

Colección **Actualizaciones Académicas**

# **Actualización Académica en Educación Física desde la perspectiva de derechos**

Módulo 4a: **Educación Física, juego y  
recreación**



## Índice

|   |    |
|---|----|
| <b>Clase 1. Recreación ¿educativa?</b> .....                                    | 3  |
| <b>Clase 2. El juego: un concepto complejo</b> .....                            | 20 |
| <b>Clase 3. El énfasis en lo grupal</b> .....                                   | 34 |
| <b>Clase 4. La recreación educativa y el juego en la educación física</b> ..... | 47 |

## Módulo 4a: Educación Física, juego y recreación educativa

## Clase 1: Recreación ¿educativa?

## Para comenzar

¡Hola! Les damos la bienvenida a este módulo, para conocer mejor esta propuesta les invitamos a ver este video:

Mirar en  YouTube

Ver más   

Compartir

Textos de las  
- Biografías  
- Videos

Foros para  
elaborar e  
interactuar

Dos tipos de foro:  
- Interactuar  
- Rehacer o  
completar

Ahora sí, les damos la bienvenida a este primer encuentro.

Tendremos por delante esta y tres clases más en las que buscaremos repensar nuestras prácticas educativas, verlas a través de otro cristal para así poder ser críticos/as, cuestionarnos, enriquecernos, y diseñar alternativas que nos permitan mejorarlas.

En cada clase encontrarán una serie de propuestas cuyo aprovechamiento dependerá de cada uno/a de ustedes, les invitamos a ir completando las consignas a medida que vayan leyendo para compartir este recorrido de aprendizaje. ¡Que lo disfruten!



**Sobre esta clase:** En este primer encuentro nos acercaremos al concepto de **recreación**. Conoceremos las diferentes corrientes que existen, y nos enfocaremos en la **recreación educativa**. Partiremos de las ideas y experiencias previas que ustedes tienen para arribar luego al abordaje teórico. Por último, nos referiremos al **derecho a la recreación**.



### Presentándonos

¡Bienvenidos y bienvenidas!

Esta modalidad de cursada nos permite que nuestra aula esté conformada por cursantes de todo el país. Esto nos da la oportunidad de enriquecernos con las diferentes miradas que cada persona podrá compartir.

1. Para empezar a conocernos los invitamos a participar en este foro obligatorio contando:

- a)- Dónde viven (¿cuáles son las características de su lugar?). Les invitamos a subir una foto de su paisaje cotidiano.
- b)- Sobre sus ámbitos de trabajo. Les ayudamos con algunas preguntas disparadoras: ¿Dónde están trabajando? ¿Hace cuánto tiempo que están trabajando? ¿Cómo es el contexto donde desarrollan su tarea? ¿Qué rol cumplen en ese lugar? ¿Cuáles de las actividades que suelen proponer les gustan más? ¿Qué es lo que más les apasiona de su profesión?

Nota: cuando hayan leído la presentación de sus colegas, pueden escribirles comentarios, saludos o lo que gusten utilizando la opción “responder a intervención” (tal vez porque viven cerca, o porque es un lugar del país que no conocen, porque trabajan en ámbitos parecidos, o porque son tocayas/os...).

Recuerden colocar su foto de perfil ya que es muy importante en este ámbito virtual poder “vernos las caras”. Aquí les dejamos un tutorial para poder hacerlo

¡Nos vemos en el foro!

El módulo que compartiremos está diseñado desde una mirada integradora, apuntamos a profesionales que promuevan procesos de desarrollo personal, social y cultural, y para ello es necesario promover inicialmente el propio desarrollo. Por lo cual tomaremos como punto de partida sus experiencias personales. No nos referimos únicamente a las experiencias como docentes, profesores, entrenadoras, talleristas, etc., sino a las experiencias de vida vinculadas al juego y al compartir en grupos que han dejado huellas significativas en ustedes.

## Aclarando conceptos

Hay algunos conceptos que son claves de definir para adentrarnos en el campo de la recreación educativa. Necesitamos preguntarnos sobre tres ideas que están vinculadas entre sí: tiempo libre, ocio y recreación. Todos tenemos alguna noción de lo que significan estos conceptos. Creemos que es un aporte interesante partir de estas nociones antes de dar lectura al texto propuesto para hoy.



### Detenerse a pensar:

Antes de la lectura, los/as invitamos a revisar las ideas previas que tenemos sobre estos conceptos.

Les proponemos que escriban una definición para cada concepto (ocio, tiempo libre y recreación). Luego de leer los textos vuelvan a ellas. ¿Las modificarían? ¿Se enriquecieron?

Veremos que en Latinoamérica se suele usar indistintamente “ocio” y “tiempo libre”. Hay mucho para leer respecto de la historia de estos términos que han ido cambiando su sentido a lo largo de los siglos. Aunque no es parte de la bibliografía obligatoria, recomendamos la lectura del estudio de Julia Gerlero (2011) disponible [aquí](#).

Para los fines de nuestro encuentro de hoy haremos esta breve síntesis:



**TIEMPO LIBRE:** la idea de tiempo libre nace con la Revolución Industrial, como un tiempo libre de trabajo, un tiempo de descanso, luego de jornadas agotadoras.

Diferentes autores lo mencionan como el tiempo que queda después del trabajo, el que

queda disponible después de las necesidades y obligaciones cotidianas, o el tiempo que se emplea en lo que uno quiere, o la parte del tiempo destinada al desarrollo físico e intelectual del hombre en cuanto fin en sí mismo. Veremos, en el texto de Pablo Waichman propuesto para esta clase, que también podemos hacer una distinción entre el **tiempo libre de** (libre de obligaciones), que puede ser un tiempo que solo sirva para recuperarse del cansancio del tiempo ocupado (función compensatoria), y el **tiempo libre para** (para realizar lo que la persona elija), donde ya haya descansado del agotamiento. Para poder hacer una elección libre (el autor la llama autocondicionada) es necesario primero haber descansado que es una necesidad que tenemos que atender (el autor lo llama un heterocondicionamiento). Dirá entonces que **partiremos del heterocondicionamiento para ir llegando al autocondicionamiento**. Esta última idea nos guiará en este módulo, ya que el aporte que hará la Recreación Educativa está vinculado con el desarrollo humano enfocado en desplegar la capacidad de las personas y los grupos para vivir eligiendo lo más que se pueda sus condicionamientos (autocondicionamiento).

**RECREACIÓN:** a partir de los años 50 comienza a llenarse de contenido este término. Desde un punto de vista individual, el término “recreación” se utiliza para denominar diversas actividades de ocio que se desarrollan en el tiempo libre, como ver espectáculos, hacer deporte, contemplar, viajar. Desde este punto de vista es sinónimo de diversión. **Sin embargo, usaremos aquí el concepto entendiéndolo desde un punto de vista educativo, dentro de un sistema que requiere de estructuras y organizaciones.** Veremos enseguida que hay distintas corrientes con posturas diferentes.

**OCIO:** se refiere más a un estado o actitud que a un tiempo en particular, es la persona quien subjetivamente define las actividades o momentos de ocio, cuya característica principal es el disfrute. Puede verse como un estado creativo para el desarrollo del ser, o como la dedicación a la contemplación o introspección, o a actividades divertidas o placenteras (desde dormir una siesta hasta ir a fiestas o reuniones). También puede verse en forma peyorativa como *ociosidad*.



**NOTA:** Algunos autores definen que una de las características de la recreación es que sus propuestas se desarrollan en el tiempo libre, por lo tanto, quienes asisten lo hacen en forma

voluntaria. Según esta perspectiva dentro de la escuela, en tanto su carácter obligatorio, no podrían darse propuestas de recreación educativa. **En esta cursada consideramos que hay grados de libertad crecientes aun dentro de la propuesta educativa formal y que es posible nutrir esos espacios con las herramientas y las perspectivas que propone la Recreación.**

## Diferentes corrientes de la Recreación

Queremos invitarles a pensar sobre la recreación y a conocer las distintas formas de llevarla a cabo, ya que hay diversas corrientes con características y enfoques muy diferentes. Estas diferencias se dan sobre todo en los objetivos que se persiguen con las distintas prácticas llamadas recreativas y en el tipo de proceso que desarrollan.

Podemos definir tres corrientes: el **recreacionismo**, desarrollado en Norteamérica; la **recreación educativa**, originada en Latinoamérica; y una tercera corriente surgida en Europa conocida como **animación sociocultural**.

Definiremos las tres corrientes y luego profundizaremos sobre las características de las dos más utilizadas en nuestros ámbitos profesionales, para poder reconocerlas en las diferentes prácticas que realizamos. Explicitamos de antemano que la mirada que desarrollamos en este curso es la de la **recreación educativa**, porque tiene mucho para aportarnos a la hora de vincular el juego y la Educación Física y porque apunta a fortalecer los procesos grupales



### Características de las tres corrientes

- Las prácticas vinculadas al **recreacionismo** tienen como objetivo solo entretener, promover un uso saludable del tiempo libre haciendo actividades al exterior, y ponen el énfasis en el consumo de actividades de quienes participan, manteniéndoles en un rol pasivo, lo que les genera dependencia hacia quienes proponen las actividades.

Palabras clave: entretener, pasatiempo, aburrido/divertido, “usar” el tiempo en algo productivo, consumir actividades, protagonismo sólo del/la profesor/a.

- Las prácticas que están orientadas a la **recreación educativa** apuntan al desarrollo humano y buscan generar procesos grupales basados en una participación que permita a la comunidad ser protagonista de sus procesos de aprendizaje, asumiendo la gestión de su propio tiempo. Quienes participan son protagonistas durante el desarrollo de las actividades y paulatinamente participan también en la elección y creación de las mismas.

Palabras clave: desarrollo humano, proceso grupal, trasladar aprendizajes a todo el tiempo de vida, protagonismo del grupo y de cada persona, búsqueda de autonomía.

- La **animación sociocultural** nace como metodología de la educación de adultos, noción que luego se incluye en la de educación permanente. Propone procesos de dinamización popular, destinados al desarrollo comunitario y al mejoramiento de la calidad de vida. Una de las principales diferencias con la recreación educativa es que no necesariamente promueve los procesos grupales.

Palabras clave: desarrollo comunitario, transformación social, estimular la iniciativa y la participación, calidad de vida.

Ahora los invitamos a leer el capítulo 11 del libro de Pablo Waichman *Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico* ([disponible aquí](#)) dónde el autor profundiza sobre la recreación entendida desde la corriente de recreación educativa.



**Para ampliar más:**

Si gustan profundizar más en la caracterización de las corrientes en Recreación pueden leer [¿Cuál recreación para América Latina?](#) de Pablo Waichman, y también [La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos](#), de Ricardo Lema (estos textos no son de lectura obligatoria, pero se los recomendamos).

Las diferencias entre cada corriente están dadas por:

- La intencionalidad que tienen las propuestas realizadas: ¿solo entretenir y usar el tiempo libre de forma sana, o hay una intencionalidad pedagógica vinculada al desarrollo humano?
- El rol que tienen los participantes: ¿son meros espectadores, participantes o protagonistas?
- La manera en que aborda las relaciones entre los participantes: ¿le da importancia a los vínculos, a los procesos grupales?
- El rol que ocupa quien coordina: ¿promueve que el grupo se autogestione o genera dependencia del rol de coordinación?
- La relación que existe entre la propuesta y el tiempo en el que sucede: ¿es entretenimiento para un tiempo *libre*, o trasciende el tiempo en que sucede y busca influir en el resto de la vida de los participantes?



Hay propuestas (juegos, actividades, dinámicas) que pueden utilizarse en cualquiera de las corrientes. Ya que lo que define las diferencias entre corrientes no es la actividad en sí misma, sino lo que se propone quien coordina y la manera en que se lleva a cabo. Para analizar la intención con que se propone una actividad es necesario saber:

- si hay o no un proceso grupal
- cuál es el rol de quien facilita
- qué intencionalidad tiene
- si hay coherencia entre esa intencionalidad y la propuesta.



#### Detenerse a pensar:

¿Con qué tipo de prácticas vinculaba la recreación antes de la lectura de esta clase?

¿Cambiaron mis ideas al respecto?

¿La recreación tiene algo que ver con mi práctica profesional?

¿De forma cotidiana o solo en eventos especiales?

¿En qué corriente enmarcaría mis prácticas?

## ¿La recreación es un derecho?

Se consagra como derecho todo aquello que se relaciona con el bienestar de las personas y de los pueblos. En principio, asegurar la vida digna de los seres humanos tiene que ver con satisfacer sus

necesidades, para ello hace falta la intervención de muchas personas e instituciones. Las leyes y los acuerdos, declaraciones y convenciones generan el marco para que los Estados sean garantes del cumplimiento de esos derechos.



Para pensar sobre cuáles son las necesidades humanas, cómo se satisfacen y qué tipo de riquezas y pobrezas genera el poder satisfacerlas o no, nos basaremos en la propuesta que hicieron Manfred Max Neef y Martín Hopenhayn (1986) en su libro *Desarrollo a escala humana*. Es una concepción diferente a la que equipara el crecimiento económico con el bienestar. El desarrollo en definitiva, dicen los autores, se trata de las personas y no de los objetos.

Dice Ricardo Lema (2013) al respecto:

“Max-Neef aporta una tipología de necesidades desde una perspectiva de desarrollo humano, que será de utilidad para comprender el alcance de los contenidos de la recreación educativa. Este autor plantea nueve tipos de necesidades: de subsistencia, de protección, de afecto, de entendimiento, de participación, de ocio, de creatividad, de identidad y de autonomía. Todos estos contenidos pueden ser atendidos a su vez desde cuatro dimensiones existenciales: ser, tener, hacer y estar. Esta dimensión nos amplía el universo de contenidos a considerar en un proyecto de formación: los contenidos pueden referir al desarrollo de atributos personales (ser), a facilitar ciertos elementos instituidos (tener), a promover acciones personales y colectivas (hacer) o a facilitar el acceso a ciertos espacios (estar).”

La propuesta de *Desarrollo a escala humana* dice que si bien las necesidades son pocas, lo que es infinito es la manera de satisfacerlas, les invitamos a leer una síntesis de sus ideas [aquí](#), donde podrán ver los diferentes tipos de satisfactores que existen.

Les proponemos pensar: ¿qué tipo de satisfactor es la recreación educativa?

En varias constituciones de Latinoamérica está contemplado el derecho al juego y a la recreación y es deber de los Estados garantizar el acceso de distintos grupos de la población a espacios y actividades específicas a través de sus políticas públicas.

La Constitución de Argentina lo hace a través de su adhesión a la Convención de los Derechos del Niño que en su artículo 31 dice:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

En nuestro país, la recreación como derecho está contemplada también en la Ley Nacional N° 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes; Ley N° 27.360 de la Convención Interamericana de Protección de Derechos de las Personas Mayores; en la Ley de Educación Nacional N° 26.206 y en la Ley Nacional N° 22.431 de Protección Integral de Personas con Discapacidad.

Existen 10 países de Latinoamérica que incluyen la recreación (o una fórmula similar) en sus constituciones, ellos son: Brasil, Colombia, Cuba, Ecuador, Honduras, México, Nicaragua, Paraguay, Perú y Venezuela.

Para profundizar el análisis de cómo se piensa el derecho a la recreación en los distintos países, distinguirlo del derecho a las vacaciones, al tiempo libre y al descanso, que es un derecho de los trabajadores, y distinguir a quiénes está dirigido y con qué tipo de prácticas los invitamos a leer (lectura opcional) la investigación que realizó Julia Gerlero al respecto:

La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica. Pueden leerla [aquí](#).



“En la actualidad, en la comunidad internacional hay consenso sobre considerar los juegos y las actividades recreativas como productos de la cultura, y valorar la importancia de estas actividades. Al mismo tiempo, también hay acuerdo sobre que a jugar se enseña y a jugar se aprende, y que jugar favorece el desarrollo de las

posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad”.

<https://www.educ.ar/recursos/128943/el-derecho-a-jugar>

## ¿Quiénes aseguran el derecho al juego y a la recreación?

Existen distintos niveles de intervención en nuestra sociedad: puede tratarse de la esfera de las instituciones privadas, de las de la sociedad civil como ONG, movimientos sociales o asociaciones comunitarias o del Estado a través de sus políticas públicas. Las políticas públicas son los marcos regulatorios, programas y proyectos que un Estado diseña y gestiona a través de la administración pública con fines de satisfacer las necesidades de una sociedad. En nuestro país hay tres escalas en las que el Estado puede incidir con sus políticas: a nivel nacional, provincial y municipal.



Nos parece importante dejar claro que, como dice José Fernando Tabares Fernandez (2005), “La recreación por sí misma, no es necesariamente mediadora para el desarrollo humano integral. Lo contrario sería desconocer los múltiples intereses, tendencias y funciones que este fenómeno maneja a su interior, como consecuencia de factores de diferente índole (cultural, social, político, económico, etc.). En este sentido, sería mucho más pertinente partir de una pregunta como ¿Qué tipo de recreación es el que más favorece las condiciones para el desarrollo humano integral?”

## Para quedarnos pensando...

¿En qué grado los niños, niñas, jóvenes o adultos/as con los/as que trabajamos ven respetado su derecho al juego y a la Recreación?

¿Cuál es el aporte que hacemos nosotros/as a través de las propuestas en nuestro quehacer cotidiano en la escuela? ¿En qué grado las propuestas educativas que hacemos a nuestros/as estudiantes satisfacen sus necesidades humanas fundamentales?

## Hasta la próxima clase

Hemos terminado nuestra primera clase, pudimos definir la **recreación**.

Identificamos sus corrientes, y nos enfocamos en la **recreación educativa**. También nos preguntamos por las **necesidades humanas fundamentales** y por el **derecho a la recreación**. En nuestro próximo encuentro abordaremos un tema central en este módulo: el juego.

Esperamos que disfruten de las lecturas propuestas y nos vemos en los foros.



### Preparándonos para el Trabajo Final

En el trabajo final les solicitaremos que identifiquen ideas de las cuatro clases que podrían incorporar en sus prácticas educativas cotidianas. Les invitamos a ir a registrándolas desde ya.

¿Qué ideas o recursos de esta clase les servirán para incorporar en sus prácticas cotidianas en sus ámbitos de trabajo? En la redacción de su trabajo final deberán fundamentar su respuesta citando la bibliografía compartida, pueden seleccionar desde ahora los párrafos que les resulten interesantes.

Registren también todas las ideas que les surjan respecto de posibles actividades o proyectos. Registrar en “tiempo real” las ideas nos puede dar gratas sorpresas al final del recorrido y será útil para responder el punto 2 del Trabajo Final.

## Actividades



### Foro de presentación (obligatorio)

¡Bienvenidos y bienvenidas!

Esta modalidad de cursada nos permite que nuestra aula esté conformada por cursantes de todo el país. Esto nos da la oportunidad de enriquecernos con las diferentes miradas que cada persona podrá compartir.

1- Para empezar a conocernos los invitamos a participar en este foro obligatorio contando:

a)- Dónde viven (¿cuáles son las características de su lugar?). Les invitamos a subir una foto de su paisaje cotidiano.

b)- Sobre sus ámbitos de trabajo. Les ayudamos con algunas preguntas disparadoras: ¿Dónde están trabajando? ¿Hace cuánto tiempo que están trabajando? ¿Cómo es el contexto donde desarrollan su tarea? ¿Qué rol cumplen en ese lugar? ¿Cuáles de las actividades que suelen proponer les gustan más? ¿Qué es lo que más les apasiona de su profesión?

c) ¿Han cursado otros módulos de este postítulo? ¿Cuáles?

Nota: cuando hayan leído la presentación de sus colegas, pueden escribirles comentarios, saludos o lo que gusten utilizando la opción “responder a intervención” (tal vez porque viven cerca, o porque es un lugar del país que no conocen, porque trabajan en ámbitos parecidos, o porque son tocayos/os...).

Recuerden colocar su foto de perfil ya que es muy importante en este ámbito virtual poder “vernos las caras” Aquí les dejamos [s un tutorial](#) para poder hacerlo

¡Nos vemos en el foro!



### Ampliando la mirada (foro obligatorio)

CONSIGNA:

Luego de realizar todas las lecturas y actividades propuestas para este encuentro les invitamos a compartir en este foro respondiendo:

1- ¿qué ideas les permitieron enriquecer, modificar o refrescar su mirada respecto de la recreación?

2- ¿Qué características de la recreación educativa les resultaron más potentes?

3- Seleccionen un concepto de la lectura de Pablo Waichman, que les resulte útil para vincular con su práctica, realicen la cita correspondiente y comenten por qué lo eligieron. (Intenten evitar párrafos que ya hayan sido seleccionados por colegas)

¡Manos a la obra!

Una vez realizada su intervención recibirán retroalimentación por parte de sus tutoras/es (pasados unos días la encontrarán en el botón "Mi Participación")

Tutorial: [Como participar en un foro con calificación y ver la devolución del tutor](#)



### Foro de consultas generales de clase 1

¡Hola! Este espacio es para que puedan hacer comentarios y plantear dudas o dificultades. ¡Los leemos! (Recuerden que también pueden enviar mensaje directo a su tutor o tutora a través de **Mensajería interna**.)

## Guía de lectura y participación

- Leer la clase 1
- Participar en el Foro de Presentación (actividad obligatoria)
- Leer el capítulo 11 de *Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico*, de Pablo Waichman
- Leer la síntesis realizada por los autores del curso sobre “Desarrollo a escala humana”, de Max Neef
- Participar del foro “Ampliando la mirada (actividad obligatoria)

→ En esta clase hay textos de lectura opcional: Pablo Waichman, “¿Cuál recreación para América Latina? ”/ Ricardo Lema, “La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos.” /Tabares Fernández “Dimensión Social de la Recreación”./ Julia Gerlero “La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica” y ¿Ocio, tiempo libre o recreación? Aportes para el estudio de la recreación./Alejo Montoya “Recreación: otra forma de hacer mundos”

→ Recuerden que hay un foro para consultas y que pueden enviar mensajes por Mensajería interna a su tutores ante cualquier duda o dificultad

¡Buena semana! Nos estamos leyendo.

## Bibliografía obligatoria

- Apunte sobre Max Neef, M., Elizalde, A., Hopenhayn, M. (1986) Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro. Capítulo IV. Bases para una sistematización posible. Santiago (Chile). (Síntesis realizada por los autores del curso). Disponible en [https://drive.google.com/file/d/1jVGLNavyXPKWMINuI9aOTg3m322InhV/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1jVGLNavyXPKWMINuI9aOTg3m322InhV/view?usp=share_link)
- Waichman, P. (1993) Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico, capítulo 11. Buenos Aires, PW ediciones. Disponible en: <http://bibliotecarecreacion.blogspot.com/2012/06/waichman-tiempo-libre-y-recreacion-un.html>

## Bibliografía ampliatoria

- Gerlero, J. (2004) ¿Ocio, tiempo libre o recreación? Aportes para el estudio de la recreación. Neuquén, Educo. Disponible en: [https://www.academia.edu/10000000/¿Ocio\\_Tiempo\\_Libre\\_o\\_Recreaci%C3%B3n\\_Aportes\\_para\\_el\\_estudio\\_de\\_la\\_Recreaci%C3%B3n\\_Julia\\_C\\_Gerlero](https://www.academia.edu/10000000/¿Ocio_Tiempo_Libre_o_Recreaci%C3%B3n_Aportes_para_el_estudio_de_la_Recreaci%C3%B3n_Julia_C_Gerlero)
- Gerlero, J. (2011). La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica. Revista Latinoamericana

de Recreación, Volumen 1 número 1. Disponible en: [La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica](#)

- Lema, R. (2011). La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos. Uruguay: Revista Latinoamericana de Recreación. Vol.1, Nº1, pp.77-90. Disponible en [Lema, R. La recreacion educativa - pdf Docer.com.ar](#)
- Tabares Fernández, J. (2005). "Dimensión Social de la Recreación". Colombia: 7mo camping taller nacional recreación, memorias.
- Waichman, Pablo Alberto (2009). ¿Cuál recreación para América Latina?. Espacio Abierto, 18 (1),101-108. [fecha de Consulta 30 de Mayo de 2022]. ISSN: 1315-0006. Disponible en: [¿Cuál recreación para América Latina?](#)
- Montoya Saab, Alejo (2020) Recreación: otra forma de hacer mundos. En M. B. Barboza Yance, L. M Bortolesi, G. Garzón, J. M. Obeid y M. Vera (Eds.), Conferencias del 2do Congreso Internacional de Juego, Recreación y Tiempo Libre (pp. 107-119). Buenos aires, Espíritu Guerrero. Disponible en [https://drive.google.com/file/d/1bDbf430w26v\\_FsJrBVhatrnc7qg0Pxtv/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1bDbf430w26v_FsJrBVhatrnc7qg0Pxtv/view?usp=share_link)

## Bibliografía de referencia

- Gerlero, J. (2004) ¿Ocio, tiempo libre o recreación? Aportes para el estudio de la recreación. Neuquén, Educo. Disponible en: [\(PDF\) ¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación ? Aportes para el estudio de la Recreación | Julia C Gerlero - Academia.edu](#)
- Gerlero, J. (2011). La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica. Revista Latinoamericana de Recreación, Volumen 1 número 1. Disponible en: [La Recreación como derecho constitucional en América Latina. Un estudio para reflexionar sobre el alcance de la recreación en Latinoamérica](#)

- Lema, R. (2011). La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos. Uruguay: Revista Latinoamericana de Recreación. Vol.1, Nº1, pp.77-90. Disponible en [Lema, R. La recreacion educativa - pdf Docer.com.ar](http://Lema, R. La recreacion educativa - pdf Docer.com.ar)
- Lema Álvarez, Ricardo y Machado Comba, Luis Alberto (2013) La recreación y el juego como intervención educativa. Montevideo, IUACJ. Disponible en <http://www.accede.iuacj.edu.uy/bitstream/handle/20.500.12729/275/9789974759022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Max Neef, M., Elizalde, A., Hopenhayn, M. (1986) Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro. Capítulo IV. Bases para una sistematización posible. Santiago (Chile). (Síntesis realizada por los autores del curso). El capítulo completo se encuentra disponible en: [Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro -- IV. Bases para una sistematización posible](http://Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro -- IV. Bases para una sistematización posible)
- Montoya Saab, Alejo (2020) Recreación: otra forma de hacer mundos. En M. B. Barboza Yance, L. M Bertolesi, G. Garzón, J. M. Obeid y M. Vera (Eds.), Conferencias del 2do Congreso Internacional de Juego, Recreación y Tiempo Libre (pp. 107-119). Buenos aires, Espíritu Guerrero.
- Tabares Fernández, J. (2005). "Dimensión Social de la Recreación". Colombia: 7mo camping taller nacional recreación, memorias.
- Vilas, Fabián. (2001) Juegos Creativos y Derechos Humanos. *Buenos Aires, efdeportes, revista digital, año 7 número 41*. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd41/ddhh.htm>
- Waichman, P. (1993) Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico, capítulo 11. Buenos Aires, PW ediciones. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/0ByOCLxnTzucqbWJQS2paV1dVRXM/view>
- Waichman, Pablo Alberto (2009). ¿Cuál recreación para América Latina?. Espacio Abierto, 18 (1),101-108. [fecha de Consulta 30 de Mayo de 2022]. ISSN: 1315-0006. Disponible en: [¿Cuál recreación para América Latina?](http://¿Cuál recreación para América Latina?)

## Normativas

- Constitución de la Nación Argentina [Const.] Art. 75 Inc. 22. 1994 (Argentina).

- Ley Nacional N° 22.431/1981. Protección Integral de Personas con Discapacidad.  
<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/20000-24999/20620/norma.htm>
- Ley Nacional N° 26.061/2005. Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes. <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/110000-114999/110778/norma.htm>
- Ley Nacional N° 26.206/2006. Educación Nacional.  
<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/verNorma.do?id=123542>
- Ley N° 27.360/2017 . Convención Interamericana de Protección de Derechos de las Personas Mayores. <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/275000-279999/275347/norma.htm>
- Convención Internacional de los Derechos del Niño.

## Créditos

Autores: Negro, Valeria y Montoya Saab, Alejo.

Cómo citar este texto:

Negro, V. y Montoya Saab, A. (2023). Clase 1: Recreación ¿educativa? Educación física, juego y recreación educativa. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons  
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

## Módulo 4a: Educación Física, juego y recreación educativa

# Clase 2: El juego: un concepto complejo

## Les damos la bienvenida a la clase 2

En esta clase nos adentraremos en uno de los dos pilares de la Recreación educativa: el juego.



**Sobre esta clase:** en esta oportunidad analizaremos diversos elementos que componen el juego y nombraremos algunas de sus características principales. También diferenciaremos juego de actividad lúdica, valorando ambos tipos de propuestas. Con estos insumos iremos construyendo criterios que nos permitan elegir para qué incluir el juego en nuestras prácticas.

Les invitamos a poner en cuestión nuestro sentido común acerca del juego. Todas y todos tenemos experiencia sobre el juego, todas y todos hemos participado alguna vez de alguna actividad lúdica y podríamos decir, tratándose de este ámbito profesional, que la mayoría hemos propuesto y coordinado algún juego. Pero, ¿estamos seguros de que todas/os pensamos en lo mismo cuando hablamos de juego?

## ¿De qué hablamos cuando hablamos de juego?

Para empezar a ampliar nuestras concepciones sobre el juego les proponemos ver esta entrevista a Patricia Goicochea en la que de una manera simple, hace un repaso por las principales características del juego. Entre otras ideas, lo vincula con la cultura, lo diferencia de un recurso didáctico y nos dice que a jugar se aprende jugando.



<https://www.youtube.com/watch?v=mK9qgoEBOtQ>

## Juego como concepto complejo

No podemos poner en duda que pensar e intentar definir al juego es complejo. Sin embargo, hay autores que plantean que no es necesario determinar **qué es o qué no es** juego, por lo menos no de una manera cerrada.

En nuestro caso, lo que nos interesa es construir juntos una mirada sobre el juego que lo revalorice dentro de nuestras prácticas profesionales. La propia experiencia de jugar es importantísima para quienes trabajamos con juegos. E igual de importante es reflexionar para elaborar nuestras ideas sobre el juego. De ese modo, cuando lo incluyamos en nuestros trabajos, podremos aprovechar toda su potencia en relación al aporte que puede hacer a los objetivos educativos, sin perder de vista su fin autotélico.



“El juego es un fenómeno con infinitas variedades y dimensiones. El conocimiento del juego se logra articulando la vivencia con la elaboración cognitiva.”

Inés Moreno, *Espacios de juego* (2012)

Les proponemos leer las páginas 41 a 60 del texto de Graciela Scheines “Juegos inocentes, juegos terribles”. Disponible [aquí](#).

## Elementos del juego

A continuación, les proponemos pensar en cinco elementos propios del juego: reglas,, tiempo, espacio, jugadores y disponibilidad lúdica.

### Reglas

Todo juego tiene **reglas**. Incluso los juegos más simples están condicionados por las reglas. Dice Graciela Scheines: *“En cada juego rige una legalidad propia distinta a la del mundo de afuera: las reglas. No hay juego sin reglas. (...) Hasta los jugueteos exploratorios con hilos o alambres o con un pedazo de masilla responden a reglas. En estos casos, el juego comienza cuando acatamos los límites y las posibilidades de la materia con la que se juega. Estos límites son las reglas del juego.”* (Scheines,1998).



**Detenerse a pensar:**

**Las reglas no son solo para limitar, sino también son habilitadoras del juego.**

Tengan en cuenta que las reglas de los juegos no siempre son explícitas y acordadas previamente, también se pueden ir construyendo a medida que el juego se desarrolla.

Además, las reglas no siempre dicen lo que no se puede hacer, sino que muchas veces son condicionamientos a partir de los cuales podemos hacer crecer el juego: “dale que estamos en una nave espacial y...”

### Tiempo

El juego tiene un **tiempo** de duración determinado por las mismas reglas: un inicio y un fin. Pero, curiosamente, pareciera que la dimensión temporal se pierde estando dentro del juego. A veces estos tiempos de inicio y fin están claramente pautados (por ejemplo, en el *Dígalo con mímica* cada equipo tiene 1 minuto para adivinar) y otras veces arranca sin haberlo programado: de pronto alguien se acerca corriendo a decirte “manchado” y espera que le persigas o a veces el juego termina con mamá gritando desde la ventana “a comer” y esto nos hace salir del juego. Entonces, sentimos que el tiempo dentro del juego *corre distinto* y pareciera ser diferente del tiempo real. Por eso decimos que además

de tener un inicio y un fin determinados, el juego también genera una vivencia diferente al tiempo del reloj más relacionado con lo que nos pasa mientras jugamos.

## Espacio

El **espacio** de juego a veces está claro (cancha, tablero, salón...) y otras veces no tanto y surgen quejas como “no vale esconderse en la casa”, “no fue gol, fue muy alta la pelota”, etcétera.

Al igual que con el tiempo, el espacio de juego no es solo el lugar físico en el que jugamos, sino que también hay un espacio que cambia simbólicamente durante el juego, de manera tal que solo se ve el mundo como un esquema, donde lo que está a nuestro alrededor se transforma y se acomoda a la medida de nuestros deseos, de lo que necesitamos para jugar. Así, un árbol es una casa, una caja es el mejor escondite y el casillero de un tablero de un juego de mesa toma un valor particular como por ejemplo estar a salvo o perder un turno.



Foto de Pavel Danilyuk <https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-gente-bebidas-amigos-8111328/>



“Se juega siempre recortando un espacio en el mapa del mundo y metiéndose adentro (...). No hay juego sin campo de juego (...). El ámbito recortado que cobija a los jugadores

o a la pequeña zona del tablero es todo el mundo. Lo demás no existe mientras se juega.”  
(Scheines, 1998:19).

### Jugadores y disponibilidad lúdica

¿Quién juega? **juega quien quiere jugar**. A veces jugamos individualmente, a veces con compañía, pero sin **jugadores** no existe el juego. El juego sucede solo cuando los jugadores se involucran con todo su ser. A eso le llamamos **disponibilidad lúdica**.

Imaginemos a una persona vestida con la indumentaria de un equipo, parada en el campo de juego en el momento en que se está jugando el partido y que conoce las reglas... pero que cuando le pasan la pelota no está atenta o no hace su mejor esfuerzo. Esa persona no está jugando, porque no tiene **disponibilidad lúdica**. Alguien que juega necesariamente tiene que estar presente en la situación y desplegando todo su ser en el juego.



“La **disponibilidad lúdica** es apasionarse, imaginar, participar ‘verdaderamente’, poner el cuerpo, disfrutar, jugar ‘en serio’. Si prestamos atención a los chicos más pequeños cuando juegan, vemos lo apasionados que son, juegan ‘con todo’, eso es la disponibilidad lúdica: creerse el juego.” (Curso de líderes comunitarios, 2017:4)

### Características propias del juego

Empecemos entonces a buscar algunos acuerdos. Vamos a empezar diciendo que el juego **es una actividad**. Para separarlo de lo evidente (conjunto de cosas similares: juego de dormitorio, juego de té... o “esto está flojo y hace juego”) y de lo no tan evidente (juego como objeto: juego de damas, como sinónimo de apuesta, como similar a complicidad “hacerle el juego”, o como oposición a algo serio: “esto no es un juego”).

Si el juego es una actividad, implica **movimiento, aunque este no se refleje en lo corporal como correr o saltar**, siquiera en movimientos reducidos como en algunos juegos de mesa. Estar jugando implica que algo dentro de nosotros se está moviendo (aunque no se vea en el cuerpo) y ese movimiento tiene lugar porque **al jugar estamos siendo creadores y estamos ejerciendo nuestra libertad**.



Clase de Juego Motor. Primer año de la Carrera de Educación Física del Instituto de Educación Física Dr Jorge Coll.

Todo jugador tiene la responsabilidad y la capacidad de elegir si juega o no. Es imposible obligar a alguien a jugar. Un jugador obligado no está jugando, sino que está participando de una actividad con características lúdicas, pero la manera en que participa es muy diferente a jugar. Cuando jugamos, elegimos acatar las reglas del juego y a la vez ejercemos nuestra capacidad de ser creadores de ese juego.

Desde los juegos más reglados hasta los que se van inventando *sobre la marcha*, los jugadores tienen que tomar decisiones, elegir, crear opciones nuevas, arriesgarse... **cuando uno juega se vuelve creador del juego.**

Como señala Johan Huizinga (1968), el juego es creador de cultura por su carácter de ser una actividad necesariamente no obligada. Lo cual nos acerca otra de sus características: **el juego es libre**, es sinónimo de libertad. Para reafirmar esta idea, Scheines nos propone la siguiente reflexión:



“Somos libres de jugar o no jugar: la elección es siempre nuestra. El juego por mandato o delegación es una parodia o un simulacro. No es juego. Pero una vez que decidimos jugar nuestra libertad debe amoldarse a la legalidad libremente aceptada. Hay entonces dos formas de libertad en el juego: la absoluta (que se ejerce en el momento de tomar la decisión de jugar) y la condicionada por las reglas mientras jugamos.” (Scheines, 1998:29)

¿Por qué elegimos jugar? No nos quita el apetito, no nos hace más ricos ni más famosos... podemos decir que **el juego es improductivo, inútil** en términos capitalistas y que por ello es considerado una pérdida de tiempo para jóvenes y adultos. En muchas situaciones también hemos planteado “dejá de perder el tiempo y hacé los deberes” cuando hijas o sobrinos priorizan jugar por sobre cumplir con la tarea. En los espacios escolares aparecen divididos los **tiempos para jugar** de los **tiempos para trabajar** o hacer cosas importantes. Así le restamos importancia al juego y, muchas veces, desde nuestro lugar de educadores terminamos reproduciendo este modelo, buscando productividad o utilizando el juego como herramienta para hacer menos aburridas las cosas *importantes* o, simplemente, para evitar la pérdida de tiempo, distraernos o distendernos un poco.



**Podemos afirmar entonces que el juego es autotélico, esto significa que tiene un fin en sí mismo: la única finalidad del juego es el mismo juego.**



**Detenerse a pensar:**

¿Cuándo fue la última vez que disfrutaron de jugar por jugar?

Jugar no es una actividad exclusiva de la niñez. Si todas las personas que trabajamos en educación tuviéramos más oportunidades de disfrutar del juego, probablemente propondríamos más y mejores situaciones de juego a los grupos con los que trabajamos.

Que el juego sea autotélico no le resta importancia, por el contrario, lo reafirma como una actividad que se hace solo por el gusto de hacerla: sin mandatos, sin obligaciones, sin utilidad. Es una actividad que elegimos por ser placentera y que al mismo tiempo nos ayuda a crecer, a desarrollar nuestra creatividad y aprendizajes de todo tipo, tanto de autoconocimiento, como vinculares y relacionados con el ambiente en que vivimos, entre otros.



Para profundizar en una mirada sobre todo el potencial que nos permite desplegar el juego les invitamos a leer “Juegos creativos y derechos humanos” de Fabián Vila donde el autor, entre otras ideas, introduce dos características más del juego La “**capacidad lúdica**” y la “**integración**” <https://www.efdeportes.com/efd41/ddhh.htm>

Una de las razones por las cuales podemos sentir placer cuando jugamos puede ser la sensación de incertidumbre, de imprevisibilidad respecto de cómo se desarrollará o terminará el juego. Si es un juego donde ya sabemos qué pasará o cómo terminará, pierde la gracia, nos quita las ganas de jugar. Esta incertidumbre genera tensión, por ejemplo, en las escondidas: “¿me habrá visto?, ¿salgo ahora o espero?”. Las tensiones suelen generar angustia, sin embargo, la tensión en el juego es agradable de transitar, es similar a otras tensiones, pero diferente en tanto lo que nos genera. A esta tensión Scheines la llama **tensión lúdica** y al referirse a ella habla de un balanceo:



“el juego es un balanceo constante entre dos estados antitéticos: tensión-relajación; apretar-aflojar, como es también una alternancia entre la conciencia del ‘como sí’ y el olvido de que se trata solo de un juego.”

(Scheines, 1981, p. 36)



Les invitamos a escuchar este cuento de Alejandro Dolina, "Táctica y estrategia de la escondida", y mientras tanto detectar en el relato los elementos y las características del juego que compartimos en esta clase. ¿Cuántos pueden encontrar?

Este tipo de análisis pueden hacerlo con todos los juegos que proponen habitualmente en sus clases. Identificar los elementos y características de los juegos que proponemos, nos puede ayudar a pensar variantes, a adecuarlos a las necesidades específicas de cada grupo, a hacerlos más "jugables", a posicionarnos como creadores de los juegos además de coordinarlos.

Les dejamos aquí el link para escuchar el cuento

- "Táctica y Estrategia de la Escondida" de Alejandro Dolina, Relato de Alejandro Apo. Radio cut. Recuperado el 13 de Mayo de 2022 de <https://ar.radiocut.fm/audiocut/tactica-y-estrategia-de-la-escondida-de-alejandro-dolina-relato-de-alejandro-apo/> Apo, A. (25 de Marzo de 2014).

## Juego y actividad lúdica

Pensemos ahora cómo se relaciona el juego con los ámbitos donde trabajamos. Podemos distinguir los momentos en que proponemos espacios de juego que son **actividades que tienen un fin en sí mismas**, de aquellas **actividades que proponemos con el fin de cumplir otros objetivos** (por ej.: conocerse, fortalecer la cooperación dentro del grupo, introducir un tema, etcétera). En ambos casos estaremos eligiendo una u otra opción por su valor pedagógico y decidiendo cuál es más coherente con los objetivos que nos hemos propuesto. Pero es muy útil tener claras las diferencias entre ambas propuestas que muchas veces se ven *como lo mismo*.

Para conceptualizar esas diferencias les compartimos un cuadro basado en el artículo *Juego y Recreación en educación*, de Luciano Mercado, en donde se establecen las diferencias entre el juego y la actividad lúdica.



| JUEGO  | ACTIVIDAD LÚDICA  |
|--|---|
| Jugadoras y jugadores                            | Participantes (por ejemplo estudiantes)<br>+<br>Facilitador (por ejemplo docentes)  |
| Reglas   | Consignas   |
| Libertad para entrar y salir                     | La libertad de salir y entrar depende del encuadre propuesto  |
| El fin del juego es el propio juego (autotélico) | Intencionalidad pedagógica. El fin del juego, además de jugar por jugar, busca objetivos vinculados a lo que queremos trabajar con el grupo |
| Espacio y tiempo mágicos                         | Espacio y tiempo signados por el encuadre institucional   |
| Ficción construida por jugadores                 | Marco propuesto por quien facilita  |

Veremos que ambas propuestas son viables dentro de nuestras clases, talleres, encuentros:

- el *jugar* nos llevará a dar espacio dentro de nuestras propuestas a la magia de lo no-útil, a un espacio de creatividad y autoconocimiento para los participantes.
- las *actividades lúdicas* serán herramientas para cumplir distintos objetivos de una manera que, compartiendo muchas de las características del juego, permite a los participantes involucrarse integralmente en la actividad.

## Repasando

Hemos visto a lo largo de esta segunda clase que para profundizar nuestro conocimiento sobre el juego es necesario jugar y también reflexionar sobre el juego. Ambas cosas tienen la misma importancia. Luego identificamos algunos de los elementos del juego y algunas de sus características intrínsecas. Finalmente, diferenciamos juego de actividad lúdica, valorando ambas opciones para incluirlas en nuestro trabajo con un sentido específico.

Les proponemos que, luego de la lectura de la bibliografía de esta clase, y de completar el foro obligatorio “¿Jugar? ¿para qué?” puedan participar del foro “*Te invitamos a jugar*” (*optativo*), donde les invitamos a darse un regalo. Durante ésta semana dediquen un ratito a jugar como adultos. ¡Sí! fuera de sus ámbitos profesionales, elijan si será solos, con amigos o familiares, y disfruten de entrar en el círculo mágico del juego (ojo, no valen acá los deportes que practican cotidianamente ni los juegos que proponen en su trabajo).



### Preparándonos para el Trabajo Final

En el trabajo final les solicitaremos que identifiquen ideas de las cuatro clases que podrían incorporar en sus prácticas educativas cotidianas. Les invitamos a ir a registrándolas desde ya.

¿Qué ideas o recursos de esta clase les servirán para incorporar en sus prácticas cotidianas en sus ámbitos de trabajo? En la redacción de su trabajo final deberán fundamentar su respuesta citando la bibliografía compartida, pueden seleccionar desde ahora los párrafos que les resulten interesantes.

Registren también todas las ideas que les surjan respecto de posibles actividades o proyectos.

Registrar en “tiempo real” las ideas nos puede dar gratas sorpresa al final del recorrido y será útil para responder el punto 2 del Trabajo Final.

## Actividades



### ¿Jugar? ¿Para qué? (Foro obligatorio)

Luego de leer la clase, ver el video de Patricia Goicoechea y leer los textos de Graciela Scheines y Fabian Vila, les invitamos a compartir lo siguiente:

1- ¿Para qué suelo incluir el juego en mis clases? ¿Para qué más incluiría el juego en mis clases?

Una vez que hayan participado en este foro, les invitamos a leer a sus colegas y...

2- Elegir a una persona para compartirle al menos un juego que pueda incorporar y que tenga sentido para lo que se propone esa persona en su respuesta al punto 1.

Describir el juego con sus reglas lo más detalladamente posible (como si lo fuera a leer alguien que no lo conoce).



#### Foro Te invitamos a jugar

El juego como expresión vital es algo que nos acompaña durante toda la vida. Por eso los vamos a invitar a preguntarse ¿Cuándo fue la última vez que jugué, como adulto, como adulta? Les proponemos encontrar tiempo en estos próximos 7 días para jugar. Les invitamos a darse un regalo, durante esta semana dediquen un ratito a jugar como adultos, ¡sí! fuera de sus ámbitos profesionales, elijan si jugarán solos, con amigas, amigos o familiares, y disfruten de entrar en el círculo mágico del juego (ojo, no valen acá los deportes que practican cotidianamente, ni los juegos con los grupos en el trabajo).

Luego compartir en este foro:

- 1- ¿Qué relación encuentran entre la capacidad lúdica propia que desarrollan en su vida cotidiana (recuerden el texto de Vila que desarrolla la idea de “capacidad lúdica”) y la que puedan estimular en sus estudiantes durante las clases?
- 2- ¿A qué jugaron? ¿Con quién? ¿En qué momento? ¿Tienen una foto o video para compartir? ¿Tienen un juego para compartir con el resto de las y los colegas?

Acá les dejamos muchas ideas para inspirarse (que, además de invitarles a jugar con la familia y amistades, pueden servirles para trabajar con sus grupos).

<https://www.youtube.com/@LaCanteraRecreacionONG>

<https://sites.google.com/view/jugacontroludico/jugamos-en-casa>

## Guía de lectura y participación

- Leer la clase 2.
- Ver la entrevista a Patricia Goicochea.
- Leer el texto de Graciela Scheines (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Páginas 15 - 33.
- Leer el texto de Fabián Vila (2001). Juegos Creativos y Derechos Humanos.
- Participar del Foro “¿Jugar? ¿Para qué?” (actividad obligatoria).
- Participar del foro “Te invitamos a jugar” .
- Recuerden que hay un foro para consultas y que pueden enviar mensajes por mensajería interna a sus tutores ante cualquier duda o dificultad.

#### **Foro de consultas generales de la clase 2**

¡Hola! Este espacio para que puedan hacer comentarios y plantear dudas o dificultades  
¡Los leemos! (recuerden que también pueden enviar mensaje directo a su tutor o tutora a través de **mensajería interna**).

## **Materiales de lectura obligatoria**

Scheines, G. (2017). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Espíritu Guerrero Editor.

Páginas 41 - 60. [Disponible aquí](#).

Vila, F. (2001). Juegos Creativos y Derechos Humanos. Buenos Aires, efdeportes, revista digital, año 7 número 41. <https://www.efdeportes.com/efd41/ddhh.htm>

## **Bibliografía de referencia**

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Buenos Aires: Emecé.

Martínez, S.; Barrionuevo, V; Bianchi, S.; Couzo, V.; Pereyra, L. (2017). Módulo 8: Jugar con el arte y el arte de jugar con sus expresiones. Componente: El juego en la primera infancia: un recorrido teórico y vivencial sobre la experiencia de jugar en el jardín. Paraguay, Asunción: OEI y Ministerio de Educación y Cultura de Paraguay. pp. 12 - 18.

Mercado, L. (2009). Juego y Recreación en la Educación. Un manual de reflexión. Capítulo: Algunas aproximaciones al Juego. Córdoba: Ed. Brujas.

Moreno, I. (2012). Espacios de juego. Buenos Aires: Bonum.

Scheines, G. (1981). Juguetes y Jugadores. Buenos Aires: Editorial de Belgrano.

Scheines, G. (2017). Juegos Inocentes Juegos Terribles. Buenos Aires. Espíritu Guerrero Editor.

## Créditos

Autor/es: Negro, Valeria y Montoya Saab, Alejo.

Cómo citar este texto:

Negro, V. y Montoya Saab, A. (2023). Clase 2: El Juego: un hecho simple, un concepto complejo.

Educación física, juego y recreación educativa. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons

[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0](#)

## Módulo 4a: Educación Física, juego y recreación educativa

### Clase 3: El énfasis en lo grupal

¡Hola! bienvenidos y bienvenidas a este tercer encuentro. ¿Cómo les viene resultando el recorrido por este módulo?



**Sobre esta clase:** hoy nos dedicaremos a profundizar sobre un aspecto central de cualquier proceso educativo: los vínculos. Ese entramado vincular que se construye (o no) es lo que sostiene la posibilidad de aprender y también de crecer como personas y como grupos.

Abordaremos el segundo de los pilares de la recreación educativa: el énfasis en lo grupal. Para eso analizaremos algunos aspectos de los procesos grupales, pensaremos en la cooperación y en los juegos cooperativos como una herramienta. Por último, reflexionaremos sobre las características de quienes llevamos adelante estos procesos educativos, lo que nos llevará a una mirada reflexiva sobre nuestro rol como sujetos enseñantes.

### Aspectos del proceso grupal

Para empezar la clase de hoy les invitamos a mirar este video de Luis Pescetti, es interesante verlo todo, pero especialmente desde el minuto 6:50.



<https://www.youtube.com/watch?v=3ilhJqzG6Lg>

Luis Pescetti dice que jugar es dar la bienvenida, que necesitamos “amasar” el grupo para que no haya burlas, para que no haya durezas ni escepticismo, para estar abiertos al contacto y a la alegría. Los juegos, dice, se tratan de sentirnos recibidos, de dar y recibir amor, de diluirnos por un rato en la identidad común del grupo que juega.

Estas, que Pescetti menciona, son algunas de las características del trabajo grupal que es necesario desarrollar cuando trabajamos incorporando el juego en nuestro quehacer educativo y desde la perspectiva de la recreación educativa. Este “amasar” el grupo que el autor propone, genera muchos beneficios tanto en lo individual –para cada estudiante que se siente reconocido y seguro, que puede construir vínculos afectivos y expresar su personalidad y su creatividad– como en lo grupal, ya que este clima y este entramado vincular genera una capacidad creciente de los grupos de afrontar desafíos, resolver problemas y crear opciones nuevas que antes eran impensadas. Además, ese clima de confianza y aceptación mutua favorece la mejora del rendimiento académico y fortalece la posibilidad de aprender a aprender de todos los miembros del grupo.

Podemos decir que si los niños, niñas y jóvenes viven experiencias en entornos de confianza, de afecto y donde se sienten libres para expresar su personalidad y sus ideas sin discriminación o violencia, serán adultos mejor preparados para construir sociedades pacíficas.

## La potencia de lo grupal

Cuando trabajamos en propuestas de recreación educativa, como en cualquier propuesta educativa, nuestro foco serán las personas y el proceso que hace cada una de ellas, pero de una manera en particular: **siendo parte de un grupo**. Encarar la tarea de este modo nos permite cumplir los objetivos relacionados con el desarrollo humano, ya que siempre estamos interactuando en diferentes grupos como seres interdependientes que somos.

Muchas de las problemáticas que atravesamos en las sociedades contemporáneas marcadas por los valores del individualismo, la competencia y el énfasis puesto en los resultados tienen que ver con haber roto los lazos invisibles que mantienen cohesionados los grupos humanos. Por eso la primera razón para privilegiar el enfoque de lo grupal tiene que ver con la construcción de sociedades más pacíficas, más armónicas, más justas, que permitan la expresión de lo mejor de cada persona en un contexto de valoración de la diversidad. Una segunda razón es que el contexto del grupo es el espacio

que permite el desarrollo del potencial de cada educando para las habilidades sociales: para una comprensión de la complejidad y para la resolución de conflictos, que son inherentes a los grupos humanos , y pueden verse como oportunidades de crecer. Y resulta también un estímulo para el desarrollo de habilidades individuales como la creatividad y el fortalecimiento de la autoestima.



Clase de Juego Motor. Primer año de la Carrera de Educación Física del Instituto de Educación Física Dr Jorge Coll.

### El grupo como espacio de crecimiento colectivo

Cuando los procesos de enseñanza aprendizaje se dan en un ámbito grupal, los educandos aprenden contenidos específicos y a la vez revisan su forma de aprender. Esto ocurre porque cada integrante del grupo aporta sus experiencias y saberes previos y pone en juego las estrategias que le han dado buen resultado en otras situaciones similares. Nos animamos a esta aventura de ir modificando en el hacer, la manera en la que aprendemos porque a la vez que el grupo nos presenta ese desafío, también nos ofrece un ámbito de contención en el que elaborar e integrar lo nuevo.

La producción que se genera termina siendo una síntesis grupal superadora de los aportes individuales, que enriquece a todos y cada uno de los integrantes del grupo y que resulta relacionable con la realidad cercana porque está basada en información, experiencias y estilos de aprendizaje propios de ese grupo.



“Es por esto que sostenemos que en un trabajo grupal fundado en la experiencia y el intercambio entre los integrantes, los conceptos pierden su carácter abstracto, haciéndose progresivamente concretos y ricos en contenidos reales.”

Freire y Quiroga (2009, p. 30)

Este aprender en grupo, se convierte, entonces, en un proceso en el que revisamos nuestros modelos internos de aprendizaje y de vínculos. Si un proceso grupal genera que aprendamos con otros, y a la vez modifiquemos, aunque sea sutilmente, las formas en que aprendemos y nos vinculamos, podemos decir que ese proceso también aporta a generar cooperación, protagonismo y autonomía en cada integrante y en el grupo mismo. Nos da la oportunidad de crear colectivamente nuevos “mapas” que explican nuestra realidad y a la vez nos sirven como orientación para tomar decisiones y actuar.



“En la praxis común, cada uno rescata su propio saber y experiencia y el saber y la experiencia del otro. En la dialéctica de la interacción y de la tarea compartida, todos y cada uno son protagonistas de su alumbramiento como sujetos del conocer. Son todos hijos de su propio aprendizaje. Es el diálogo grupal el que posibilita la conceptualización, el logro de un nivel simbólico que integra el plano de la experiencia pero también lo supera. Se elabora así un marco referencial común que orienta a la acción.”

Freire y Quiroga (2009, p. 31)

## Pistas para atender a lo grupal

Para pasar de ser un conjunto de individuos compartiendo una actividad y lograr conformar un grupo, las personas necesitan disponer de un **tiempo y espacio compartidos** (por ejemplo, las clases son martes y jueves a las 11,15 hs en el patio) necesitan también de **tareas que los convoquen y objetivos que los movilicen**. Pero, sobre todo, las personas que integran un grupo necesitan conocerse unas a otras, y lograr lo que en psicología social se llama “**mutua representación interna**”. Es decir que cada una internalice a las otras personas del grupo, que pueda representarse internamente algo de quién es el otro o la otra con quienes participa, e interactuar de algún modo creando el **nosotros**. Para que

esto sea posible es necesario crear un clima de confianza y que la tarea propicie la necesidad de comunicarse unos con otros, para conocerse, para organizarse, para tomar decisiones.

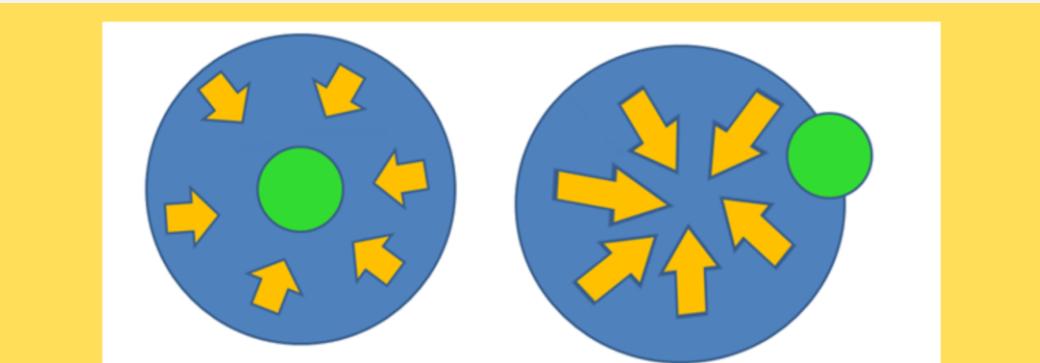
La persona que facilite procesos de este tipo tiene que hacer propuestas en las que se den las condiciones para que el grupo se vea en la necesidad de comunicarse, conocerse, organizarse y decidir, pero tiene que hacer esto de tal manera que en el proceso educativo se vaya traspasando ese espacio al propio grupo, que comenzará a generar sus propias condiciones. Siguiendo a Pablo Waichman podemos decir que quien coordina tiene que promover un proceso que inicia con un alto grado de heterocondicionamiento para generar un mayor grado de autocondicionamiento.



Todos los educadores heterocondicionamos en nuestras prácticas porque somos *el otro*, externo al grupo, que pone las condiciones (las reglas, los contenidos, las formas...). La diferencia con la propuesta de la recreación educativa es que **desde un primer momento las propuestas que hacemos tienen el claro e irrenunciable fin de promover el autocondicionamiento. Esto significa que desde el inicio de la planificación estaremos preguntándonos cómo fomentar que el grupo se vaya haciendo cargo paulatinamente de la mayor cantidad posible de decisiones.**

En un inicio la conducción del proceso educativo está totalmente en manos de la profesora o el profesor, y a medida que el grupo va madurando toma cada vez más aspectos de este proceso en sus propias manos. Por ejemplo, al inicio de un año lectivo podemos trabajar la entrada en calor con diversos juegos, pasado un tiempo podemos proponer que sea el grupo quien elija cuál de los juegos que ya conocen quieren jugar cada día de clases. Luego abrir la posibilidad de que propongan nuevos juegos e incluso que los coordinen algunos de los participantes. Llegará un momento en el que podemos preguntar al grupo qué más quieren hacer con esos juegos: ¿enseñarlos a otro grupo? ¿organizar un día de juegos con las familias? ¿modificarlos para inventar nuevos juegos? Lo interesante de esta etapa es que el grupo pueda trascender la propuesta de la profesora o el profesor. Que sus ideas sean realmente novedosas en relación a lo planificado. ¡Que nos sorprendan! Ese sería un indicador de que el grupo ha logrado apropiarse de los condicionamientos externos para crecer y generar sus propios objetivos, su manera de organizarse, de tomar decisiones, de recrearse. Para que

esto suceda debemos generar que la comunicación no sea siempre hacia el profesor sino, especialmente, entre compañeros.



Al principio, quien coordina está en el centro y todos se dirigen a esa persona

Durante el proceso educativo quien coordina va proponiendo estrategias para que las personas se comuniquen con las otras y de a poco se va corriendo del centro

Y también será necesario que durante el recorrido vayamos haciendo explícito el proceso y dándole herramientas al grupo. En el ejemplo de la entrada en calor, el grupo debería ir conociendo el objetivo de cada juego para poder hacer la elección correcta más adelante y entender cuál es la función de esta parte de la clase.



El enseñante que puede acompañar este crecimiento es el que va haciéndose cada vez más innecesario. Alicia Fernández (2000) dice: "Ser enseñante es poder hacer el trabajo subjetivo de aceptar que, tal como un objeto transicional, la prueba de que servimos la da el que no se nos necesite más."



Les invitamos a volver a leer el foro de presentación de clase 1 para fijarse ¿cuántos colegas de esta aula son de su misma provincia? ¿Hay alguien de su misma ciudad que no conocían? ¿Quiénes trabajan en el mismo nivel que ustedes? ¿Hay otra persona con intereses similares a los suyos? Una vez que encuentren a esas personas pueden escribirles

un saludo o pregunta en el mismo foro (usando el botón “responder a intervención” que figura en la parte inferior derecha del/a colega)

¡Ojalá surjan encuentros fértiles! Quizás encuentren un colega con quien llevar adelante proyectos, o alguien con quien debatir sobre ideas que les interesen... o lo que ustedes propongan.

→ Este tipo de propuestas son un ejemplo de actividades que parten del heterocondicionamiento, donde la relación es entre nosotros, los autores de este módulo y ustedes, para dar espacio a otras relaciones entre ustedes.

Si pudiéramos continuar con este proceso en el tiempo, poco a poco podría conformarse un grupo y ustedes podrían empezar a hacer propuestas autocondicionadas grupalmente.

## Aprender a cooperar, ¡cooperando!

Todas las disciplinas verán mejoradas sus posibilidades de contribuir a que formemos mejores personas, si incluyen los principios de la cooperación.

Les invitamos a ver este video que nos introduce en las diferencias entre actividad cooperativa, juego cooperativo y aprendizaje cooperativo:



[Definiendo actividad cooperativa-juego cooperativo-aprendizaje cooperativo. Carlos Velázquez Callado](#)

Aquí les dejamos el texto de la desgrabación de este video ya que en algunos dispositivos el audio se escucha con baja calidad

<https://docs.google.com/document/d/1vKRJwstxbpHnqR93LmaynIbRKIFVGcPZPls7808I0E/edit?usp=sharing>

Los juegos cooperativos son una de las herramientas que podemos usar para trabajar desde la perspectiva de la recreación educativa. Con esto no queremos decir que los juegos de competencia deberían evitarse. Como dice Graciela Scheines (1998) (a quien leímos en la clase 2) los juegos de competencia y de rivalidad “son civilizadores en el sentido de que convierten a los jugadores en civiles o ciudadanos. Jugando y compitiendo lúdicamente, los niños aprenden a integrarse a la comunidad, a convivir con quienes lucen distinto color o esgrimen distintas ideas, a respetarlos como iguales”. Esto sucede, dice ella, siempre y cuando se respete lo siguiente: “las reglas como únicas soberanas, el trato respetuoso entre rivales que se consideran pares y la libertad individual de jugar o no jugar”.

Como actualmente en nuestras sociedades estamos más acostumbrados a basarnos en la competencia (a veces incluso en nuestras relaciones interpersonales, laborales, familiares, de pareja, de amistades) es que consideramos valioso *equilibrar la balanza* poniendo el acento en este aspecto que tan *poca prensa* ha tenido y que sin embargo es la forma más eficiente de resolver problemas y de asegurar una vida buena en comunidad.

Para seguir profundizando les compartimos los videos de una clase magistral que aporta muchos ejemplos metodológicos para incorporar en su tarea cotidiana:



[Master Class: Desafíos Físicos Cooperativos. 1 de 3.mp4](#)

[Master Class: Desafíos Físicos Cooperativos. 2 de 3.mp4](#)

[Master Class: Desafíos Físicos Cooperativos. 3 de 3.mp4](#)



Les invitamos también a leer un artículo dedicado específicamente al vínculo de los juegos cooperativos con la Educación Física, que tiene una minuciosa descripción y caracterización de los mismos que es trasladable a otros ámbitos educativos “El juego cooperativo como recurso para la inclusión en Educación Física”. [Disponible aquí](#).



Grineski (1989a, p.24) señala que la pregunta clave que indica si un juego es cooperativo es “¿Permite el juego que los participantes trabajen juntos, compartan ideas, se apoyen mutuamente y hagan contribuciones significativas hacia una meta que se logra sólo a través del esfuerzo colectivo?”

## Sobre los *cómo* llevar adelante propuestas recreativas

Cuando nos toca facilitar espacios donde damos lugar al juego y donde le damos importancia a los procesos grupales, ya sea en espacios formales o no formales, cada uno de nosotros pone en juego una cantidad de saberes y actitudes que facilitan u obstaculizan el mejor desenvolvimiento de las propuestas que hacemos. Esos saberes y actitudes son los que ayudan a que haya coherencia entre las distintas dimensiones de nuestra práctica. Es un trabajo intencional traer a la conciencia nuestra forma de ser *sujeto enseñante* para poder potenciar o modificar, lo que sea necesario. Este punto lo retomaremos en la clase 4 cuando veamos el “Análisis de las dimensiones de la práctica”.



“Poder ser un maestro lo “suficientemente bueno” no se logra con técnicas, ni con cursos. Requiere un trabajo constante consigo mismo, para construir una postura, un posicionamiento como aprendiente, que redundará en los modos de enseñar. Un buen enseñante es un buen aprendiente. La tarea difícil del maestro, de la maestra puede tornarse placentera si trata de hacer consigo mismo lo que se propicia para los otros.”

Fernández, A. (2000, p. 49).

Para abordar este aspecto de nuestra tarea les invitamos a leer el texto del apunte realizado a partir del capítulo uno de *Poner en Juego el saber* de Alicia Fernández ([disponible aquí](#)). El texto original de

Alicia Fernandez (2000) es muy nutritivo y hace un recorrido por distintos aspectos del jugar, el aprender y el rol del sujeto enseñante, partiendo de la idea que *enseñar y aprender están imbricados*.

Hemos recuperado las ideas principales en este apunte, pero recomendamos también acceder al texto original. Esperamos que disfruten de esta lectura, les invitamos a pensar en ustedes mismos desde la propuesta de la autora.

Luego de leer la clase, ver los videos y completar la lectura les proponemos realizar las actividades de esta clase.



### Preparándonos para el Trabajo Final

En el trabajo final les solicitaremos que identifiquen ideas de las cuatro clases que podrían incorporar en sus prácticas educativas cotidianas. Les invitamos a ir a registrándolas desde ya.

¿Qué ideas o recursos de esta clase les servirán para incorporar en sus prácticas cotidianas en sus ámbitos de trabajo? En la redacción de su trabajo final deberán fundamentar su respuesta citando la bibliografía compartida, pueden seleccionar desde ahora los párrafos que les resulten interesantes.

Registren también todas las ideas que les surjan respecto de posibles actividades o proyectos.

Registrar en “tiempo real” las ideas nos puede dar gratas sorpresa al final del recorrido y será útil para responder el punto 2 del Trabajo Final.

## Actividades



### Foro “Pistas para atender a lo grupal” (foro obligatorio)

En esta clase hemos reflexionado sobre uno de los dos pilares de la Recreación educativa: la importancia de los vínculos y los procesos grupales. En este foro les proponemos compartir

1- ¿Cuáles de las ideas que comparte Velazquez Callado en el texto “Educación Física para la paz: una propuesta posible” y en los 4 los videos de esta clase, les resultaron significativas

para incorporar en su tarea? Fundamenten su respuesta describiendo la manera en que esas ideas enriquecerían sus prácticas educativas.

2- ¿Qué relación encuentran entre los procesos que van del “heterocondicionamiento al autocondicionamiento” que propone la recreación educativa y las características del sujeto enseñante que propone Alicia Fernandez?-

## Guía de lectura y participación

- Leer la clase 3.
  - Ver el [video de Pescetti](#).
  - Ver el video “[Definiendo actividad cooperativa, juego cooperativo y aprendizaje cooperativo](#)”.
  - Ver los tres videos “Master Class Desafíos físicos cooperativos [1](#), [2](#) y [3](#)”.
  - Leer “[Apunte realizado a partir del capítulo uno de Poner en Juego el saber de Alicia Fernández](#)”.
  - Leer “Educación Física para la Paz. Una propuesta posible” de Velazquez Callado.
  - Participar en el Foro “Pistas para atender a lo grupal”.( actividad obligatoria)
  - En esta clase hay dos textos de lectura opcional:
    - El juego cooperativo como recurso para la inclusión en Educación Física **Carmelo Munafò**. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd219/el-juego-cooperativo-para-la-inclusion.htm>
    - Cuadernillo del curso de líderes comunitarios sobre grupo. Disponible en: <http://programarecreacioncomunitaria.blogspot.com/p/materiales-y-recursos.html>
  - Recuerden que hay un foro para consultas y que pueden enviar mensajes a través de mensajería interna a sus tutores ante cualquier duda o dificultad
- ¡Buena semana! Nos estamos leyendo.



### Foro de consultas generales de la clase 3

¡Hola! Este espacio es para que puedan hacer comentarios y plantear dudas o dificultades.

¡Los leemos! (Recuerden que también pueden enviar mensaje directo a su tutor o tutora a través de [mMensajería interna](#))

## Material de lectura

### Materiales de lectura obligatoria

Educación Física cooperativa. (2016) Definiendo actividad cooperativa, juego cooperativo, aprendizaje cooperativo. Carlos Velázquez Callado. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8MIqZdXloic> (transcripción [disponible aquí](#))

Fernández, A. (2000) *Poner en Juego el saber* (apuntes realizados a partir del capítulo uno).

Ullesportiu. (2013) Master Class Desafío físicos cooperativos. Youtube.

Parte 1: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_u61AA1E4\\_o&t=62s](https://www.youtube.com/watch?v=_u61AA1E4_o&t=62s)

Parte 2: [https://youtu.be/wbMOu\\_OkQoE](https://youtu.be/wbMOu_OkQoE)

Parte 3: <https://www.youtube.com/watch?v=5yOg5EU-Yck&t=285s>

Velazquez Callado, C. (2001). "Educación Física para la Paz. Una propuesta posible". Revista Digital. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd36/paz.htm>

### Materiales de lectura ampliatoria

Munafó, C. (2016) El juego cooperativo para la inclusión en Educación Física. EFD deportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 21, Nº 219, Agosto de 2016.

Disponible en:

<http://www.efdeportes.com/efd219/el-juego-cooperativo-para-la-inclusion.htm>

Fernández, A. (2000) *Poner en Juego el saber*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.

Cuadernillo del curso de líderes comunitarios sobre grupo Disponible en:

<http://programarecreacioncomunitaria.blogspot.com/p/materiales-y-recursos.html>

## Bibliografía de referencia

Freire P. y Quiroga A. (2009) El proceso educativo según Paulo Freire y Enrique Pichon-Rivière. Buenos Aires: Ediciones Cinco.

Fernández, A. (2000) Poner en Juego el saber. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión

## Créditos

Autor/es: Negro, Valeria y Montoya Saab, Alejo.

Cómo citar este texto:

Negro, V. y Montoya Saab, A. (2023). Clase 3: El énfasis en lo grupal. Educación física, juego y recreación educativa. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons  
[Atribución-NoComercial-CompartirlIgual 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

## Módulo 4a: Educación Física, juego y recreación educativa

# Clase 4: La recreación educativa y el juego en la educación física

## Bienvenidos a la clase 4

Hemos llegado a la última clase de este módulo. ¡Esperamos que sea una experiencia enriquecedora para seguir reflexionando y transformando nuestras prácticas educativas!



**Sobre esta clase:** En este encuentro compartiremos diferentes posibilidades de articulación entre la recreación educativa, el juego y la educación física. Para ello veremos los valores en los que se enmarcan los objetivos de la recreación educativa y su intencionalidad; reflexionaremos sobre el lugar que damos a los participantes en nuestras propuestas; analizaremos los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) que pueden abordarse desde el entrecruzamiento de estas disciplinas y conoceremos la herramienta “Análisis de las dimensiones de la práctica”. Por último compartiremos dos relatos de experiencias de colegas.

## Introducción

Una profesora o un profesor de Educación Física pueden trabajar tanto en ámbitos de la educación formal como de la no formal: las escuelas, las colonias de vacaciones, los viajes educativos, los viajes de egresados, los campamentos, el turismo educativo, los programas socioeducativos, los institutos de formación docente, actividades organizadas por iglesias o cooperadoras escolares, entre otros. En todos estos espacios, pueden estar presentes el juego y la recreación educativa para profundizar la integralidad de las prácticas educativas fortaleciendo los objetivos orientados al desarrollo humano.

En estos ámbitos tan diversos, los planes, programas y proyectos se desarrollan con amplias diferencias que responden al nivel de institucionalidad de la propuesta, a los equipos de trabajo y a los objetivos que contengan entre otros factores.



*Clase de Educación Física de 2º año de la Escuela Ejército Argentino*

## Características del currículum en Recreación

Podemos pensar el currículo en Recreación en relación al tipo de ciudadano que se pretende formar desde el punto de vista de un proyecto ético educativo. Y al mismo tiempo, diremos que debe partir de las necesidades del grupo o comunidad, y que esas necesidades se relevan a partir de la consulta y la observación que se desarrolla durante una etapa de diagnóstico.

Para problematizar la idea de diagnóstico, compartimos este párrafo de la entrevista realizada a Alicia Bardaj “La recreación no es una suma de juegos” (Revista Itinerarios, 2015. Instituto de Tiempo Libre y Recreación).



SF: Vos usás la figura del “radar”, decís que el Técnico en Recreación es como un radar que va captando cosas y sobre eso trabaja. ¿Cómo se enseña eso?

AB: Pepe Paín nos decía eso en las charlas que teníamos hace cincuenta años o más, y nos decía que un maestro tenía que tener radares como para poder captar los intereses de los pibes. Después eso hay que devolvérselo a la manera de un proyecto. Y a mí me parece que hay que saber escuchar muy bien, creo que hay que intentar no ser literal. A

veces los pibes dicen “yo quiero hacer un mural” y por ahí lo que el pibe quiere decir es que él quiere tener una presencia importante en ese lugar. A mí me parece que tiene que ver con la posibilidad de escuchar, de leer más allá de lo literal, de poder proponer actividades donde los pibes puedan expresarse y contar lo que ellos quieren y no lo que uno quiere escuchar.

Entrevista completa [aquí](#).

“Como anota Vargas (1999), el currículo es expresión de un proyecto humano, en la medida que le posibilite a los sujetos educativos abrirse al encuentro de nuevos horizontes, donde puedan reafirmarse como personas y a la vez participar en la formación de un sentir propio del grupo social, en la coherencia con los postulados del proyecto histórico cultural del país, que se apoya fundamentalmente en los criterios de la democracia participativa, en la búsqueda de un desarrollo sostenible, sustentable y sostenido y en la responsabilidad solidaria.” (Osorio, E. 2000)

Desde esta mirada es pertinente e importante educar para el fortalecimiento personal y social, y considerarlo tanto o más importante que el dominio de habilidades técnicas.

## Características, intenciones y sentidos de la Recreación Educativa

Aquí debajo encontrarán un listado con algunas de las intenciones y sentidos de la recreación educativa, que podrán servirles para revisar sus prácticas, preguntándose ¿cuáles de estas características e intenciones tengo en cuenta cuando diseño mis clases? ¿Cuáles que no había considerado o podría incorporar?

La Recreación Educativa:

- Promueve el desarrollo integral de la afectividad, la educación física y estética, la salud, la expresión, la comunicación, la participación, la organización, la autonomía y el protagonismo.
- Propicia la adecuación de las propuestas al entorno físico y cultural donde se desarrollan.
- Favorece que las personas profundicen en el conocimiento y valoración de sí mismas.
- Facilita la toma de conciencia de su situación en el mundo y la responsabilidad con uno mismo, con los demás y con el planeta.

- Facilita la comunicación y fomenta la resolución pacífica de conflictos.
- Da la oportunidad de intercambiar ideas y expresarse libremente.
- Anima a la participación en la vida del grupo y de la sociedad.
- Fomenta la mejora de la calidad de vida.
- Favorece la convivencia en relación con los otros y otras, impulsando la aceptación, el respeto y el gozo a cada uno y una diferente.
- Propicia relaciones equitativas al favorecer la igualdad de oportunidades para todos y todas.
- Reflexiona sobre las asimetrías socioculturales, intentando suprimir las diferencias que favorecen la discriminación y la exclusión.
- Propicia que el grupo tome un papel determinante en su propia transformación.
- Promueve la consolidación de la identidad cultural de las personas.
- Plantea la recuperación de la historia, los valores, prácticas y los elementos culturales que dan sentido y significado a los grupos sociales.

## Sobre la intencionalidad

En la corriente de Recreación Educativa nuestra tarea estará orientada a generar procesos de participación, protagonismo y autogestión. Estos procesos se dan en distintos aspectos de la práctica.

**-En lo personal:** estimulando a los participantes a implicarse y aportar sus capacidades, primero en la construcción del espacio compartido (en la clase, taller, encuentro) y luego en la transformación de su entorno cercano. Afecta a cada una de las personas involucradas en el proceso.

**-En lo social:** aportando al desarrollo de valores para el respeto a todas las manifestaciones del pluralismo (cultural, religioso, de género, político, etc.), fortaleciendo la identidad y la pertenencia social y el tejido de vínculos en la comunidad. Se van transformando las familias, los barrios, las comunidades.

**-En lo cultural:** transformando a un público espectador en participante de actividades sociales y culturales. Favoreciendo espacios de creación y de creatividad individual y colectiva, como alternativa al consumo pasivo de propuestas empaquetadas. Se resignifican y reconstruyen las identidades culturales.

**-En lo educativo:** ofreciendo ámbitos de experiencia real para desarrollar formas y hábitos democráticos, y oportunidades de actuar en grupo integrando conocimientos y habilidades de cada uno. Impacta en la forma de vivenciar el proceso educativo tanto para estudiantes y participantes como para profesores y coordinadores.

## La Recreación Educativa y el juego en la escuela

Especificamente dentro del sistema educativo formal, los contenidos que trabajamos se encuentran enmarcados en los currículums que cada jurisdicción define. Y a la vez, cada currícula está diseñada en relación a los núcleos de aprendizajes prioritarios acordados por el Consejo Federal de Educación.

En el momento de crear las clases que compartimos con nuestros estudiantes, debemos prestar atención a muchas dimensiones al mismo tiempo, la currícula, las características del grupo, el contexto y nuestra intencionalidad. Realizar propuestas que sean transformadoras supone realizar propuestas que sean coherentes. Para reflexionar sobre esto les invitamos a leer las páginas 7 y 8 del siguiente texto: “Recreación: otra forma de hacer mundos” de Alejo Montoya Saab, donde el autor comparte la herramienta “el análisis de las dimensiones de la práctica”.



*Clase de Educación Física de 1er año del colegio San Luis Gonzaga*

## Los núcleos de aprendizajes prioritarios

Entre los años 2004 y 2011 en el marco del Consejo Federal de Educación, el Ministerio de Educación de la Nación definió los núcleos de aprendizajes prioritarios (NAP) para la educación inicial, primaria y secundaria.



(...) los NAPs plasman los saberes que como sociedad consideramos claves, relevantes y significativos para que niños, niñas, adolescentes y jóvenes puedan crecer, estudiar, vivir y participar en un país democrático y justo tal como el que queremos.

Un núcleo de aprendizajes prioritarios en la escuela refiere a un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos, que incorporados como objetos de enseñanza, contribuyan a desarrollar, construir y ampliar las posibilidades cognitivas, expresivas y sociales que los niños ponen en juego y recrean cotidianamente en su encuentro con la cultura, enriqueciendo de ese modo la experiencia personal y social en sentido amplio.

*Núcleos de Aprendizajes Prioritarios primer ciclo educación primaria. Ministerios de Educación de la Nación. (2006).*

Les proponemos leer atentamente los NAP correspondientes al nivel educativo en el que trabajan. Pueden encontrarlos [en el siguiente link de educ.ar](#)

Como podrán ver, algunos de los núcleos de aprendizajes prioritarios abordan el juego y la recreación de diferentes maneras. Para el primer foro de esta clase, les proponemos que durante la lectura presten atención a los NAP relacionados con la recreación educativa para elegir uno de ellos y compartirlo en el Foro NAP y recreación educativa

## Experiencias que nos ayudan a pensar

Desde la postura que proponemos en este curso, creemos que la Recreación Educativa tiene elementos distintivos que la colocan como un dispositivo de intervención educativa con propósitos relacionados al desarrollo humano integral.

La relación de la Recreación Educativa con la Educación Física es particularmente potente porque comparten al juego como uno de los componentes centrales de ambas disciplinas. Esta relación ofrece oportunidades en las que, entre otras cosas, podemos trabajar desde lo grupal, integrar aspectos personales, grupales y sociales para desplegar valores, ejercitar la solidaridad y promover procesos de autonomía.

Por ejemplo: si tomamos de la Recreación Educativa la idea de generar procesos de autonomía y de organización, en algún momento los estudiantes podrían pasar de solo participar en una clase de Educación Física a tomar decisiones acerca de algunos momentos de la misma generando espacios de co-participación en la conducción de las actividades, e incluso pudiendo ser autores de próximas propuestas.

Para conocer una experiencia les proponemos leer el relato sobre las clases de Juan Carlos Salas, profesor de Educación Física del colegio Pre-Universitario Martín Zapata de la Provincia de Mendoza, disponible [aquí](#).

La Recreación Educativa así entendida no puede separarse de una mirada compleja del concepto de juego. Como vimos en las clases anteriores, la diferenciación entre juego y actividad lúdica permite comprender la pureza del juego en su expresión original y problematizar el concepto de juego educativo. Esta distinción nos permite poner en cuestión la concepción tradicional de juego recreativo sólo como técnica recreacionista, para profundizar en el verdadero potencial educativo de una actividad que moviliza y transforma los procesos sociales y culturales gracias a la lúdica.



El juego es importante para el desarrollo emocional y físico. Mientras juegan, los niños conocen, aprenden e investigan el mundo que los rodea y se relacionan con sus pares. Por eso, el juego favorece la comunicación, el aprendizaje y los vínculos grupales.

El juego y la recreación tienen un importante valor social ya que contribuyen, además, a formar hábitos de cooperación, solidaridad y compañerismo.

<https://www.educ.ar/recursos/128943/el-derecho-a-jugar>

Esta postura no solo reposiciona el lugar del juego en la educación, sino que también redimensiona el rol de los estudiantes y participantes, haciéndolos protagonistas de sus propios procesos de aprendizaje. Entonces, para vincular realmente al juego y la recreación educativa con el campo de la Educación Física, es necesario comprender que en todas las instancias de una propuesta educativa (diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación) podemos entrecruzar los fundamentos de estas disciplinas para potenciar nuestra tarea.

Si logramos generar propuestas de juego y recreación que desplieguen los NAP de la Educación Física e incluyan elementos pertinentes de la Recreación Educativa estaremos ofreciendo a las y los estudiantes mejores oportunidades de jugar, aprender deportes, desarrollar su motricidad, conocer su cuerpo en movimiento, conformar un grupo, desarrollar su autonomía, experimentar su capacidad de modificar la realidad junto a otras y otros... Estaremos ofreciendo una propuesta más integral que pueda “generar las condiciones para lograr una participación cualitativamente distinta de los actores durante todo el tiempo: poder construir una nueva lógica de entender la realidad y la posibilidad concreta de ser partícipe de su construcción y modificación” (Waichman, 2009).

Para seguir inspirándonos en prácticas desarrolladas por colegas, los invitamos a leer un segundo relato. En este caso, [la experiencia de Marcelo Carballo](#) como profesor de Educación Física en una escuela de Neuquén. Les proponemos que presten especial atención a la relación entre esta experiencia y las teorías que hemos trabajado. Podrán encontrar ideas y conceptos puestos en práctica en coherencia con un posicionamiento ideológico.

Para terminar, les proponemos la lectura de un texto que les puede resultar muy útil a la hora de pensar sus planificaciones y de evaluar sus clases: “Educación Física para la Paz. Una propuesta

posible”, disponible en <https://www.efdeportes.com/efd36/paz.htm>. En este texto encontrarán una guía de líneas de acción necesarias para favorecer el desarrollo personal, social y ambiental de nuestros estudiantes. Esta propuesta hace una buena síntesis, en forma práctica, de muchos de los temas tratados en este módulo en sintonía con las propuestas de la Recreación Educativa.

## Un cierre que también abre

Queridas y queridos colegas, esperamos que este recorrido haya sido una oportunidad de reflexionar sobre nuestras prácticas educativas y de incorporar nuevos aspectos que den por resultado seguir avanzando hacia una educación hecha desde una perspectiva de derechos.

Solo queda la evaluación final, que está pensada como una instancia de aprendizaje que integra las cuatro clases. Recuerden que antes de realizar su participación en el foro del Trabajo Final, deberán aprobar primero su ruta personal de aprendizaje (Ver criterios de evaluación en la sección “Presentación” del aula).

¡Muchas gracias por su participación y sus aportes!



### Preparándonos para el Trabajo Final

En el trabajo final les solicitaremos que identifiquen ideas de las cuatro clases que podrían incorporar en sus prácticas educativas cotidianas. Les invitamos a ir registrándolas desde ya.

¿Qué ideas o recursos de esta clase les servirán para incorporar en sus prácticas cotidianas en sus ámbitos de trabajo? En la redacción de su trabajo final deberán fundamentar su respuesta citando la bibliografía compartida, pueden seleccionar desde ahora los párrafos que les resulten interesantes.

Registren también todas las ideas que les surjan respecto de posibles actividades o proyectos. Registrar en “tiempo real” las ideas nos puede dar gratas sorpresa al final del recorrido y será útil para responder el punto 2 del Trabajo Final.

## Actividades



### Foro NAP y recreación educativa. (obligatorio)

Elijan un Núcleo de Aprendizaje Prioritario, del nivel en el que trabajan, que pueda abordarse desde la recreación educativa.

- 1- Copien textualmente en el foro el NAP elegido, indiquen a qué nivel y área corresponde
- 2- Expliquen por qué lo eligieron y cómo lo relacionan con los aspectos de la recreación educativa que hemos compartido a través de las clases de este módulo. Fundamenten su respuesta usando los conceptos desarrollados en las clases y en la bibliografía. Realicen las citas correspondientes.
- 3- ¿Cómo abordan o abordarían este NAP en sus clases? Recuerden el análisis de las dimensiones de la práctica: ¿El “qué” y el “cómo” son coherentes con los valores y objetivos perseguidos?



### Foro Experiencias inspiradoras

Les pedimos que compartan en el foro:

- 1- ¿Qué aspectos de la experiencia de Carballo te resultan significativos como inspiración para modificar tu propia práctica?
- 2- ¿Qué aspectos de la experiencia de Salas te resultan significativos como inspiración para modificar tu propia práctica?

Si conocen alguna experiencia inspiradora, y les gustaría que la incluyamos en próximas ediciones de este curso, pueden enviarnos la información por mensajería interna.

## Guía de lectura y participación

- Leer la clase 4.

- Leer los [núcleos de aprendizaje prioritarios](#) correspondientes al nivel educativo en el que desarrollan su trabajo.
- Participar del **foro** NAP y recreación educativa (obligatorio).
- Leer los relatos de experiencias de [Juan Carlos Salas](#) y [Marcelo Carballo](#).
- Leer “Educación Física para la Paz. Una propuesta posible”  
<https://www.efdeportes.com/efd36/paz.htm>
- Leer las páginas 7 y 8 de “Recreación: otra forma de hacer mundos”[https://aulainfod1.infd.edu.ar/archivos/repositorio//3000/3020/Montoya\\_A.\\_Recreacion\\_otra\\_forma\\_de\\_hacer\\_mundos\\_libro\\_congreso.pdf](https://aulainfod1.infd.edu.ar/archivos/repositorio//3000/3020/Montoya_A._Recreacion_otra_forma_de_hacer_mundos_libro_congreso.pdf)
- Participar del **foro** experiencias inspiradoras (optativo).
- Les dejamos un **foro de consultas** por si surgen dudas.



#### Foro de consultas generales de la clase 4

¡Hola! Este espacio para que puedan hacer comentarios y plantear dudas o dificultades.

¡Los leemos! (Recuerden que también pueden enviar mensaje directo a su tutor o tutora a través de **mensajería interna**.)

## Bibliografía obligatoria

- Begnardi, G. (2018). “Prácticas educativas realizadas por el profesor Juan Carlos Salas”. Relato de experiencia. Mendoza, inédito.
- Carballo, M. (2012). “Trabajo de Evaluación de la cátedra Teoría y Método de Grupo de la diplomatura en educación y recreación para el tiempo libre”. Neuquén, inédito.
- Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, nivel inicial, primer ciclo educación primaria, segundo ciclo educación primaria, séptimo, ciclo básico secundaria educación física, ciclo orientado

secundaria educación física, bachiller en educación física. Ministerio de Educación de la Nación. (2011). Disponible en:

<https://www.educ.ar/recursos/150199/colección-núcleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap>

- Velazquez Callado, C. (2001) "Educación Física para la Paz. Una propuesta posible" Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd36/paz.htm>
- Montoya Saab, Alejo (2020) Recreación: otra forma de hacer mundos. En M. B. Barboza Yance, L. M Bertolesi, G. Garzón, J. M. Obeid y M. Vera (Eds.), Conferencias del 2do Congreso Internacional de Juego, Recreación y Tiempo Libre (pp. 107-119). Buenos aires, Espíritu Guerrero. [Disponible aquí](#). (Lectura para esta clase Páginas 7 y 8 del PDF).

## Bibliografía de referencia

- Bardaj, A. (2015) **La recreación no es una suma de juegos. Revista Itinerarios 2015. Instituto de Tiempo Libre y Recreación. Buenos Aires, Argentina.** Disponible en: <https://istlyr-caba.infd.edu.ar/sitio/entrevista-a-alicia-bardaj-%c2%93la-recreacion-no-es-una-suma-de-juegos%c2%94/>
- Osorio, E. (2000) Documento: Ejes de reflexión para la búsqueda de un sentido a la Recreación. Apuntes para el VI Congreso Nacional de Recreación. Colombia: Funlibre

## Créditos

Autores: Valeria Negro y Alejo Montoya Saab

Cómo citar este texto:

Negro, V. y Montoya Saab, A. (2023). Clase Nro. 4: La recreación educativa y el juego en la educación física. Educación Física, juego y recreación educativa. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons  
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0](#)