



EDUCACIÓN FÍSICA Y EXPRESIÓN CORPORAL

Experiencias y proyectos que articulan juego, espacio y movimiento

PROCESOS COGNITIVOS VERSUS "CEREBROCENTRISMO"

Psicología, investigación y aprendizaje





4 **OPINIÓN**
El aprendizaje por competencias como reduccionismo. J. L. Coronado

7 **PROCESOS COGNITIVOS VERSUS "CEREBROCENTRISMO"**

8 *Aprendizaje encarnado y emociones.* A. V. Pereira

14 *El ateneo: una cartografía que recrea in(ter)vencciones psicoeducativas en la escuela.* M. T. Torrealba

20 *¿Ser o no ser el cerebro?* V. Rapela y M. Lozada

24 *Educación Digital: los procesos cognitivos en el desarrollo de competencias.* C. Roma

69 **FORMACIÓN DOCENTE**

70 *El silencio de lo femenino en el estudio de la matemática: "la reina de las ciencias".* L. J. D'Andrea

76 **MISCELÁNEAS**

Un manual para detectar el abuso sexual en la infancia

77 *En la red...*

80 *Agenda*

33 **EDUCACIÓN FÍSICA Y EXPRESIÓN CORPORAL**

Juegos cooperativos y prácticas socio-comunitarias. G. Ossana, F. Aguilar Mansilla, A. Riccetti y D. Leiggöner

34 *Las instituciones de formación de profesores de Educación Física y las escuelas públicas.* R. Rozengardt

40 *La perspectiva de género en la Educación Física escolar.* P. Migliorata

49 *El cuerpo vivido, el juego, la imagen corporal y la identidad.* M. Oliveto

54 *Espacios lúdicos: disparadores y mediadores en Educación Física y Expresión Corporal.* A. Ré

59 *La ronda: desarrollo de la integración sensorial en los primeros años.* C. B. Barbagallo

Los editores adhieren al enfoque que sostiene la necesidad de revisar y ajustar el lenguaje para evitar un uso sexista que invisibiliza tanto a las mujeres como a otros géneros. No obstante, a los fines de hacer más amable la lectura, dejan constancia de que, hasta encontrar una forma más satisfactoria, utilizarán el masculino para los plurales y para generalizar profesiones y ocupaciones, así como en todo otro caso que el texto lo requiera.

EDITORIA PROPRIETARIA
› Beatriz Noemí Kaplan

DIRECTOR
› Daniel Horacio Kaplan
PRODUCCIÓN GENERAL
› Ada Kopitowski

CORRECCIÓN
› Miriam Steinberg

DISEÑO GRÁFICO
› Natalia Tramonti

FOTOGRAFÍA DE PORTADA
123rf.com: stylephotographs

CENTRO DE PUBLICACIONES EDUCATIVAS Y MATERIAL DIDÁCTICO S.R.L.

Domicilio legal:
Av. Corrientes 4345 (C1195AAC)
Buenos Aires, Argentina
Tel. (5411) 5278-2200
contacto@noveduc.com

www.noveduc.com
Reg. Prop. Intelectual N° 5.349.412
Marca Registrada N° 1.754.347
ISSN 0328-3534

La Revista *Novedades Educativas* es propiedad de Beatriz Noemí Kaplan, editada por el Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico S.R.L. Los números atrasados se venden al valor del último ejemplar en circulación. Los editores no necesariamente coinciden con los conceptos y contenidos de los artículos firmados por los autores, ni adhieren o garantizan los servicios y productos ofrecidos en los espacios publicitarios. Todas las sugerencias y opiniones serán bienvenidas, esta publicación es un servicio de comunicación docente y abre sus páginas a las informaciones y colaboraciones de sus lectores. Pueden enviar colaboraciones a editor@noveduc.com, en formato RTF, adjuntando una autorización para su publicación. No nos obligamos a publicar ni a reintegrar el material. Las gacetillas de prensa se publican gratuitamente en función del espacio disponible. Si en alguna localidad la revista no se consigue con facilidad, aguardamos sus sugerencias para mejorar la distribución. Las imágenes publicadas pertenecen a los autores, a Bigstock, Shutterstock y 123rf. Se terminó de producir en el mes de septiembre de 2018 en Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico SRL, Avenida Corrientes 4345, CABA, y se imprime con equipos digitales propios.

Juegos cooperativos y prácticas socio-comunitarias

¿Qué se pone en juego cuando jugamos?

**GUILLERMO
OSSANA,
FERNANDO
AGUILAR
MANSILLA,
ANA RICCETTI Y
DANIEL LEIGGENER**
Profesores y
licenciados en
Educación Física

Se comparte una experiencia de juegos cooperativos implementada en el marco de un proyecto de prácticas socio-comunitarias entre la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC), Sedronar (Río Cuarto) y APASA. La propuesta pretende, por una parte, contribuir al desarrollo de una conciencia social y ciudadana en los participantes a partir de juegos cooperativos; por otro lado, propender trayectorias de formación docente inicial caracterizadas por un fuerte compromiso político-social.

Todo juego emerge en un contexto. Situando nuestra propuesta

En la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) a partir del año 2009 se promueven proyectos de prácticas socio-comunitarias (PSC) en todas las carreras de grado, convocando tanto a la comunidad universitaria como a instituciones y agrupaciones de la sociedad en general, a generar experiencias socialmente significativas para los actores involucrados. Más precisamente, las PSC son experiencias socioeducativas en las que se ponen en juego procesos de enseñanza y de aprendizaje en contextos sociales reales.

En ese sentido, conceptualizamos las PSC como situaciones en las que los estudiantes construyen capacidades complejas y potenciales para actuar en contextos comunitarios reales, integrando y usando conocimientos y procedimientos de las disciplinas y actitudes o valores solidarios, de manera estratégica y con conciencia ética y social.

Actividades de servicio a la comunidad que realizan los estudiantes, supervisados y orientados por los equipos docentes, integradas con los aprendizajes de contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes) propios de los espacios curriculares en los que estas prácticas se desarrollan¹.

Esta concepción se enmarca en la búsqueda de competencias, concebidas como saberes en acción o como praxis que articula conocimiento y práctica en contexto. Por otro lado, son saberes en acción ya que se construyen en contextos de acción y para la acción. El conocimiento se concibe como complejo, distribuido, generado a partir de problemas socialmente relevantes y orientados a su resolución. Desde una gestión social del conocimiento de diálogo, comunicación, cooperación y aprendizaje conjunto, conjugando diversos saberes: académicos, científicos, humanísticos, técnicos, cotidianos, prácticos, populares.

Al respecto, se estima que la posibilidad de incorporar trabajos en terreno en torno a PSC en el trayecto de formación, posibilita junto con el replanteo y resignificación de fundamentaciones, tradiciones, actividades, estructura de la clase, materiales, evaluación y de los sentidos asignados a la educación física, no solo la crítica del "perfil profesional dominante", sino la construcción progresiva de prácticas escolares y no escolares, solidarias y comprometidas con la realidad social.

Por consiguiente, estas prácticas promueven el compromiso, la responsabilidad social y la edu-

cación experiencial, ofreciendo oportunidades de aprendizaje a estudiantes que están cursando su formación de grado y, de este modo, propone la formación integral de los futuros profesionales.

En este trabajo presentamos una experiencia de juegos cooperativos realizada en el marco del proyecto "*Prácticas socio-comunitarias a través del juego cooperativo en poblaciones en situación de vulnerabilidad*"². En nuestra propuesta se decidió trabajar con organizaciones de la ciudad de Río Cuarto con acceso a contextos vulnerables, que compartieran la intención de generar prácticas inclusivas, generando oportunidades para una formación que atendiera la diversidad social que deberán afrontar los futuros graduados en Educación Física. Las acciones que se llevaron a cabo intentaron generar instancias de intercambio de saberes con los estudiantes universitarios de las cátedras intervinientes³, los estudiantes avanzados y docentes que conforman el grupo APASA, miembros del Sedronar-Río Cuarto y referentes de los territorios donde se decidió implementar la propuesta.

La intención fue acordar prácticas lúdico motrices alternativas de intervención profesional y, fundamentalmente, mostrar la realidad de diferentes sectores que quedan postergados en las lógicas de las ofertas de realización de actividades físicas, deportivas, recreativas y lúdicas.

La triangulación entre estudiantes del profesorado de Educación Física (PEF), APASA y Sedronar nos lleva a explicitar en qué consiste y cuáles son los propósitos de estos dos últimos grupos:

APASA⁴ es una organización que se conformó desde el 2014 con docentes, graduados y estudiantes de Educación Física de la UNRC, con la finalidad de generar dispositivos de formación docente inicial y continua a partir del trabajo en sectores de vulnerabilidad social. Apuesta a las prácticas profesionales emergentes en Educación Física, al tiempo de reforzar el compromiso de la universidad pública con la comunidad.

En nuestro caso, entendemos por *prácticas profesionales emergentes* como aquellas que se van constituyendo por las características socio-político-educativas del contexto actual, que tienden al mejoramiento de las relaciones socioculturales y como fuente de construcción de problemas y de reflexión en la acción (Di Capua Arlegain, 2011). En este sentido, estimamos que la identidad profesional, la corporalidad, la competencia, son categorías a ser resignificadas desde otras miradas, acordes con la compleja trama de relaciones y problemáticas que impactan a principios del siglo XXI.

De allí, la importancia de generar procesos reflexivos en la construcción del conocimiento profesional, que favorezcan la interpretación y transformación crítica de las complejas problemáticas sociales y educativas que contextualizan las prácticas en Educación Física.

Avanzar en la profesionalidad significaría ir hacia un oficio más responsable y autónomo, sometiendo a debate tradiciones de formación que han dejado huellas en la historia escolar, que impactan en las prácticas y se ven reforzadas en estos momentos desde el imaginario colectivo bajo el peso de la institución deportiva.

En tanto que Sedronar⁵ es una organización que trabaja acerca del consumo problemático en adolescentes por medio de múltiples acciones (recreativas, culturales, entre otras) a través de un abordaje integral del joven en su entorno social y familiar. Es una Secretaría Nacional que atiende a las problemáticas vinculadas con el consumo de sustancias. Su dispositivo de intervención se propone como objetivo fundamental el abordaje integral de los consumos problemáticos y está orientado a la promoción y restitución de derechos humanos como procesos potencialmente terapéuticos, a través de las siguientes propuestas:

- Propiciar prácticas integrales que generen espacios de umbral mínimo de exigencia en el abordaje de los consumos problemáticos en perspectiva de reducción de riesgos y daños.
- Generar estrategias comunitarias de promoción y asistencia integral.
- Promover abordajes que permitan dar respuestas integrales a los consumos problemáticos de sustancias.
- Contribuir al fortalecimiento de las redes territoriales, que garantice el acceso a derechos de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el marco de la Convención sobre los Derechos del Niño (artículo 31)⁶ y en la Ley N° 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en su artículo 20⁷.

Esta tríada institucional que hemos generado nos permite establecer un orden de vinculación para la práctica socio-comunitaria, en la que APASA actúa como nexo entre Sedronar y el PEF. A continuación, compartimos nuestra experiencia acerca del "Operativo Juegos Cooperativos" y su análisis correspondiente.

Yo juego, tu juegas, él juega...

Nosotros jugamos

Una de las actividades que se viene desarrollando desde el 2015 es el "Operativo Juegos Cooperativos" (Fotografías 1 y 2), llevado a cabo por el grupo APASA en numerosas ocasiones; denominación que le hemos dado a estas instancias socio-comunitarias de integración e inclusión, que da cuenta de encuentros con estudiantes de las diferentes instituciones de formación docente, docentes y graduados⁸, así como la realización de intervenciones lúdicas de tipo cooperativo en los barrios en los que Sedronar tiene injerencia.



Fotografía 1.



Fotografía 2.

Identificamos a los juegos cooperativos como “una praxis social lúdica y reglada que tiene como intencionalidad la reproducción de valores solidarios, cooperativos, inclusivos, siendo contra-hegemónicos al orden social capitalista” (Ossana, 2018)

Autores como Orlick (1986; 1990), Omeñaca y Omeñaca (1999), Otuzi Brotto (2003); Giraldo (2005) y Velázquez Callado (2006) definen estos juegos como libres de competición, exclusión, selección y agresión, y se constituyen por las siguientes características:

- Todos los participantes en lugar de competir, aspiran a un fin común.
- Los jugadores compiten contra elementos no humanos del juego, y no entre sí.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos para el fin común.
- La no exclusión.
- Liberación de la agresividad física.
- Participación acorde a las propias capacidades.
- El énfasis en el placer por la misma participación.
- Libertad para crear, modificar, inventar, explorar, ensayar.

Análisis de una Jornada Lúdica⁹

Como en otras oportunidades, esta jornada se realizó a partir de un pedido de Sedronar para vincular nuestra propuesta lúdica con otras acciones que vienen desarrollando sostenidamente en algunos barrios de la ciudad de Río Cuarto. Lo distintivo esta vez, fue que previamente a la intervención se concretó una reunión organizativa entre representantes de Sedronar, APASA y referentes del barrio.

También se coordinó con el desarrollo curricular de la asignatura Pedagogía (primer cuatrimestre, primer año, profesorado en Educación Física, UNRC) contando con la presencia de una veintena de estudiantes para realizar un trabajo práctico, en el marco del proyecto de PSC.

En una primera evaluación de la jornada realizada, inmediatamente terminados los juegos en el barrio “130 viviendas” en mayo de 2018, con las voces de participantes de Sedronar, APASA y referentes barriales, esta se valora

como positiva por la buena convocatoria y la participación de niños y adolescentes del barrio. Se resaltan el disfrute y la evidencia de conductas solidarias y cooperativas por sobre las competitivas. Sedronar agradece nuestra participación y abre el juego para futuras réplicas. Destacamos la ocurrencia de intentar para las próximas jornadas, que sean los mismos referentes barriales quienes aprendan a proponer y conducir los juegos. También sugerimos que se puedan financiar la construcción de los propios juguetes para no depender de la universidad o de APASA.

A partir del registro de cuatro observadores no participantes es posible establecer las siguientes categorías analíticas, que describimos a continuación: a) Análisis de las conductas de los jugadores, y b) Análisis de las prácticas profesionales de quienes condujeron los juegos.

Análisis de las conductas de los jugadores¹⁰

a. *En relación con el interés en las distintas propuestas.* Los juegos que despertaron mayor interés por parte de los asistentes fueron: Tirolesa; Lona; Canaletas; Soga redonda; Carrera de embolsados. Los de menor interés: Canaletas; Las bases.

b. *En relación con la manifestación de conductas cooperativas.* Los juegos donde se vieron mayores conductas cooperativas fueron: Soga; Canaletas; Tirolesa; Alfombra mágica; Lona; Embolsados. Donde se percibieron menos: Las bases; Alfombra mágica.

c. *En relación con el género.* Donde se manifestaron de modo mixto: Soga; Canaletas; Embolsados; Oruga; Tirolesa; Alfombra mágica; Lona. En “Las bases” tuvo mayor protagonismo el género femenino. En otros, las voces más fuertes fueron las masculinas (Fotografía 3).

En estos registros se evidencia una correlación directa entre la motivación o interés que despierta el juego, con la visibilización de conductas cooperativas; aun cuando la

propuesta no demande mucha cooperación –la tirolesa, por ejemplo–. La igualdad de género en cuanto a la participación estuvo presente, con algunas propuestas donde las voces masculinas fueron dominantes. No se registraron reflexiones luego de los juegos.

Análisis de las prácticas profesionales de quienes condujeron juegos

Resultó particularmente difícil analizar las conductas de quienes condujeron los juegos, ya que los registros terminaron narrando en qué consistía el juego, o cómo respondían los jugadores, pero no demasiado qué hacía el conductor del juego.

No obstante, se presentan las distintas categorías respetando la planilla de registro utilizada.

- a. *Explicación del juego.* Volumen de la voz alta y fuerte (lo que presupone conocer el juego, brindar seguridad a los jugadores). El compromiso corporal; como la motivación no se deduce con claridad, poniendo en un mismo lugar al conductor con el de los jugadores, podría suponerse que el entusiasmo estuvo presente.
- b. *Desarrollo del juego.* No hay registros con claridad sobre lo que hicieron los conductores durante el juego; es posible deducir que jugaron junto a los jugadores; hay igualdad de género en los jugadores, aunque no es posible encontrar pistas si la misma fue espontánea o pulsada por el conductor.
- c. *Cierre del juego.* Con leve tendencia, el conductor es quien decide cuándo termina el juego. No hubo registro sobre espacios para recuperar los sentidos del jugar. Escasa narración acerca de los afectos o contactos corporales del conductor.



Fotografía 3.

Próximos desafíos

El propósito de esta comunicación fue describir y compartir una experiencia de juegos y actividades cooperativas llevadas a cabo de manera interinstitucional, para contribuir y realizar aportes acerca de la importancia de las prácticas lúdico motrices inclusivas en la construcción de una ciudadanía participativa. Proponemos a continuación algunas conclusiones para seguir en juego.

En primer lugar, el registro sistemático de qué se pone en juego cuando jugamos fue importante y significativo. Más allá de las planillas de registros con categorías observacionales preestablecidas, la posibilidad de qué documentar inevitablemente va de la mano de qué somos capaces de observar. Por ello, interpretamos que debemos continuar transitando esta ardua pero muy interesante tarea de seguir observando, seguir registrando y seguir analizando.

Entre los próximos desafíos, nos planteamos la recuperación de las voces de los jugadores, de los referentes barriales, sujetos que no solo juegan en el territorio, sino que viven en él. Por ese motivo, si parte de nuestra intencionalidad el transformar esos escenarios de vulnerabilidad, no debemos contentarnos con que solamente los participantes hayan disfrutado de los juegos, aunque sea válido e importante que lo hagan.

¿Querés enviar tu proyecto?

Podés presentar artículos para que sean evaluados por el grupo de editores.

¡Animate!

Convocatorias abiertas de la Revista Novedades Educativas



noveduc.com/enviar_proyectos



editor@noveduc.com

En segundo lugar, también queremos plantear la importancia de generar espacios de colaboración donde la inclusión y reflexión sobre lo vivenciado como comunidad de aprendizaje, permita construir puentes entre la teoría y la práctica, entre las instituciones y las personas involucradas. Esto supone un desafío para quienes estamos trabajando en cátedras de formación docente; estamos proponiendo una perspectiva socio-comunitaria en la formación de profesores en Educación Física, generando propuestas donde el proceso de aprendizaje sea significativo, situado y reflexivo. Creemos que presentar alternativas de acción posibilita redefinirnos y repensarnos como profesionales ante una cultura de práctica corporal diversa.

El desafío es contagiar y proponer a la comunidad de profesores en Educación Física, en particular, y a las instituciones, en general, iniciativas socioeducativas que tiendan a la inclusión, la justicia educativa, la solidaridad e igualdad de oportunidades.



Fotografía 4.

En definitiva, la posibilidad de habitar los cuerpos desde una cultura de la cooperación, como una manera de jugar y jugársela en la vida (Fotografía 4).

NOTAS

1. Textual del documento "Proyecto: Incorporación de Prácticas Socio-Comunitarias al Currículo". Universidad Nacional de Río Cuarto, Río Cuarto, Córdoba, Argentina. Abril de 2010.
2. Aprobado y subsidiado por la Secretaría de Planeamiento y Relaciones Institucionales y Secretaría Académica de la UNRC. Director: Lic. Daniel Leiggener. Codirectora: Dra. Ana Riccetti. Período 2018-2019.
3. Las cátedras que intervienen en el proyecto pertenecen al profesorado de Educación Física de la UNRC y son: Pedagogía, Taller de Problematicación de la Formación y Práctica Docente, Didáctica, Deportes Individuales, Epistemología, Antropología y Filosofía, Seminario de Investigación en Educación Física, Investigación Educativa.
4. "Apasa", en lengua aymara, significa 'cautivando corazones'.
5. Secretaría de Programación para la Prevención de la Drogadicción y la Lucha contra el Narcotráfico (<https://www.argentina.gob.ar/sedronar>).
6. "Los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad".
7. Refiere con relación al derecho al deporte y juego recreativo, lo siguiente: "Los Organismos del Estado con la activa participación de la sociedad, deben establecer programas que garanticen el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales".
8. Los profesorado con los que hay vinculación son los siguientes: profesorado de Educación Física de "I.E.S. Eduardo Lefebvre" (Laboulaye, Córdoba), "Instituto Superior de La Salle" (La Florida, Buenos Aires), Instituto Superior de Educación Física ("ISEF", General Pico, La Pampa).
9. Los juegos que se mencionan en este punto reproducen conductas cooperativas. No es nuestra intención hacer una descripción de cada uno de ellos.
10. En nuestra expresión "los jugadores" incluimos al género femenino.

BIBLIOGRAFÍA

- Di Capua Arlegain, A. y otros (2011). Representaciones de docentes y estudiantes universitarios de las prácticas profesionales emergentes. *Resultados de un programa de investigación*. Río Cuarto. Publicación digital. Facultad de Ciencias Humanas, UNRC, Córdoba, Argentina.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos. Jugar para que todos ganen*. Barcelona: Océano.
- Omeñaca Cilla, R. y Ruiz Omeñaca, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Universidad Nacional de Río Cuarto (2010). *Incorporación de prácticas socio-comunitarias al currículo*. Documento de apoyo al proyecto. Secretaría de Planeamiento y Relaciones Institucionales de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Río Cuarto, Córdoba, Argentina.
- Ossana, G. y otros (2018). *Taller de juegos cooperativos para organizaciones sociales*. Universidad Nacional de Villa María, Villa María, Córdoba, Argentina. Manuscrito inédito.
- Otuzi Brotto, F. (2003). *Juegos cooperativos*. Buenos Aires: Lumen.
- Velázquez Callado, C. (2006). *Educación Física para la paz: de la teoría a la práctica diaria*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

LEYES Y CONVENCIONES

- Congreso de la Nación Argentina. Ley N° 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, 21 de octubre de 2005.
- Convención sobre los Derechos del Niño. Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución n° 44/25, del 20 de noviembre de 1989. Entrada en vigor: 2 de septiembre de 1990.