

CARRERA: Educación Física

ESPACIO CURRICULAR: Didáctica de las Prácticas Lúdicas

CURSO: 1ro

DOCENTE: Rodríguez,

Vanina

AÑO 2026

PROGRAMA DE CONTENIDOS

FUNDAMENTACIÓN:

La asignatura Didáctica de las Prácticas Lúdicas, se encuentra en el primer año del plan de estudios de la carrera del profesorado de Educación Física, la cual será su primer contacto con un pilar fundamental de la carrera... EL JUEGO.

Teniendo como premisa la importancia del jugar y el juego como derecho del niño, es que me parece oportuno remarcar la relevancia de este espacio curricular.

El juego servirá como una herramienta para desarrollar diferentes valores como lo son la aceptación, la inclusión, el respeto por las normas, la cooperación, entre muchos otros. Será importante no solo caer en el sentido de ganar o perder, sino que la participación de jugar solo por jugar de modo que lo lúdico pueda ser expresado.

A lo largo de la cursada iremos abordando contenidos que se relacionan con el juego y el jugar en las primeras infancias, desde la escuela hasta otros ámbitos fuera de ésta. Como futuros educadores, generaremos espacios que propicien el intercambio de ideas entre sus pares, para que cada uno de los y las estudiantes se posicionen frente a las prácticas didácticas lúdicas, desde un pensamiento crítico y reflexivo. Desde nuestro lado como docentes, será importante el acompañamiento de todos los procesos que configuran las situaciones del juego, ya sea desde el montaje, hasta la creación del clima del juego.

Una de nuestras guías fundamentales, para todo el desarrollo de la materia será el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires, tanto del nivel inicial y primario, donde se vincula el juego en la enseñanza de Educación Física, definiendo a éste como como una actividad recreativa y placentera, y como objeto de la cultura corporal.

Además, se espera que los y las alumnas incorporen conceptos que los ayuden en el campo de la práctica en el momento de impartir sus clases y fomenten la participación en acciones ludomotrices que integren maneras novedosas e innovadoras del juego mismo, aprendan a cuidar y a cuidarse, asuman diferentes roles, construyan acuerdos y resuelvan desafíos si es que así lo propone la situación.

Por último, se propondrá desde la materia, pensar y elaborar estrategias de enseñanza desde un lugar donde el juego sea educativo, lo cual será nuestro soporte y a su vez analizar esta relación compleja. Mantener y sostener en el tiempo este posicionamiento profesional ético del futuro docente y sus acciones educativas que puedan transformar la realidad de los niños con aprendizajes claros, específicos y sobre todo significativos.

PROPÓSITOS:

Que los alumnos:

- Abordan el juego como un elemento sociocultural.
- Incorporen conceptos relacionados a lo lúdico.
- Reconozcan al juego con sus características de multidisciplinaria y transversalidad.
- Identifiquen el juego no solo como una práctica motora sino también con las diferentes capacidades del sujeto (cognitiva, social, etc).
- Adapten las diferentes prácticas corporales, en sus planes de clases, en base a las necesidades del grupo.
- Conozcan e incorporen los distintos fundamentos que conforman al juego y su implementación en espacios formales y extra formales.
- Entiendan el juego como medio para llevar adelante las distintas prácticas corporales.
- Planteen los objetivos del juego, desde una mirada crítica y reflexiva.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: El juego y sus teorías

- Definición de juego según los diferentes autores. Origen del juego. El juego y el jugar. El juego desde una mirada socio-cultural. El rol docente como facilitador y acompañante del proceso del juego. Concepciones de lo lúdico. Esencia, características y fundamentos del juego. Teorías del juego desde otras disciplinas. El juego como derecho del niño. Juegos de rompe hielo, de conocimiento y de presentación. Teoría y práctica de los mencionados.

UNIDAD 2: El juego en el Diseño Curricular

- El juego en los diseños curriculares, desde el área de Educación Física. El juego por el juego mismo. El juego como medio para la resolución individual y colectivo de problemas motores. El juego como medio de socialización, mediante el cual se despliegan las capacidades sociales. Diferentes tipos de juego, su clasificación y características.

UNIDAD 3: Clasificación de los Juegos

- El juego, roles y funciones. La lógica de los juegos, sus objetivos y finalidades.
Características y fundamentos de: Juegos educativos; juegos de recreación; juegos fundamentadores, predeportivos o de iniciación deportiva; juegos de dinámicas de grupo; juegos tradicionales; juegos de persecución; juegos de relevo; juegos de cooperación y comunicación.

UNIDAD 4: El juego motor

- El juego como estrategia metodológica. Formas y modos del juego. Cuando termina el juego. Juegos motores y su implicancia con el entorno. Modificación e invención de los juegos motores. Formas básicas, primarias y secundarias de los juegos motores. Habilidades motoras en torno al juego.

UNIDAD 5: Otros tipos de juegos

- La recreación y sus formas: Juegos de mímicas, actuación, interpretación, cancionero, juegos ecológicos. La expresión en Educación Física. Grandes juegos. El juego en los diferentes ámbitos. Distribución de los contenidos

pertinentes para la elaboración de un plan de clases.

PROPUESTA DIDÁCTICA:

El desarrollo de las clases será de manera teórica y dentro de las posibilidades prácticas cada vez que así lo amerite el contenido, para que de esa manera los alumnos puedan experimentar en primera persona el tema que se expone.

Vivenciar en primera persona la práctica les dará a los alumnos y alumnas un aprendizaje significativo, para que en un futuro puedan llevarlos a sus clases de Educación Física.

Trabajaremos a lo largo de la cursada con análisis de la lectura y puesta en común de textos, trabajos prácticos, de investigación, cuestionarios, entre otras, de forma individual y grupal. También se utilizará la plataforma Infod para la utilización de sus distintas herramientas como el foro. Todos los trabajos llevarán una nota para sumar en la nota final de la cursada, como también la participación de las clases prácticas.

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO POR UNIDAD

- Emiliozzi, V., Renati, C., Viñes, N., Mazzuchi López, M., Onnini, S., y Toledo, J. (2011). En busca del buen jugador: entre el saber jugar y saber el juego. Una propuesta de intervención para su construcción.
- DGCyE, (2022). Diseño Curricular del Nivel Inicial, Provincia de Buenos Aires.
- DGCyE, (2018). Diseño Curricular del nivel primario, Provincia de Buenos Aires.
- Varea, V. (2012). *Explorando el juego y el jugar: Implicancia de los jugadores en dos situaciones de juego* (Tesis inédita de maestría). Universidad Nacional de la Plata, Buenos Aires.
- Rivero, I (2014). Entre el juego y el deporte.
- Rivero, I. (2010). *Aprender a enseñar juegos motores con otros. De saber jugar a intervenir como profesor de Educación Física* (Tesis inédita de maestría). Universidad Nacional de la Plata, Buenos Aires.
- IPA. (2010). *Consulta Mundial sobre el derecho de niñas y niños a jugar*. Asociación Internacional del Juego.
- Gómez Smyth, L., y Capllonch Bujosa, M. (2015). Intervenciones docentes para la construcción de situaciones lúdicas en clases de Educación Física Infantil.
- Gomez Smyth L., (2015) Educación física, algunas reflexiones para compartir sobre el juego y el jugar. - 1a ed.
- Mansi, D. (2017). Primeras revisiones históricas de la Educación Física infantil en Argentina. Período 1960-2016.

EVALUACIÓN:

La cátedra es de carácter promocional y final. (La nota final para cada cuatrimestre deberá ser 7 (SIETE) o mayor a 7 (SIETE). En caso contrario la materia se rendirá a final.

PRIMER CUATRIMESTRE: Se llevará adelante evaluaciones individuales y trabajos prácticos grupales de los contenidos mencionados.

SEGUNDO CUATRIMESTRE: Se llevará adelante evaluaciones y trabajos prácticos

grupales.

EVALUACIÓN FINAL: Consistirá en un trabajo integrador con los temas vistos durante el año.

Alumnos Libres: Deberán tomar contacto con la docente con el fin de explicar y evacuar dudas con respecto a la materia. La evaluación consistirá con los mismos contenidos y métodos de los alumnos regulares. Asimismo, los documentos, archivos e información se encuentra en el INFOD: Didáctica de las Prácticas Lúdicas: Carpeta: Archivos.

Firma:

Aclaración:

- **ASISTENCIA MÍNIMA:** Deberá tener asistencia en un 80% de la totalidad de las clases.
- **TOLERANCIA PARA EL INGRESO A CLASE:** Será de 10 minutos.
- **PORCENTAJE DE CUMPLIMENTACIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS:** Se deberá entregar la totalidad de los trabajos, cumpliendo con la fecha pautada.
 - **EVALUACIÓN PROCESUAL PRIMER Y SEGUNDO CUATRIMESTRE:** Se evaluará sobre todo la creatividad de los trabajos, teniendo como base los apuntes y los temas vistos en clases. Como instrumentos se utilizarán guías de lecturas, mapas conceptuales, cuestionarios virtuales, trabajos monográficos, trabajos de investigación.

EL MISMO ESTARA FIRMADO POR EL ESTUDIANTE A LOS PRIMEROS DIAS DE CLASE.
Y CON LA FIRMA DE RECEPCIÓN DEL DOCENTE.

ESPACIO CURRICULAR: Didáctica de las Prácticas Lúdicas**CURSO: 4to AÑO 2026****DOCENTE: Rodriguez Vanina**

MES Y DIA	CLASE N°	CONTENIDO	ACTIVIDAD/CLASE/EVALUACIÓN
MARZO	1	Presentación de la materia. Pautas de trabajo.	Clase teórica.
	2	Teorías del juego. Análisis de las teorías. Dinámica de presentación.	Clase teórica y práctica.
ABRIL	3	El rol docente. Propósitos docentes. Dinámicas para presentación. Trabajo Práctico Nro 1.	Clases teóricas/ prácticas.
	4	Corrección Trabajo Práctico Nro 1. Puesta en común. Juego y jugar.	Clase teórica.
	5	Conceptos Lúdicos. El juego como derecho. Juegos rompe hielos.	Clase teórica y práctica.
	6	El diseño curricular y el juego. Trabajo Práctico Nro 2.	Clase teórica.
MAYO	7	Corrección Trabajo Nro 2. El juego como medio de socialización.	Clase teórica.
	8	Clasificación del juego. Repaso.	Clase teórica y práctica. Aviso de evaluación.
	9	Roles en el juego. Repaso	Clase teórica.
	10	Evaluación.	Clase teórica.
	11	Devolución.	Clase teórica.
JUNIO	12	Recuperatorio.	Clase teórica.
	13	Clase de repaso.	Clase teórica y práctica.
	14	Lógica, objetivos y finalidades del juego.	Clase teórica.
	15	Fundamentos del juego. Juegos de recreación.	Clase teórica y práctica.
	16	El juego como medio para la resolución individual y colectivo de problemas motores/ como medio de socialización.	Clase teórica.
JULIO	17	La lógica del juego. Juegos educativos. De recreación, fundamentadores.	Clase teórica y práctica.
	18	Clase de repaso.	Clase teórica.
	19		
AGOSTO	20	Clase de repaso.	Clase teórica.

	21	Juegos tradicionales. Juegos de persecución.	Clase teórica y práctica.
	22	Formas y modos del juego. Cuando termina el juego. Trabajo Práctico Nro 3.	Clase teórica.
	23	Intervenciones en el juego. Habilidades motoras en torno al juego.	Clase teórica y práctica.
SEPTIEMBRE	24	Clase de repaso.	Clase teórica
	25	Clasificaciones del juego. División por grupos. Pautas del Trabajo final.	Clase teórica y práctica.
	26	Repaso.	Clase teórica y práctica.
	27	Exposición Grupo 1, 2 y 3.	Clase teórica y práctica.
OCTUBRE	28	Exposición Grupo 4, 5 y 6.	Clase teórica y práctica.
	29	Exposición Grupo 7, 8 y 9.	Clase teórica y práctica.
	30	Repaso. Preparación Expo CEFÉ.	Clase teórica y práctica.
	31	Exposición Grupo 10, 11 y 12.	Clase teórica y práctica.
	32	Exposición Grupo 13, 14 y 15.	Clase teórica y práctica.
NOVIEMBRE	33	Repaso. Devolución de trabajos.	Clase teórica y práctica.
	34	Repaso. Devolución de trabajos.	Clase teórica y práctica.
	35	Cierre de cursada.	Clase teórica y práctica.