¿Qué elementos usabas o se necesitaban para jugar?



--

INDAGACIÓN

En esta etapa, vas a indagar sobre el juego en la edad precolombina y sus diversos sentidos. También retomarás los juegos actuales y del pasado, incluyendo los juegos de tu infancia.

Vas a examinar los cambios en las tecnologías que, junto con una multiplicidad de factores históricos, geográficos y sociales, fueron transformando las propuestas de juegos e incidieron en el deporte como lo conocemos actualmente, hasta convertirlo en una actividad social y cultural para todos.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 4 SEMANAS

RECURSOS

- Videos e imágenes sobre juegos precolombinos.
- Acceso a Internet para investigaciones.
- Papel afiche o cartulina, marcadores.
- Muro digital colaborativo (Padlet) o alternativo en papel.
- Materiales reciclables varios, pelotas, aros, conos, tizas, elásticos, soga.

ACTIVIDADES

1ra semana

Actividad 1: Te proponemos continuar con tu registro individual en el portfolio sobre los juegos que has jugado. Podes incluir fotos. Para ello te compartimos unas preguntas a modo de guía.

- ¿Qué recuerdo tenés de los juegos de la primera infancia, del jardín de Infantes?
- ¿Con quién/es jugabas? ¿Con qué objetos o juguetes? ¿Qué lugares recordás?
- ¿Qué sensaciones, sentimientos, aromas, sonidos recordás de esa época?
- En la primaria, ¿a qué jugaban en el recreo? ¿En la escuela hacían deporte, cuáles? ¿Cómo era su enseñanza?
- ¿Jugabas en la vereda, plaza? ¿Cómo, con quiénes?,
- ¿Participaste de un evento recreativo como ser: feria de juegos, kermesse, festivales?



- **Actividad 2:** En grupos de 3 a 5 integrantes observen los siguientes videos sobre diferentes aspectos del juego. Presten atención a las actividades que aparecen y a quiénes participan.

- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=hU7SnlinlZg>
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=MI-n2F5TM40>
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=7dXoG95Jnwg>

Luego, reflexionen y respondan las siguientes preguntas:

- ¿Quiénes son las personas que juegan en estos videos?
- ¿Dónde están? ¿Con qué elementos jugaban, de qué material estaba construida la pelota?
- ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo se armaban los equipos? ¿Quiénes jugaban?
- ¿Qué necesitaban para jugar?
- ¿Por qué estarían jugando?
- ¿Creen que influye el contexto económico, social y político en esos juegos? ¿De qué manera?

2da semana

- **Actividad de recuperación:** Retomando lo visto en nuestro punto de partida, te invitamos a explorar estos sitios y materiales especializados sobre las sociedades precolombinas y sus actividades culturales y sociales, en particular los juegos.

- ✓ Museo chileno de arte precolombino.

<https://museo.precolombino.cl/el-deporte-y-los-juegos-en-la-america-precolombina/>

- ✓ Juegos de pueblos originarios. <https://www.youtube.com/watch?v=6P6ybQedhx0>

Estas publicaciones son una invitación a conectarnos con otras personas que juegan y han jugado para aprender, para ensayar, para equivocarse, para escuchar, para saber negociar o dialogar, para divertirse, para perder y ganar, para volver a intentar, para recortar un trocito de sus mundos y repetirlo en un tablero, en unas fichas, en una pelota, en un hilo.

A partir de tus intereses y preferencias, elegí uno de los dos materiales, respondé las preguntas y registrá en tu portfolio las respuestas.

- **En relación al video sobre juegos de pueblos originarios:**
¿Qué juegos de los pueblos originarios se muestran en el video?



¿Cuál(es) de estos juegos te parecieron más llamativos o distintos de los que conocés? ¿Por qué?

¿Qué materiales tradicionales usaban para esos juegos? (Por ejemplo, chala de choclo, piedras, etc.)

¿Cuál es el rol del espacio físico y del entorno (naturaleza, comunidad) en esos juegos?

¿Se menciona algún propósito o valor (social, cultural, comunitario) detrás de esos juegos? ¿Cuál?

¿Creés que esos juegos requerían sólo habilidad física o también otras habilidades y cualidades (cooperación, memoria, estrategia)? Da ejemplos.

- **En relación al Museo precolombino:**

¿Qué juego describe el artículo como originado hace más de 3.700 años en la costa del golfo de México? ¿Cómo funcionaba?

¿Cómo se jugaba el Chunkey y en qué región se practicaba?

¿Cuál es el juego tradicional del pueblo mapuche que se menciona? ¿Qué características físicas y sociales tenía?



3ra semana: Museo etnográfico:

Para conocer más sobre este tema, trabajarán con un material del Museo Etnográfico de la ciudad de Buenos Aires, que atesora objetos y arma muestras sobre los pueblos que habitaron y habitan nuestro territorio.

Reúnanse en grupos de 3 integrantes como máximo, para elegir 1 juego del siguiente video:
<https://museo.filo.uba.ar/novedades/cuadernillo-de-juegos-originarios-para-descargar>.

Luego respondan las siguientes preguntas en sus portfolios:

1.Nombre y origen del juego

- ¿Cómo se llama el juego y a qué pueblo originario pertenece?
- ¿En qué región o territorio se practicaba originalmente?

2. Materiales y recursos

- ¿Con qué materiales se jugaba tradicionalmente? (¿naturales, hechos a mano, comprados?)
- ¿Qué significado cultural tienen esos materiales para la comunidad?

Ejemplo: ¿por qué usan cuero, piedras, semillas o madera?

3. Reglas y dinámica del juego

- ¿Cuáles son las reglas básicas del juego?
- ¿Se juega de forma cooperativa, competitiva o mixta?
- ¿Cuántas personas participaban y qué roles tenía cada una?

4. Objetivo del juego

- ¿Cuál es el objetivo principal del juego? (acertar, derribar, correr, memorizar, engañar, etc.)
- ¿Se relaciona con actividades de la vida real? (caza, siembra, defensa, rituales)

4ta semana

Actividad 1: Realizarán una salida didáctica. Visitarán el Centro Lúdico en el barrio de la Boca. Allí jugarán juegos de antes, de ahora, juegos contruidos con material reciclado, juegos creados por el Centro Lúdico. También conocerán distintas maneras de jugar, otras lógicas posibles para proponer un juego.

Te compartimos el enlace del Centro Lúdico para poder conocerlo

<https://www.youtube.com/watch?v=IN2xYG7kuJ4>



Actividad 2: Compartí con tu docente y compañeros sobre la visita:

- ¿Qué juego te gustó más y por qué?
- ¿Encontraste alguna relación entre los juegos del Centro Lúdico y los juegos de tu infancia?
- ¿Cómo podríamos clasificar los juegos que había en el Centro lúdico? Por ejemplo: Juegos de Antes/Juegos de Ahora/ Juegos contruidos con material reciclado/Juegos creados por el Centro Lúdico/ Juegos con otras lógicas de juego/Juegos de mesas/Juegos cognitivos/ Juegos de reacción.
- ¿Qué categoría agregarías?
- ¿Cómo estaban presentados los juegos?
- ¿Cómo fue la dinámica de la visita para jugar las distintas propuestas que el museo ofrecía?

Actividad 3: A partir de las categorías mencionadas en el punto anterior, reúnanse en pequeños grupos para armar una grilla de clasificación de los juegos que conocieron en la visita.

PRODUCCIÓN

Aplicarás lo aprendido en actividades prácticas, diseñando y recreando experiencias lúdicas. Se fomentará el trabajo en equipo y el pensamiento crítico para crear propuestas recreativas y deportivas inclusivas.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA : 2 SEMANAS

RECURSOS

- Videos e imágenes sobre juegos y propuestas lúdicas.
- Acceso a Internet para investigaciones.
- Papel afiche o cartulina, marcadores y stickers.
- Muro digital colaborativo o alternativo en papel.
- Carpeta de archivo individual para sistematizar el trayecto (Portafolio).



ACTIVIDADES

1ra semana:

Consideramos a la recreación y al juego como componentes de procesos educativos que permiten generar instancias de real participación de los sujetos integrantes de la comunidad educativa. En ese sentido, el juego es una herramienta que habilita la construcción de espacios lúdicos comunitarios, más humanizados, menos violentos. Desde este marco, te proponemos planificar una instancia de juego, de encuentro con otros/as para construir lo común, lo cotidiano desde vínculos más respetuosos y amorosos.

Actividad 1: Reúnanse en pequeños grupos y elijan uno de los siguientes videos para analizar e intercambiar ideas sobre lo que fueron aprendiendo en las semanas anteriores.

- ✓ Juegos callejeros.

https://www.youtube.com/watch?v=Li_-8KdNhk

- ✓ Tiempo libre y recreación.

<https://www.youtube.com/watch?v=-US9bX687B8>

En grupos, intercambien y respondan

- ¿Qué sentido del juego aparece en los videos?
- ¿Cómo es la organización del evento?
- ¿Qué tipos de juegos se visualizan?
- ¿Qué tendrías en cuenta si pensamos en realizar un evento en la escuela? Armá una lista

Actividad 2 de profundización: Elegí en conversación con tu docente en qué formato registrarán los aspectos que enumeraron en la actividad 2 para planificar un evento en la escuela.

2da semana

Actividad 1: Reunidos en un pequeño grupo con tus compañeros, imaginen que tienen que organizar un evento recreativo en la escuela con la temática “Juegos tradicionales y de ahora”.

¿Cuáles de los juegos vistos a lo largo de las semanas les gustaría que se recrearan en la escuela? ¿Qué adaptación creen que requerirían para jugarlos en la escuela?

Actividad 2: Armen el esquema pensando en:



-Nombre del Evento.

-Tiempo de duración y día. Por ejemplo, última semana de abril durante el horario del laboratorio

-Tipos de juegos que habría en el evento.

-Dinámica de juego. Por ejemplo, estaciones y propuestas en simultáneo.

-Materiales.

-Ambientación.

-Flyer de Difusión.

Actividad 3: Compartan entre todos su planificación y súbanla al muro colaborativo digital de la clase.

EVALUACIÓN

Este momento es el cierre del plan. Esperamos que hayas podido identificar distintos juegos, sus características, sus públicos o destinatarios, las prácticas corporales y, en lo posible, sus orígenes. En esta etapa vas a sistematizar y presentar lo aprendido a lo largo del bimestre.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 1 SEMANA



RECURSOS

- Videos e imágenes sobre juegos y propuestas lúdicas.
- Acceso a Internet para investigaciones y proyecciones.
- Papel afiche o cartulina, marcadores y stickers.
- Material deportivo.
- Muro digital colaborativo o alternativo en papel.
- Carpeta de archivo individual para sistematizar el trayecto (Portafolio).



ACTIVIDADES

Recordá lo realizado hasta el momento: videos, propuestas de juego realizada en grupos, visitas, registros

Actividad 1: Autoevaluación y producción individual

Revisá y organizá tu portafolio con tu producción individual y colaborativa. Elaborá un breve párrafo que describa tus avances y progresiones a lo largo del recorrido. Incluí detalles sobre tu propio aprendizaje y sobre el grupo en el que participaste.

Estas preguntas te servirán de guía:

- ¿Qué conceptos sobre el juego aprendiste a lo largo de este plan?
- ¿Qué te hubiera gustado aprender?
- ¿Qué pensás sobre jugar y ser jugador?
- ¿En qué se basa tu opinión? ¿Cómo la fundamentás?
- ¿Cuál es el propósito de aprender sobre los juegos tradicionales? ¿Pensás que te será de utilidad? Da algún ejemplo.
- ¿Qué aprendiste sobre vos?

Actividad 2: Producción grupal

-Con los grupos que se conformaron para pensar el evento, diseñen un video de no más de 2'30'', en el que cuenten qué han aprendido en este bimestre y expliquen uno de los juegos que hayan recreado. Pueden utilizar fotos y otras imágenes, registros de sus producciones. Recuerden mencionar cuál es el objetivo del juego, su origen, materiales, espacio donde se puede jugar, por qué eligieron ese juego, qué sentido de juego se puede vivenciar y cómo se imaginan el evento en la escuela para el próximo bimestre.

-Pasen el video a un link de drive interno de la escuela.

La producción del video será acompañada con un texto breve en el que deberán fundamentar lo que presentan

-Finalmente, mostrarán los videos en clase y se realizará un intercambio entre todos identificando aspectos en común, así como cuestiones que les llamaron la atención en las producciones compartidas..

