

II JORNADAS DE INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN

Las prácticas de gestión Académica en las Universidades

PLANTILLA PARA LA PRESENTACIÓN DE RESÚMENES

Eje temático:

Políticas curriculares

Tipo de comunicación:

Proyecto de intervención

Título del trabajo:

Los juegos cooperativos en la formación de Educación Física

Apellidos y nombres; filiación Institucional:

María del Rosario Pellegrino, estudiante de Maestría en Educación Física y Deporte en la Universidad Nacional de Avellaneda (UNDAV).

Dr. Nahuel Aurelio Luengo, Director de Trabajo Final Integrador. Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

Correo electrónico:

mariadelrosario.pellegrino@estudiantes.unahur.edu.ar

Área institucional: -

Resumen extendido:

El presente Proyecto de Intervención, forma parte del trabajo final para la Maestría en Educación Física y Deporte de la Universidad Nacional de Avellaneda (UNDAV). Pretende impulsar el desarrollo de los Juegos Cooperativos en la formación de educadores físicos, como contenido específico y como alternativa a las lógicas de oposición. En la investigación presente surge la necesidad de revalorizar la estrategia cooperativa, dada la falta de congruencia que existe entre la formación general del estudiante de Educación Física (DGCyE, 2009) y lo que se pretende que enseñen los/as docentes en los



diferentes niveles educativos (DGCyE, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011a, 2011b, 2018, 2019, 2022) contemplando sobre todo, los nuevos desafíos de los lineamientos curriculares, amplios, generales e integrales.

Esta incongruencia se vincula al hecho que, los juegos cooperativos se encuentran prescriptos como contenidos a enseñar en los diseños curriculares de inicial, primaria y secundaria (DGCyE, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011a, 2011b, 2018, 2019, 2022). Pero, el currículum que orienta la formación de los profesores de Educación Física a través de la resolución 2432/09, no hace referencias explícitas en torno a esta temática (DGCyE, 2009). Los programas del profesorado se basan en actividades competitivas (Velázquez Callado, 2004) y la Educación Física misma se ve afectada por el deporte en su faceta hegemónica, ligada al mercado (DGCyE, 2009). Si bien, el diseño y la norma prescripta se pueden moldear (Frigerio, 1991), “el cambio en las prácticas no provendrá de una actitud, ni voluntad mística”. (DGCyE, 2009, p.40)

Por lo expuesto, los juegos cooperativos representan una deuda a la formación de profesores y profesoras de Educación Física (Gil Madrona y Naveiras, 2007, p. 43). Además, a la carencia de formación, se le suma el hecho de que esta temática presenta cierta complejidad (Omeñaca Cilla, Puyuelo y Ruiz Omeñaca, 2001; Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca, 2005; Velázquez Callado, 2004). Y su implementación requiere de una capacitación continua (Gil Madrona y Naveiras, 2007). Por ello, a través de este proyecto se pretende promover este tipo de juegos en la formación docente en Educación Física, a través de un taller extracurricular.

El presente proyecto fue diseñado para ser aplicado en 2021 en una institución terciaria del AMBA y no fue posible llevarlo a cabo por las medidas implementadas a través el Decreto 297/2020 a causa de la pandemia por COVID-19 (Boletín Oficial de la República Argentina, 2020), sin embargo, podría desarrollarse en otras instituciones dedicadas a la formación de docentes de Educación Física que mantengan similares características. El abordaje teórico que se logró suscitar para el trabajo es de valioso recorrido, y una futura aplicación empírica aportaría seguramente nuevas interpretaciones al hecho. A continuación, se presentan algunos lineamientos para su ejecución.

En primer lugar, es necesario tener en cuenta que se consideran cuatro tipos de juego, según la estructura que posean: los individuales, los que incluyen oposición¹, los cooperativos y los paradójicos. La estructura del juego, a su vez configura una lógica interna², invita a vivir experiencias determinadas y promueve diversos efectos, ya sea en la actuación, en la comunicación, en los vínculos afectivos y/o en los valores, tanto personales como sociales; es por ello, que en las actividades no hay neutralidad. (Omeñaca Cilla et al., 2001)

¹ La clasificación original de Omeñaca Cilla et al. (2001) se refiere a competición y no a oposición. Se elige el término “oposición” en reemplazo de “competición” porque, permite incluir aquellas actividades donde existe oposición que no implican, forzosamente, competición (Velázquez Callado, 2004).

² Se entiende por lógica interna al sistema (Parlebas, 2001, p. 302) de convenciones propias del juego que se vinculan a sus leyes, códigos, saberes y lenguaje (Villa et al., 2020).



En los juegos individuales no se busca la interacción entre los jugadores, ni se vinculan sus fines. Los fracasos y los éxitos de los participantes no influyen en los demás. En los segundos, los objetivos propios y los del oponente, son inversos³. De otra manera, los juegos cooperativos se caracterizan por tener objetivos compartidos por todos los participantes. Solo si todos alcanzan la meta, se logra el éxito (Omeñaca Cilla et al., 2001). Así, la finalidad del juego cooperativo se vincula a la superación de desafíos colectivos, y no implican, en ningún caso, superar a otros (Velázquez Callado, 2004). En el último tipo, los paradójicos, la estructura puede variar según el contexto, adoptando los formatos anteriores de acuerdo con la necesidad de los roles que se asume en el juego. (Omeñaca Cilla et al., 2001)

El juego cooperativo funciona como experiencia formativa que no pretende desechar la competencia (Brown, 1990), aunque se ofrece como otra opción a la Educación Física utilitaria (Omeñaca Cilla et al., 2001). De esta manera, se pretende promover el interés por los juegos cooperativos, en tanto alternativa a las estructuras de oposición, contribuyendo a la construcción y diferenciación de esta temática dentro de la disciplina. De manera tal que los estudiantes, en el momento de la carrera en el que se encuentren, logren:

- Interesarse por los juegos cooperativos y participar activamente en la construcción de la temática.
- Distinguir a los juegos cooperativos de otras formas de jugar, identificando características, lógicas y dimensiones posibles de analizar.
- Desarrollar conocimientos teóricos-prácticos sobre el tema.
- Reflexionar acerca del rol docente y al efecto que puede generar el tipo de juego tanto en las subjetividades como en la cultura.

La propuesta se encuadra bajo la modalidad de taller extracurricular, con una extensión de cuatro encuentros, destinado a los formandos en Educación Física, sin discriminar el momento de la trayectoria en la que se encuentren. Se prevé que tengan una duración de aproximadamente 2 horas y 30 minutos. Todos poseen el mismo formato, exceptuando al primero, que se diferencia únicamente por incluir una base teórico-práctica a los fines de establecer criterios comunes. El desarrollo de cada encuentro se establece del siguiente modo.

1. Primer momento - Preparación corporal –
Duración aproximada: 15'
2. Establecimiento de criterios teórico – prácticos⁴ a partir de cuatro secciones. Estos cimientos se apoyan en Brown (1990), quien

³ Esto es más allá de la colaboración que pueda llegar a existir entre jugadores. Es decir, se incluyen en esta categoría a aquellos juegos en los que varios jugadores colaboran entre sí, a los fines de oponerse a otros (Velázquez Callado, 2004).

⁴ Esta actividad (con sus cuatro secciones) solamente se propone en un primer encuentro.



promueve la utilización del juego “Sillas Musicales” con dos variantes:

- a. Juegan “Sillas Musicales” primera versión⁵ – 15’
Los estudiantes caminan alrededor de una serie de sillas ubicadas en círculo, al tiempo de la música. Es necesario tener en cuenta que la cantidad de sillas es menor (en un número) a la cantidad de participantes. Cuando la música se detiene, buscan sentarse en un lugar y aquel que queda sin silla, es eliminado. Se repite esta situación hasta que el último o los últimos sean considerados ganadores.
- b. Juegan “Sillas Musicales” segunda versión⁶ – 15’
Se aclara a los jugadores que también en este caso deben caminar rodeando a las sillas, y que éstas se irán retirando en cada tanda. Pero en este caso, cambia el objetivo: todos deben lograr sentarse en las sillas ante la detención del sonido. Mientras el juego se desarrolla, se puede preguntar a los participantes si creen que es posible seguir quitando sillas y, aun así, seguir jugando.
- c. Preguntas movilizantes - 05’
Una vez, que finalizan de jugar se realizan tres preguntas disparadoras: “¿Qué pasó en el primer juego? ¿Qué pasó en el segundo juego? ¿Cómo se sintieron?” (p.33). Además, se solicita a quién perdió primero en el primer juego, que comparta su experiencia en cada variante. Y, se visibilizan los comentarios que surgieron en una y otra.
- d. Base teórica: se explicita la clasificación tomada de juegos y las características específicas del juego cooperativo - 25’

3. Segundo momento – En grupos conformados azarosamente por entre seis y ocho personas.

^{5 y 6} Mientras se juegan las dos variantes, es necesario abstenerse de realizar comentarios, ya sea en torno a la cooperación o vinculados a la oposición.



- a. Se evocan grupalmente los juegos cooperativos que recuerden. Se los registra en una hoja y se eligen algunos para ser jugados - 15'
 - b. Se vivencian aquellos juegos que fueron elegidos - 15'
 - c. Se crean grupalmente nuevos juegos cooperativos - 15'
 - d. Juegan los nuevos juegos - 15'
 - e. Realizan los ajustes necesarios para potenciar las creaciones - 15'
3. Tercer momento - 30'- Se realiza una reflexión verbal grupal y se elabora un punteo escrito con las cuestiones más relevantes. Esto permite organizar la información, favorece la posterior evocación para seguir construyendo la temática, y colabora con la evaluación del proyecto a los fines de tomar decisiones ulteriores.

Se invita, a partir de este proyecto, a los docentes que se encuentran en situación formativa, a que trabajen colaborativa y colectivamente construyendo, a través de la vivencia y la reflexión, por un lado, alternativas a las prácticas hegemónicas imperantes, y por el otro, conocimientos teóricos que permitan su análisis.

Se concibe así, a los docentes en formación como investigadores en acción (Sáenz-López Buñuel, 2000) y participantes activos de una transformación educativa, social, política y cultural (DGCyE, 2009), en contraposición a la reproducción naturalizada y acrítica de prácticas corporales en Educación Física (DGCyE, 2009) que está anudada a la historia de esta disciplina (Barbero González, 1998). Habilitando entonces, otros modos de jugar que permitan extender los horizontes de las prácticas lúdicas “a través de una activa participación grupal y comunitaria”. (DGCyE, 2009, p.18)



Secretaría General
Académica
SGA_UNSAM



1983 - 2023
40 AÑOS DE
DEMOCRACIA

Palabras clave:

Juego Cooperativo, Educación Física, Formación.

Bibliografía:

- Barbero González, J. I. (1998). La cultura de consumo, el cuerpo y la Educación Física. *Revista Educación Física y Deporte*, 20(1), 9-30.
- Boletín Oficial de la República Argentina (2020). *Decreto 297/2020*. Recuperado de <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/227042/20200320>
- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular* (2a ed.). Caracas, Venezuela: Guarura Ediciones.
- DGCyE (2006). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. 1º año (7º ESB)*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación
- DGCyE (2007). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. 2º año (SB)*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación
- DGCyE (2008). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. 3º año (SB)*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación
- DGCyE (2009). *Resolución 2432/09*. Recuperado de http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/documentosdescarga/res2432-09fd_educ_fisica.pdf
- DGCyE (2010). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria Ciclo Superior. Educación Física 4º año (SB)*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación
- DGCyE (2011a). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. Educación Física 5º año*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación
- DGCyE (2011b). *Diseño Curricular para la Educación Secundaria. Educación Física 6º año*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación
- DGCyE (2018). *Diseño Curricular para la Educación Primaria*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación.
- DGCyE (2019). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación.
- DGCyE (2022). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General de Cultura y Educación



- Frigerio, G. (1991). *Curriculum presente ciencia ausente. Normas, teorías y críticas* (1ª ed., Vol. I). Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila; FLACSO.
- Gil Madrona, P. y Naveiras, D. (2007). *La Educación Física cooperativa. Aprendizaje y juegos cooperativos: Enfoque teórico – práctico*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial Deportiva.
- Omeñaca Cilla, R., Puyuelo, E. y Ruiz Omeñaca, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar: bases teóricas y unidades didácticas para la Educación Física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Omeñaca Cilla, R. y Ruiz Omeñaca, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física* (3ª ed.). Barcelona, España: Paidotribo.
- Sáenz-López Buñuel, P. (2000). *El maestro principiante de Educación Física: análisis y propuestas de formación permanente durante sus primeras experiencias*. Huelva, España: Universidad de Huelva.
- Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la Educación Física en las escuelas de educación básica*. México, D.F.: Secretaría de Educación Pública.