

Proyectos y Programas Institucionales

Proyectos, Programas, Talleres y Actividades de Extensión del Departamento de Educación Física, UNCo Bariloche

Fuente de consulta: Secretaría de Extensión de UNCo Bariloche.

Juegoteca Accesible AL VIENTO

Director: BIO Claudio; **Codirector:** MENDOZA Leroy

La JUEGOTECA ACCESIBLE “AL VIENTO” genera recursos y estrategias accesibles para favorecer el desarrollo de clases inclusivas que le den la bienvenida a toda la diversidad humana. Generando, por un lado, juegos y recursos lúdicos que serán usados por estudiantes que deban realizar prácticas docentes “con personas con discapacidad”, tanto de la carrera de Educación Física como de otras carreras de nuestra universidad que lo requieran. Y por otro lado, generando instalaciones lúdicas y formación de recursos humanos para otras instituciones de nuestra comunidad que brinden atención educativa a personas con discapacidad.

LA mayor fortaleza que tenemos es nuestra continuidad trabajando en este tema hace varios años desde la universidad, en forma colaborativa, con distintas instituciones de la ciudad (con quienes ya tenemos un vínculo fortalecido) donde transitan nuestros estudiantes haciendo prácticas junto a personas con discapacidad.

Merced a este punto de partida virtuoso creemos que aportamos una alternativa a la formación de futuros docentes, buscando que se mejore la calidad de la enseñanza y aprendizaje en estos colectivos que requieren de innovación y creatividad en las propuestas ofrecidas.



Principales problemas a resolver

- Falta de formación en docentes para la aplicación de nuevas estrategias tendientes a la inclusión social.
- Pocas experiencias de formación lúdica en agentes (profesionales, auxiliares, madres cuidadoras u otros)
- Falta de acceso al uso de recursos lúdicos para desarrollar juegos inclusivos.
- Desconocimiento de teorías aplicadas que dan variantes novedosas de actividades que permiten la participación activa de cualquier persona, sea cual fuere su condición. (diseño universal, enfoque basado en el movimiento, integración sensorial, Inteligencias Múltiples, etc)
- Formación inadecuada para el desarrollo de "experiencias alternativas" de las vivencias fundamentales para generar habilidades de la comunicación, de la expresión, de la percepción y del movimiento.
- Falta de publicaciones que den a conocer tanto el uso de recursos alternativos, como las distintas estrategias lúdicas accesibles.

Para poder lograr este cambio de estrategias y recursos, es necesario contar con espacios “colaborativos de aprendizaje” donde compartir saberes y trayectos. Y también poder “experimentar en nosotros mismos” (los educadores) para poder salir de la inercia de nuestras propias experiencias de vida y de formación, hacia espacios nuevos y más creativos, para las necesidades de nuestros alumnos hoy.



Teorías complementarias que sustentan nuestra labor:

- Diseño Universal del aprendizaje
- Inteligencias Múltiples
- Integración sensorial
- Enfoque basado en el movimiento



Acciones de capacitación a implementar por este equipo:

- atravesar experiencias de juego concretas donde quienes tomen la capacitación puedan vivenciar los conceptos teóricos "poniéndolos en movimiento".
- Reflexionar sobre la necesidad del diseño universal como método de preparar clases innovadoras desde las capacidades de las y los integrantes del grupo, y no como la mera adaptación de actividades ante la presencia incomoda de los diferentes.
- Comprender la potencia inclusiva que posee el ejercicio de "dar la bienvenida a la diversidad" como la necesidad actual del docente de salir de su rol ejemplar, para pasar a ser habilitador de otros ejemplos.



Aporte del proyecto a la formación académica de los estudiantes participantes:

- Vivencia directa en el proceso creativo de actividades lúdicas
- Desarrollo de actividades bajo conceptos de Diseño universal
- Aplicación concreta de las teorías complementarias a las actividades desarrolladas en la juegoteca
- Experiencia directa en la preparación integral de jornadas inclusivas

- Desarrollo de habilidades de trabajo en entornos lúdicos (teoría específica de trabajo de este proyecto)
- Trabajo colaborativo en cada área del proyecto donde deba manejarse
- Administración de los recursos necesarios para dar variaciones a las actividades desde el manejo de las distintas configuraciones que darán como resultado diferentes plataformas de juego. (teoría específica de trabajo de este grupo)



Herramientas o productos del proyecto:

La herramienta central del proyecto son las FICHAS DE ACTIVIDADES que conforman la memoria de actividades. Este material se viene desarrollando desde 2015 y conforma un archivo que puede ser interpelado por: contenido de clase, tipo de inteligencia involucrada, materiales necesarios, nombre, metas.

La segunda herramienta son los materiales que conforman no solo las necesidades de cada FICHA DE ACTIVIDAD sino también las PLATAFORMAS de juego que se pueden reconfigurar para dar variantes de juego.

Tareas que se desarrollan:

- Producción de insumos lúdicos
- Mantenimiento de insumos lúdicos
- Generación de fichas de juegos
- Administración de préstamos de insumos
- Sistematización de datos desde las encuestas de satisfacción
- Planificación de instalaciones de juego inclusivo
- Logística y Presentación de instalaciones de juego inclusivo

- Difusión de las acciones del proyecto
- Generación de informes periódicos e Informe final del proyecto
- Comunicaciones institucionales

