

JUEGO, CUERPO Y COMUNIDAD

PRESENTACIÓN Y FORMACIÓN

El juego nos permite intervenir y mediar en distintos procesos comunitarios y experiencias colectivas. Para esto trabajaremos a partir de herramientas conceptuales y prácticas para la elaboración de proyectos de intervención comunitaria que involucren el juego y lo lúdico como protagonistas.

El proceso de formación propone un recorrido que parte de la teoría y la vivencia propia del juego, para ir incorporando perspectivas y recursos que posibiliten hacer jugar a otros. Arte y juego se encuentran sumamente relacionados en el terreno de la creatividad, la creación y lo placentero. Indagaremos sobre estos aspectos que nos permitirán diseñar actividades lúdicas.

En este curso resaltaremos los enfoques cooperativistas y con perspectiva de género ya que entendemos que son puente para la construcción de una comunidad más solidaria e inclusiva.

La propuesta es una puerta de entrada, una invitación a pensar, jugar y hacer jugar a partir de un recorte acotado en un mundo de propuestas variadas. Como toda práctica el juego necesita poner el cuerpo en movimiento para ir soltándose y adquiriendo más estrategias. Por eso se busca que ustedes puedan llevar estos procesos de reflexión y acción a sus prácticas cotidianas, generando intercambios para lograr motorizar el conocimiento y aprendizaje colectivo.

Para finalizar el curso se pide el desarrollo de una propuesta o proyecto que les permita aplicar lo incorporado en este proceso de formación. Para ello, trabajaremos a partir de herramientas de planificación y creación de juegos y actividades de intervención comunitaria.

OBJETIVOS

Generar herramientas teóricas y prácticas que permitan el desarrollo de proyectos espacios comunitarios, educativos, sociales, desde una perspectiva lúdica

DOCENTES

Docentes: Gabriela García Ben, Sebastián Coan, Juan Pablo Martínez Rabal

DESTINATARIOS/AS

A educadores, educadoras, integrantes de organizaciones sociales, cooperativistas, y toda persona que quiera conocer, capacitarse, investigar o desarrollar proyectos lúdicos con una mirada cooperativa y desde el arte.

Éste curso está organizado en cuatro módulos/unidades en un formato virtual que se propone desarrollar conceptos, pensamientos para generar nuevos conocimientos de modo colectivo y cooperativo.

CONTENIDOS

Módulo 1- EL JUEGO

En este módulo buscaremos teorizar acerca del juego para desplazar nociones ligadas al sentido común que generalmente lo encasillan como algo “no serio” o como algo “exclusivo de la Infancia”.

El juego como elemento constitutivo de nuestro hacer cultural, posiciona nuestra mirada sobre el mundo. En este módulo se desarrollará el juego como posicionamiento político e ideológico.

Ejes

- El Juego. Juego y Cultura. El juego como transmisor de Cultura.
- Tiempo y Espacio. Caos y Orden.
- Democracia Lúdica. Las reglas.
- Lúdica y Juego
- Juego educativo. Juego recreativo
- Yo jugador. Yo jugadora : Autobiografía Lúdica

Materiales de trabajo I. Básicos y obligatorios:

- Scheines, G. (1998) “Fundar un Orden” en Juegos inocentes, Juegos terribles (pp 53-59) Buenos Aires: Espiritu Guerrero, 2017
- Scheines, G. (1998) “Provocar el Caos” en Juegos inocentes, Juegos terribles (pp 61-66) Buenos Aires: Espiritu Guerrero, 2017

Materiales de trabajo I. Ampliatorios:

- Scheines, G. (1998) "Un juguete es cualquier cosa" en Juegos inocentes, Juegos terribles (pp 69-76) Buenos Aires: Espiritu Guerrero, 2017.
- Scheines, G. (1998) "Los pedagogos vienen marchando" en Juegos inocentes, Juegos terribles (pp 85-90) Buenos Aires: Espiritu Guerrero, 2017.
- Carroll, L. () "El croquet de la reina" en Alicia en el pais de las maravillas (47-54) Biblioteca Virtual Universal, 2003.
- Podcast "Les salieris de Scheines" Cap1: Trabajadorxs con juego

Módulo 2 - MIRADAS. PERSPECTIVAS SOBRE EL JUEGO

En este módulo intentaremos pensar el juego y la lúdica desde una mirada compleja, para ello buscaremos ampliar la concepción de juego y atravesar por diferentes saberes, disciplinas y miradas que nos permitan desarrollar herramientas propias de análisis y clasificación. Resaltando tres aspectos que creemos fundamentales: el enfoque cooperativista, con perspectiva de género y social comunitario.

Ejes

- Tipología y clasificación de Juegos.
- Juego y Cooperativismo.
- Juego y Género.
- Juego y su rol comunitario

Materiales de trabajo II. Básicos y obligatorios:

- Tarducci, M, Zelarallán, M. (2016) "Nuevas historias: géneros, convenciones e instituciones". En Merchán C. Fink N. (comps) #NI UNA MENOS Desde los primeros años. Buenos Aires, Las Juanas Editora.
- Varios autores "Sinfin de Principios, propuestas para la educación cooperativa en la escuela", Ediciones Idelcoop, 2014. pp29 a 33

Materiales de trabajo II. Ampliatorios:

- Podcast "Les Salieris de Scheines" Cap 2: Todo juego es político

- Vargas Vargas L, Bustillos G ,”Técnicas participativas para la educación popular, tomo 1”,Editorial LUMEN -HUMANITAS ,CEDEPO,1997.
- Brown, G. (1987) “Que tal si jugamos otra vez, Nuevas Experiencias de los Juegos Cooperativos en la Educación Popular”, Guaruda Ediciones.
- “Cooperando somos Mejores” (2003), Ediciones Idelcoop.

Módulo 3 - JUEGO Y EXPRESIÓN.

En éste módulo les propondremos poder pensar la relación entre la producción artística y el juego. Indagar en los mecanismos de la creación para la elaboración de actividades. Propondremos la creación de espacios para fomentar la producción estética y el desarrollo de la capacidad creadora. Descubriremos, exploraremos y reflexionaremos sobre las herramientas de intervención que nos permiten los distintos lenguajes artísticos : visual, musical, corporal y todas sus variantes. Con todo esto buscaremos desarrollar una mirada crítica y creativa.

Ejes

- Juego y Expresión Artística.
- Desarrollo de la capacidad creadora.
- El derecho a la metáfora.
- Los distintos lenguajes de expresión artística.
- Formatos y grupos de intervención artística.
- Cuerpo en juego
- La producción colectiva.
- El rol del facilitador.

Materiales de trabajo III. Básicos y obligatorios:

- Lowenfeld Viktor , Brittain W.Lambert.(1980).*Desarrollo de la capacidad creadora*, EDITORIAL KAPELUSZ.
- Read, Herbert. (1991).*Educación por el arte*.Paidós Educador.
- Rodari,Gianni.(1997).Gramática de la fantasía, introducción al arte de contar historias.Ed.Colihue.
- Montes, G. (2001) . “*La frontera indómita, en torno a la construcción y defensa del espacio poético*”. Fondo de Cultura Económica.

Materiales de trabajo III. Ampliatorios:

- Podcast “Les salieris de Scheines” Cap 3: *El arte también juega*
- Gardner, Howard. “*Educación artística y desarrollo humano*”. Paidós. Barcelona, 1994.
- Pescetti, Luis “*Una que sepamos todos*” Siglo XXI, 2018
- Pichon-Rivière, Enrique. (1987) *El proceso creador*, ed. Nueva Visión, Buenos Aires.
- Calmels, Daniel, (1997), “Espacio habitado en la vida cotidiana y la práctica psicomotriz”, Ed.D&B.
- Winnicott D W.(2005).REALIDAD Y JUEGO.gedisa editorial.
- Istvansch, “*Todos podemos dibujar*”, AZ

Módulo 4 - HACER JUGAR.

Este módulo propone pensar la recreación como disciplina. Intentaremos conceptualizar las diferentes corrientes que existen en este campo para buscar similitudes, diferencias y complementos que aporten al desarrollo de nuestra propia acción.

La cuestión central del módulo gira en torno al “hacer jugar”. Para ello pondremos en diálogo herramientas para el desarrollo de un diagnóstico, planificación y evaluación de proyectos y espacios lúdicos, validando las experiencias propias de lxs participantes y buscando construir un método que nos brinde confianza y seguridad a la hora de facilitar juegos o pensar proyectos para grupos o comunidades.

Ejes

- Recreación educativa. Recreacionismo y Animación sociocultural.
- Herramientas para la realización de propuestas y proyectos.
- Diagnóstico. Planificación. Evaluación.
- La coordinación. Roles y posicionamientos
- Ejemplos de experiencias en espacios comunitarios.

- El rol del facilitador.

Materiales de trabajo IV. Básicos y obligatorios:

- Waichman, P. (2008) “Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico” Madrid. Editorial CCS,
- Algava, M. (2006) “Jugar y Jugarse, Las técnicas y la dimensión lúdica de la educación popular” .Rosario. Ed. América Libre
- Jasiner, Graciela.Cómo coordinamos grupos.
- Jasiner, Graciela.Para qué los grupos.

Materiales de trabajo IV. Ampliatorios:

- Podcast “Les salieris de Scheines” Cap 4: Parar la pelota
- Jasiner,Graciela. (2007). COORDINANDO GRUPOS, Una lógica para los pequeños grupos.Lugar Editorial

MODALIDAD Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

El curso es de modalidad virtual, su desarrollo se llevará adelante a través de la plataforma educativa de IUCOOP. Esta organizado en 4 módulos temáticos, que se presentarán con regularidad quincenal. Cada uno de ellos contiene material de estudio, en formato escrito y audiovisual, orientaciones y guías elaboradas por los/as docentes, el acompañamiento continuo, a lo largo de todo el proceso, por parte del tutor/a, como así también distintas instancias de comunicación e intercambio grupal, centradas en la mensajería y los foros.

La metodología de trabajo prevista busca integrar la teoría y la práctica en un ambiente colaborativo, donde los/as participantes “aprendan haciendo”. Desde una perspectiva dialógica, se busca la reflexión-acción orientada, que permita reconocer los fundamentos teóricos del cooperativismo y ubicarlos en interlocución con las prácticas educativas de los/as participantes, con la intención de brindar herramientas que permitan planificar y socializar experiencias cooperativas y solidarias.

La tutoría a cargo orientará la acción y la discusión en búsqueda de una construcción colectiva de conocimiento a partir del trabajo individual, grupal y la reflexión permanente sobre los temas abordados en cada módulo.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y RÉGIMEN DE APROBACIÓN

Para acreditar el curso los/as participantes deberán completar la actividad de cada módulo y el trabajo final, que consiste en la presentación escrita de un proyecto lúdico de intervención comunitaria

El curso estará disponible en la plataforma a los y las participantes hasta un cuatrimestre posterior a su inicio. Las actividades deberán completarse hasta un mes de terminado el mismo. El trabajo final deberá presentarse hasta la fecha prevista en el cuatrimestre siguiente a su implementación.

A modo de excepción, se contemplarán situaciones que dificulten completar las actividades hasta un 25% de las mismas.