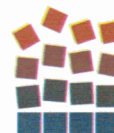




Universidad
Nacional
de Córdoba



FCE
Facultad de Ciencias
Económicas



1613 - 2013
400
AÑOS

Córdoba, 30 de diciembre de 2014

VISTO:

Lo dispuesto por el reglamento del SISTEMA DE FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS, que figura como Anexo de la Resolución N° 2992/96;

Y CONSIDERANDO:

Que la Unidad Pedagógica de la Facultad eleva una propuesta de capacitación en el marco del proyecto PAMEG;

Que la Secretaría de Asuntos Académicos de esta Facultad considera conveniente formalizar la aceptación de los cursos; por ello,

**EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
RESUELVE:**

Art. 1°.- Aprobar la propuesta de los Cursos de Capacitación Docente integrantes del SISTEMA DE FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE que se detallan en el Anexo que forma parte de la presente.

Art. 2°.- Comuníquese y archívese.

RESOLUCIÓN DECANAL N° 1329 /2014
mc

Cr. **SERGIO E. ZEN**
SECRETARIO TECNICO
Facultad de Ciencias Económicas

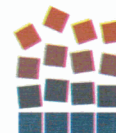
Lic. **FRANCISCO MANUEL ECHegaray**
DECANO
Facultad de Ciencias Económicas



Universidad
Nacional
de Córdoba



FCE
Facultad de Ciencias
Económicas



1613 - 2013
400
AÑOS

ANEXO I

Nombre de la actividad: “EL JUEGO EN LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA”

Tipo de actividad: Jornada de capacitación

Personal responsable: Dra. Ivana Rivero

Nivel: Introductorio

Carga horaria: 6 horas

Presentación:

El juego es "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente" (Huizinga, 2000: 45). El juego seduce, atrapa, envuelve, compromete, constituye un escenario privilegiado para probar, ensayar, arriesgar habilidades (Vigotsky, 2000).

Sería precisamente su frivolidad la que hace del juego un lugar posible de educación, pues la ausencia de consecuencias propia de la actividad lúdica lo convertiría en un entorno de excelencia para la exploración. Así se justifica el uso que los docentes hacen del juego para mejorar su intervención pedagógica, proponiendo materiales o situaciones que exigen acciones orientadas a la adquisición o entrenamiento de contenidos específicos o de habilidades. El uso del juego como recurso didáctico se conoce como 'juego educativo' en sentido restricto o 'juego didáctico' (Kishimoto, 1994) trabajado por Chateau (1987) entre otros, que remite a una ocupación que tiene la apariencia de juego, una ocupación que satisface la necesidad de jugar al tiempo que cumple un papel educativo (Brougere, 1998). En esta postura el juego es visto a partir del espectador y no del participante (Brougere, 1998), y sería compatible con la idea de 'educar jugando' ampliamente utilizada por estudios educativos.

Utilizar el juego en las aulas es un medio divertido de trabajar, de modo que al incluirlo la potencialidad de la acción de jugar (de lo lúdico) se desvanece frente a la centralidad que gana el dominio de la habilidad comprometida en el juego. En estas tareas, las decisiones de los alumnos van adquiriendo niveles crecientes de racionalidad y se estimula la construcción de un significado especial para el jugar formalmente educado.

Pensar el juego como instrumento de persuasión para la formación de conocimientos considerados socialmente valiosos, implica encauzar las decisiones de los jugadores en acciones previsibles que hacen posible centrar la atención en los conocimientos (muchos, justificados científicamente). Pensar el juego como instrumento para la construcción de conocimientos, implica poner el acento en las pretensiones de quienes poseen los conocimientos a

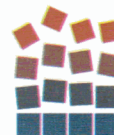
[Handwritten signature]



Universidad
Nacional
de Córdoba



FCE
Facultad de Ciencias
Económicas



1613 - 2013
400
AÑOS

construir con el juego, y demanda intervenciones docentes que favorecen la complejización del juego de los alumnos.

Autores dedicados al estudio de la incorporación del juego a la educación (como Rabecq-Maillard, 1969; Brougere, 1987 y Kishimoto, 1994; entre otros) coinciden en sostener que, aunque la relación entre juego y educación es compleja por haberse construido sobre la oposición juego y seriedad, es posible descubrir en el juego valores educativos que hacen de él una actividad seria.

En esta dirección cobran sentido preguntas como: ¿cuáles son los elementos constitutivos de un juego?, ¿cómo se invita a jugar?, ¿qué hace el docente mientras los alumnos juegan?, ¿qué hacer con quienes no se animan a jugar?; los juegos, ¿se buscan o se inventan?, ¿cuáles son los contenidos de las Ciencias Económicas que mejor se prestan para jugar?, ¿qué actividades lúdicas se podrían implementar para trabajar qué contenidos de las Ciencias Económicas?, ¿con qué juego se podría pensar la enseñanza de un contenido?, ¿qué variantes se podrían pensar a ese juego para complejizarlo?. Jugar demanda entonces procesos sociales y subjetivos complejos: análisis, combinación, comparación de acciones, selección de materiales y criterios, producción de argumentos, asociaciones con otros, contra otros, etc. Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones, diseñar estrategias y mantener "en mente" las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones. Es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar (Pavía et al, 1994). Explicar el propio punto de vista y que los otros puedan entenderlo, comprender el de los demás, construir posiciones colectivas.

En esta jornada se prevé la puesta en escena y discusión acerca del juego en la formación universitaria; revisando y reflexionando acerca de su potencialidad en tanto recurso didáctico que favorece la construcción de conocimientos y habilidades de distinta naturaleza, y pretendiendo avanzar en la elaboración de acciones concretas.

Objetivo general:

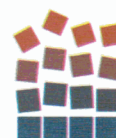
Presentar, revisar y discutir la presencia del juego en la formación superior, a fin de alentar su presencia en el proceso de construcción de conocimientos.

Objetivos específicos

- 1- Identificar elementos distintivos del juego.
- 2- Revisar momentos, lugares, materiales y posibilidades para jugar.
- 3- Pensar en cómo incorporar el juego en espacio áulico.
- 4- Reconocer los beneficios directos e indirectos de propiciar juegos en el aula universitaria.

Contenidos mínimos

- *El juego en la educación superior.* El juego y la seriedad académica. Animarse a jugar. Jugar siendo adultos: flexibilidad lúdica.



La importancia del entorno.

- *El juego como objeto de estudio.* Juego y jugar. Elementos constitutivos del juego. Formas de juego. Jugar, disfrutar y competir. La acción de jugar. Lo lúdico. Sorpresa y desafío.
- *El juego como fenómeno cultural.* Derecho a jugar. Lugares y momentos para jugar. Juguetes.
- *El juego como recurso didáctico.* Aprender jugando. Tareas del docente: diseño de juegos para el aula, recaudos para la implementación, instrumentos de evaluación.

Metodología

La dinámica de trabajo será participativa, integrando momentos de exposición y de trabajo en grupos con debates integradores. En una primera instancia, la intención será poner en situación de juego a los asistentes para poder reflexionar a partir de la experiencia vivida, en un segundo momento las actividades estarán orientadas a pensar el juego en la situación de la enseñanza de grado.

Se propondrá un clima de trabajo afectivo que permita que tanto las presentaciones, reflexiones y producciones se experimenten en forma individual, pero con sentido colectivo.

Sistema de evaluación:

Se proponen tres alternativas para realizar la evaluación de la Jornada:

- 1) revisar a la luz de los contenidos analizados y la experiencia de capacitación, el diseño de actividad de juego en el aula presentada para el proyecto PAMEG (Presentar el diseño de la actividad con los cambios que se realizarían en una futura implementación)
- 2) transformar, a la luz de los contenidos analizados y la experiencia de capacitación, la actividad interactiva hacia una actividad de tipo lúdica (Presentar el diseño de la actividad con los cambios que se realizarían en una futura implementación)
- 3) imaginar a la luz de los contenidos analizados y la experiencia de capacitación, un juego para desarrollar en su asignatura. (En 1 o 2 páginas describir la actividad a desarrollar, la vinculación con el tema de la materia que se trabajará y el tipo de destinatario).

Bibliografía

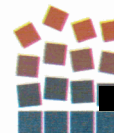
- AAVV, (1996). *El juego, necesidad, arte, derecho*. Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar. Bonum. Buenos Aires.
- Aizencang, N. 2005. Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Manantial. Buenos Aires.
- Cañeque, H. 1992. *Juego y vida*. En Bosch, Cañeque, Duprat, Galperín, Glanzer, Menegazzo, Pulpeiro. 1992. Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas. Paidós. Buenos Aires. Pág. 45-74
- Díaz, L. (2003). Sentirnos jugadores. En: *Revista Denuncia y anunciación en la educación*. Año 5 N°9. ISSN 15151727.



Universidad
Nacional
de Córdoba



FCE
Facultad de Ciencias
Económicas



1613 - 2013
400
AÑOS

- Larrosa, J. 2000. Pedagogía profana. Estudios sobre lenguaje, subjetividad, formación. Novedades educativas. Buenos Aires.
- Larrosa, J. Palabras para una educación otra. En Skliar, C. y J. Larrosa (Comp.). 2009. Experiencia y alteridad en educación. Homo Sapiens, Rosario. Cap. 8.
- Ortega, R. 1995. Jugar y aprender. Díada. Sevilla.
- Pavía, V. (Coord.) 2006. Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Editorial Edicial. Buenos Aires.
- Pavía, V.; F. Russo, J. Santanera, y M. Trpín; (1994). Juegos que vienen de antes. Incorporando el patio a la Pedagogía. Humanitas. Buenos Aires.
- Rivero, I. 2010. Lo lúdico. Ampliando el recorrido trazado por el juego educativo. Segundas Jornadas Nacionales de Investigadores en Formación en Educación. Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación (IICE)
- Rivero, I. 2010. Estar jugando. ¿Encuentro o desencuentro con el docente? En Revista Des-encuentros. Corporación CENDA, Bogotá, Colombia. ISSN: 0124-5961. <http://virtual.cenda.edu.co>. En Red Iberoamericana de Revistas de Educación Física y Áreas afines. Pág. 24-35.
- Rivero, I. 2011. El juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y prácticas docentes. Novedades educativas. Buenos Aires.
- Rivero, I. 2012. Jugar con otros: derecho de los niños, tarea de los docentes. En revista La Pampa en movimiento.
- Sarlé, P. 2001. Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil. Novedades Educativas. Buenos Aires.

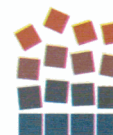
11



Universidad
Nacional
de Córdoba



FCE
Facultad de Ciencias
Económicas



1613 - 2013
400
AÑOS

CUADRO SINTETICO DE LOS CURSOS

<u>Nombre del Curso:</u>	<u>Profesores a cargo:</u>	<u>Nivel:</u>	<u>Créditos:</u>
Jornada de Capacitación: "El Juego en la Formación Universitaria"	Dra. Ivana Rivero	Básico	0.6

[Handwritten signature]