

TITULO

EL JUEGO Y LA RECREACIÓN EN LA ENSEÑANZA

SÍNTESIS

Es preciso generar un espacio de encuentro para poner en diálogo las diferentes concepciones que conviven en las instituciones educativas y que dan cuenta de los paradigmas que se fueron sucediendo en la formación docente impactando en las prácticas cotidianas en el sistema educativo.

Entendiendo que el sujeto construye los conocimientos del mundo, su subjetividad y la posibilidad de vincularse con el otro a través del juego y de la recreación, este trayecto propone revisar y construir en forma colectiva herramientas que permitan diseñar y ejecutar proyectos que aborden el juego y la recreación como contenido en diversas áreas del conocimiento.

La modalidad será presencial para conjugar los saberes y las posibilidades de análisis, reflexión y construcción colectiva de conocimientos. Proponemos tres ejes nodales para desarrollar la propuesta

Concepciones y enfoques del juego y la recreación.

Implicancias del juego y la recreación en el sistema educativo.

Construcción de proyectos.

DESTINATARIOS:

Profesoras y profesores del Nivel Inicial

Profesoras y profesores del Nivel Primario

Profesoras y profesores de Educación Física

Profesoras y profesores de Educación Especial

Profesoras y profesores de Educación Artística

JUSTIFICACIÓN

En muchas oportunidades puede verse que los juegos se ofrecen como espacios cerrados, con reglas y personajes predeterminados, donde suele aparecer en forma desmedida la competencia, la excitación emocional o se lo utiliza para llevar adelante contenidos de otras áreas dando lugar a articulaciones falsas.

También sucede que el abordaje de la recreación se menosprecia porque, o bien se presenta como algo complementario o no se lo aborda en el planteo pedagógico que se propone.

Otro problema de la enseñanza del juego reside en la enseñanza fragmentada descuidando la esencia lúdica que posee.

Se propone sortear la enseñanza fragmentada de las nociones que banalizan el sentido y la esencia lúdica que el juego y la recreación poseen.

La propuesta buscará dar respuesta a los siguientes interrogantes:

¿Qué lugar tiene el juego y la recreación en las clases?

¿Qué aprenden los alumnos cuando juegan y se recrean?

¿Se tienen en cuenta en la enseñanza las diversas posibilidades que propone el diseño curricular?

¿Qué conlleva enseñar a jugar? ¿Es enseñar a jugar el juego solamente o es además enseñar a reflexionar sobre cómo se juega, las reglas que se construyen, la habilidad necesaria, la estrategia empleada?

Este trayecto formativo se propone ofrecer un espacio de conocimiento, intercambio, análisis y generación de propuestas sobre la enseñanza del juego y de las actividades recreativas en el sistema educativo, su esencia lúdica y sus aspectos constitutivos.

Mirando las acciones cotidianas se propiciará la reflexión y el análisis sobre la enseñanza del juego, para que los y las docentes puedan revisar, afianzar, actualizar y mejorar sus propuestas pedagógicas, entendiendo que los juegos y las acciones recreativas son objetos culturales de gran valor en la formación integral del sujeto y permiten la incorporación de competencias en el contexto de la formación ética, el cuidado de la salud, el disfrute y el uso del tiempo libre. Proponemos que los y las docentes asistentes a partir de la revisión de sus prácticas diseñen y que lleven a cabo un proyecto de juegos y/o de acciones recreativas, reflexionando críticamente en las diferentes fases del mismo: diseño, implementación y evaluación, como requerimiento para la acreditación del trayecto.

Con motivo de la situación descrita en los párrafos precedentes se considera de suma relevancia la puesta en marcha del trayecto formativo “El juego y la Recreación en la enseñanza”, ya que el mismo permitirá la revisión, actualización y/o profundización en la didáctica del juego y las acciones recreativas, la resignificación de estrategias y formas de intervención en la clase.

En recreación y juego se buscará construir junto a los y las docentes asistentes una serie de conocimientos que a partir de una sólida formación desde lo teórico aborde las diversas problemáticas que genera la práctica.

Esta formación repercutirá positivamente en el ámbito educativo, específicamente en nuestros alumnos y alumnas de todos los niveles del sistema educativo, quienes se beneficiarán de prácticas lúdico-recreativas coherentes y pertinentes.

OBJETIVOS.

- Identificar y analizar los problemas que se presentan en la enseñanza del juego en el sistema educativo.
- Profundizar los modelos didácticos de los juegos y de la recreación.
- Analizar la concepción del juego y recreación en el Diseño Curricular Jurisdiccional.
- Identificar los aspectos constitutivos del juego y de las actividades recreativas.
- Revisar las estrategias de enseñanza del juego, considerando sus aspectos constitutivos.

- Diseñar, implementar y evaluar un proyecto didáctico para la enseñanza del juego, que pongan el énfasis en la esencia lúdica del mismo, considerando sus aspectos constitutivos.
- Abrir espacios de reflexión sobre las formas posibles que ofrece la Recreación enmarcándolos dentro de las necesidades que se presenten ante una problemática contextualizada en lo cotidiano.
- Proponer la participación en jornadas intensivas recreativas, reconociendo sus diferentes características y descubriendo sus posibilidades de uso.
- Desarrollar el análisis crítico de los distintos conceptos teóricos de recreación comparándolos con los modelos prácticos que se realizan en nuestra sociedad.

CONTENIDOS

Núcleo temático 1: Acerca de las concepciones sobre el juego.

1. El juego como actividad humana en sí misma
2. El juego como objeto cultural significativo.
3. El juego como contenido significativo de enseñanza.
4. El juego como recurso pedagógico.
5. El juego en los DC de la Pcia. de Bs. As.

Núcleo temático 2: Acerca de los problemas que presenta la enseñanza del juego en el sistema educativo.

- 6.- El juego en la clase.
- 7.- Los problemas recurrentes en la enseñanza: la reproducción acrítica de juegos estructurados, la propuesta errática, la propuesta rutinaria, la actividad ludomotriz como “relleno” del tiempo de la clase, la reducción del juego a sus reglas, el cercenamiento de los aspectos simbólicos, la eliminación de los que más necesitan de la actividad, la intervención que ridiculiza, menosprecia o expone frente a los otros, la reiteración, la selección reducida a los intereses de los alumnos, la concepción instrumentalista, el juego como premio o castigo, la banalización del juego.

Núcleo temático 3: Acerca del juego como objeto a enseñar: sus componentes, la integración de las nociones espacio-temporales

- 8.- La enseñanza del juego en el marco de diversos modelos didácticos: empirista, racionalista y crítico.
- 9.- El juego en el marco de los enfoques disciplinar y didáctico del Diseño Curricular De la provincia de Bs As.
10. - Las perspectivas en la enseñanza del juego.
- 11.- El juego como objeto de enseñanza.
- 12.- Componentes del juego.

Núcleo temático 4: La recreación a través del tiempo. Génesis de la recreación. La recreación en Latino América y Argentina.

13.-La Recreación como proceso de integración. Enfoque desde el paradigma de la complejidad. Dinámicas lúdicas desde la integración. Vivencia de diversas propuestas.

14.-La Recreación como espacio de libertad. Miradas desde la pedagogía de la libertad. Análisis crítico de espacios recreativos que contemplan la toma de decisión de sus participantes. Trabajos de campo.

15.- La Recreación como espacio multicultural e intergeneracional. Recopilación de actividades y propuestas recreativas de diferentes culturas que integren diferentes grupos etarios.

16.-Las técnicas estético-expresivas y su impacto en los espacios recreativo participativos. Investigación y compilación de diferentes recursos didácticos para la aplicación recreativa.

Núcleo Temático 5: Acerca del diseño de propuestas de enseñanza superadoras

17. La planificación por proyectos didácticos. La implementación y evaluación del mismo. Las situaciones de evaluación.

Las estrategias de enseñanza en relación con el juego y la recreación. Las consignas.

18.- La elaboración de un proyecto didáctico sobre el juego y/o recreación, que ponga énfasis en su esencia lúdica, y considere sus distintos aspectos constitutivos. La intervención del docente para propiciar la creación de juegos. La secuencia didáctica.

Ninguno de los Núcleos se puede abordar con total independencia de los otros. Por el contrario, se destacarán recurrentemente las relaciones existentes entre ellos.

La práctica cotidiana será un eje transversal de cada núcleo temático. Los referentes teóricos y metodológicos permitirán la formulación de interrogantes que interpelen aspectos "naturalizados" de la enseñanza del juego y las acciones recreativas en el sistema educativo.

DURACIÓN Y CARGA HORARIA.

Este Trayecto formativo se organizará en tres *espacios curriculares o materias* que propenderán al logro de los objetivos propuestos. A continuación, se detallan.

ESPACIOS / MATERIAS	Carga.Horaria
Actividades Recreativas. Teoría y aplicación	60
El juego. Análisis y desarrollo	60
Práctica Pedagógica. Gestión, administración y puesta en marcha de proyectos recreativos	30

La carga horaria total será de 150 horas.

Las clases se dictarán martes y jueves de 18.30 a 21.30 horas durante 4 meses.

Se dispondrá de tres espacios académicos o materias.

La carga horaria de los espacios Actividades Recreativas y El Juego será de 3 horas semanales cada uno de abril a Julio mientras que el espacio de la Práctica pedagógica será de 2 horas desde junio hasta julio distribuida en una hora los martes y una hora los jueves.

Un sábado al mes se destinará para el trabajo en terreno y la observación.

Habrà horas no presenciales.

	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
MARTES	18.30 A 21.30 RECREACIÓN	18.30 A 21.30 RECREACIÓN	17.30 A 18. 30 PRÁCTICA 18.30 A 21.30 RECREACIÓN	17.30 A 18. 30 PRÁCTICA 18.30 A 21.30 RECREACIÓN
JUEVES	18.30 A 21.30 JUEGO	18.30 A 21.30 JUEGO	17.30 A 18. 30 PRÁCTICA 18.30 A 21.30 JUEGO	17.30 A 18. 30 PRÁCTICA 18.30 A 21.30 JUEGO
SABADOS	1 POR MES 10 A 1 2 PRÀCTICA TRABAJOS DE CAMPO	1 POR MES 10 A 1 2 PRACTICA TRABAJOS DE CAMPO	1 POR MES 10 A 1 2 PRÀCTICA TRABAJOS DE CAMPO	
Espacio para el trabajo a distancia	4 HORAS (2 DE RECREACIÓN Y 2 DE JUEGO)	6 HORAS (4 DE PRÀCTICA Y 2 DE JUEGO)	6 HORAS (4 DE PRÀCTICA Y 2 DE RECREACION)	

Durante las clases se llevarán adelante las siguientes estrategias didácticas: Los diversos espacios/materias Utilizarán alternadamente estas acciones

<p>Actividades</p>	<p>A través de las actividades se buscará generar prácticas transformadoras, articulando la reflexión y el hacer, e intentando construir una dialéctica entre ambos. Es decir, poner en palabras las acciones que emerjan de los encuentros con los docentes asistentes.</p> <p>El trayecto constará de encuentros presenciales y una carga de horas no presenciales destinando las mismas al trabajo de narrativas individuales sobre las prácticas realizadas en los encuentros presenciales y al diseño del proyecto final.</p>
<p>Descripción</p>	<p>_La propuesta se desarrollará en cinco núcleos temáticos con lecturas obligatorias para cada encuentro y el diseño de situaciones didácticas según corresponda a cada momento del recorrido de formación.</p> <p>_El trayecto contempla la articulación de instancias de problematización de las prácticas con otras, de abordaje teórico destinadas a la presentación de los principales núcleos temáticos.</p> <p>_Los docentes asistentes desarrollarán actividades de discusión y debate sobre problemáticas planteadas por el docente o propuestas por el grupo, analizarán y reflexionarán sobre la construcción de proyectos didácticos y de situaciones de evaluación.</p> <p>_Los docentes asistentes diseñarán, implementarán y evaluarán un proyecto didáctico destinado a un grupo de alumnos del sistema educativo seleccionando el nivel.</p> <p>_Registrarán la experiencia del trayecto mediante narrativas individuales y elaborarán un informe crítico, fundamentado en los aportes conceptuales.</p> <p>_Habrá un espacio para el trabajo desde el formato virtual. Éste tiene dos objetivos muy importantes. Por un lado generar un dispositivo que permita la participación y comunicación permanente entre los asistentes. Por otro lado creemos que esta acción será de suma importancia para incluir a las docentes</p>

	<p>de todos los niveles en un proceso de desarrollo digital iniciado en la pandemia.</p> <p>Las actividades propuestas desde la misma son:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Intercambio de mensajes para el contacto frecuente entre docente y alumnos. _ Tutorías para la elaboración de los proyectos _ Acceso a videos, imágenes, sitios web, etc. que potencien las posibilidades de tratamiento de los temas del curso.
--	---

<i>ACCIONES</i>	<i>CARTACTERISTICAS</i>	<i>LUGAR</i>	<i>Carga Horaria</i>
<i>Técnicas participativas</i>	Juegos Vivenciales. Actividades motrices con y sin elementos.	<i>GIMNASIO</i>	<i>12 HORAS (4 CLASES)</i>
Grupos de discusión y reflexión	<i>Entramado social para la intervención</i>	<i>AULAS DE TRABAJO</i>	<i>6 HORAS (2 CLASES)</i>
Clase expositiva tradicional mejorada	Fichas de recopilación bibliográfica (Extractos de obras importantes). Ficha de evaluación de proceso y producto.	<i>AULAS DE TRABAJO</i>	<i>12 HORAS (4 CLASES)</i>
Trabajo en comisiones Interdisciplinarias. Talleres	<i>Trasdisciplinariedad</i>	<i>SUM</i>	<i>12 HORAS (4 CLASES)</i>
Talleres. Dramatizaciones	<i>Expresión corporal</i>	<i>SUM/ GIMNASIO</i>	<i>6 HORAS (2 CLASES)</i>
<i>Abordaje de aspectos teóricos</i>	<i>Análisis bibliográfico</i>	<i>AULAS DE TRABAJO</i>	<i>6 HORAS (2 CLASES)</i>
Guías de lectura de contenidos	Documentos de la cátedra. Selección bibliográfica	<i>AULAS DE TRABAJO</i>	<i>6 HORAS (2 CLASES)</i>
Paneles de expertos	Invitación a especialistas a dar charlas, conferencias o talleres	<i>SUM</i>	<i>6 HORAS (2 CLASES)</i>

Fichas de orientación para la lectura de contenidos	Cuadernillos de ampliación teórica. Fichas de la cátedra de orientación para la lectura de contenidos	AULAS DE TRABAJO	6 HORAS (2 CLASES)
Foro temático	<i>Debates</i>	AULAS DE TRABAJO	6 HORAS (2 CLASES)
Guías de trabajos prácticos	<i>Análisis de las producciones</i>	AULAS DE TRABAJO	6 HORAS (2 CLASES)
Tareas no presenciales 1	Observación y análisis de material cinematográfico videos de clases y charlas	A DETERMINAR	9 HORAS (3 CLASES)
Tareas no presenciales 2	Fichas, documentos de trabajo, impresos para uso personal	A DETERMINAR	9 HORAS (3 CLASES)
Trabajos de observación de campo en escuelas o espacios de proyectos comunitarios	Participación como voluntarios en programas comunitarios dependientes de entes estatales u organizaciones no gubernamentales	ESPACIOS SOCIALES Y COMUNITARIOS	12 HS 4 ACCIONES
Guía para la construcción de actividades.	Análisis de textos periodísticos de diarios y revistas de actualidad	AULAS DE TRABAJO	12 HORAS 4 CLASES
Trabajos de campo	Creación de Proyectos recreativos y su implementación	PUESTA EN MARCHA DE JUEGOS Y ACCIONES RECREATIVAS	24 HORAS 4 ACCIONES

PROPUESTA DIDÁCTICA

1.- Espacio/ Materia: Actividades Recreativas. Teoría y aplicación

La Recreación como configuración de elementos pedagógicos y didácticos que vehiculizan prácticas educativas tendientes a favorecer el desarrollo de capacidades socio-culturales en forma individual y colectiva, conformando un campo de acción pedagógico y didáctico que es necesario problematizar.

Los y las docentes se insertan en diferentes escenarios o contextos vinculados con prácticas Recreativas de los sujetos. Las situaciones didácticas que allí se diseñan favorecen el logro de la autonomía personal, la sensibilidad corporal propia y de los otros, la disposición hábil de una motricidad vinculante, creadora y productora de

conocimiento de sí mismo, ligada a los contextos culturales y sociales de pertenencia, en un ámbito ameno y distendido, propio del o los sujetos que allí se Re-Crean, así mismos y a su tiempo.

Es indispensable, a través de pensar y hacer una reflexión crítica, redefinir a la Recreación como disciplina pedagógica, para disponer de un punto de partida epistemológico coherente con una visión holística y compleja de los seres humanos.

Desde esta perspectiva, se considerará a la Recreación como una práctica atravesada por múltiples elementos que articulan y conjugan las posibilidades de desarrollar vínculos interpersonales e intergrupales en contextos multi-culturales, con la necesidad de utilizar recursos transdisciplinarios de acción, en una diversidad de contextos plurales de características, necesidades, intereses y posibilidades diferentes unos de los otros.

EJE PROBLEMATIZADOR 1:

¿Qué enfoques pedagógicos han atravesado a las prácticas recreativas a lo largo del tiempo?

Presupuesto temporal:

Estos contenidos serán abordados durante el mes de abril, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS Abril			
	1ª	2ª	3ª	4ª
1. 2.	X			
3. 4.		X		

EJE PROBLEMATIZADOR 2:

¿Cuáles son los alcances educativos de la Recreación como práctica socio-cultural?

Presupuesto temporal:

Estos contenidos serán abordados durante el mes de abril y mayo, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS Abril			
	1ª	2ª	3ª	4ª
5. 6.			X	
7.8.				X

EJE PROBLEMATIZADOR 3:

¿Cómo se construyen y llevan a cabo proyectos Recreativo participativos, ajustados a las necesidades de los diferentes contextos de las prácticas pedagógicas?

Presupuesto temporal:

Estos contenidos serán abordados durante los meses de Mayo, Junio y Julio, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS MAYO					SEMANAS JUNIO				SEMANAS JULIO	
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1RA	2DA
9.10	X	X									
11. 12			X	X	X						
13.14 15						X	X				
16.							X	X			
17.							X	X			
18.								X	X		
Evaluación							X			X	
Recuperación									X		
Proyecto										X	X

2.- Espacio/ Materia: El juego. Análisis y desarrollo.

Una vieja maldición china reza “¡Que vivas en una época muy interesante!”¹

Justamente es lo que estamos viviendo aquellos que nos dedicamos a la educación en general.

Nuevos diseños curriculares con nuevas miradas epistemológicas. Nuevas épocas que configuran nuevas subjetividades nos incentivan a recrear y repensar nuestras prácticas a la luz de estas fundamentaciones.

Las prácticas lúdicas no son ajenas a lo que Robert Castel denomina “metamorfosis de la cuestión social”². Metamorfosis que “hace temblar las certidumbres”.

Los tradicionales juegos escolares, llenos de certidumbres científicas, hoy se ven atravesadas por nuevos paradigmas que ponen en cuestión su sustento e intentan concebir una nueva mirada que se erija en *horizonte de lo posible*, a partir de articular todo un campo de deseos, aspiraciones e intereses.

Los y las docentes deberán atender las situaciones problemáticas que presentan los juegos conociendo sus alcances, investigando sus posibilidades, dando una respuesta acorde a los requerimientos del contexto en el que se inserta, posicionándose en una postura incluyente, movilizadora por un mandato democratizador, desde donde se despliegue todo tipo de iniciativas de inclusión.

Este espacio buscará realizar contribuciones teórico-prácticas con las cuales los asistentes de la actualización académica puedan confrontar sus convicciones, concepciones y prácticas efectivas relacionadas con EL JUEGO Y EL JUGAR.

Mirar desde otro lugar, desde otros marcos teóricos, para darnos cuenta en primer término que todo lo relacionado con el cuerpo no es tan conocido como suponíamos,

¹ Cita tomada de Denise Najamovich en “El juego de los Vínculos” Ed.Biblos pág.45

² “Metamorfosis de la cuestión social” Ed. Paidós. Pág. 19

que no siempre alcanza con ubicarnos desde una perspectiva disciplinar única para explicarlo, porque la corporeidad es un fenómeno complejo como el hombre mismo y necesitamos de diversos aportes para caracterizarla.

Habrá también un docente que construya día a día su disponibilidad corporal a partir de descubrir y descubrirse, asumiendo una mirada que abarque lo psicofísico, lo afectivo, lo social, lo intelectual, es decir todo lo inherente al ser humano.

Moverse, jugar, expresarse. Disfrutar de las propuestas lúdicas y reflexionar a partir de estas experiencias. Integrar las nuevas corrientes teóricas que nos muestran una mirada holística del hombre para entender cuáles pueden ser los caminos que nos lleven a construir juntos una corporeidad que respete la subjetividad y guíe el desarrollo del máximo potencial de cada uno. Para llevar adelante esta propuesta se dividirá la cátedra en 4 unidades temáticas. A partir del desarrollo de los contenidos se buscará afianzar los conocimientos mediante diferentes estrategias. Muchas centradas en la práctica y otras dirigidas a la circulación de información, al relevamiento de experiencias o a la producción de proyectos conjuntos

UNIDAD TEMÁTICA 1: ¿QUE ES JUEGO?

Presupuesto temporal: Estos contenidos serán abordados durante abril, secuenciados de la siguiente forma

CONTENIDO	SEMANAS Abril			
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a
1. 2.	X			
2. 4.		X		
3. 6.		X	X	
7. 8.				X

UNIDAD TEMÁTICA 2: LOS TIPOS DE JUEGOS

Presupuesto temporal: Estos contenidos serán abordados durante Abril, Mayo y Junio, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS ABRIL				SEMANAS MAYO				SEMANAS JUNIO			
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a
9.				X								
10.					X	X						
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10							X	X	X			
Evaluacion									X			

UNIDAD TEMÁTICA 3: HISTORIA Y COMPONENTES DEL JUEGO Y EL JUGAR

Presupuesto temporal: Estos contenidos serán abordados durante el mes de Agosto y Setiembre, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS JUNIO			
	1ª	2ª	3ª	4ª
11.12	X	X		
13. 14			X	
15.			X	X

UNIDAD TEMÁTICA 4:EL JUEGO Y SUS ACTORES

Presupuesto de temporal: Estos contenidos serán abordados durante el mes de Octubre, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS JULIO			
	1ª	2ª	3ª	4ª
16	X	X		
17			X	
18			X	X

3. Espacio/ Materia: La Práctica pedagógica

En el Campo de la Práctica convergen, en una acción integradora, la tarea pedagógica junto a todos los conocimientos y competencias que los asistentes adquieren durante la Actualización académica.

En el currículum de la Formación Docente se sigue sosteniendo el carácter de “eje vertebrador” de la Práctica, es decir, se diseña el Campo de la Práctica Docente como articulador de todos los espacios académicos.

La Recreación y el Juego cumplen un rol determinante, ya que sientan las bases para el dominio de los saberes específicos adquiridos en este trayecto pero estarán al servicio de éstas prácticas en terreno, apoyando desde sus contenidos específicos, las problemáticas que emergen en el entramado de la enseñanza y el aprendizaje.

La Práctica en terreno tiene por objeto provocar el encuentro de saberes de los sujetos. En éste espacio de encuentro con la comunidad, se buscará la articulación de los objetivos que se detallan a continuación

Módulo 1

Presupuesto temporal:

Estos contenidos serán abordados durante los meses de Abril, Mayo, Junio, secuenciados de la siguiente forma:

CONTENIDO	SEMANAS Abril					SEMANAS Mayo				SEMANAS Junio				SEMANAS Julio	
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª
1.2	X	X													
3. 4			X	X	X										
5.6						X	X	X							
7.8.									X	X					
9.10										X	X				
Evaluación												X			
Recuperatorio														X	
Prácticas en terreno												X	X	X	X

Modulo 2

Presupuesto temporal: Junio y Julio los meses para la presentación de proyectos, defensa de los mismos y puesta en marcha, es decir, desarrollarlo en un espacio Educativo.

BIBLIOGRAFÍA

Espacio curricular 1 Actividades Recreativas. Teoría y aplicación

Eje problematizador 1

Aldo Pérez Sánchez. Tiempo, tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual VII Congreso Nacional de Recreación 2002.

Cartagena de Indias, COLOMBIA

Mendo, A. "Acerca del ocio, del tiempo libre y de la animación sociocultural", en Educación Física y Deportes. Revista Digital N° 23.2000

Munné, F "Psicosociología del Tiempo Libre". Trillas, México, 1989.

Waichman, Pablo Alberto "Tiempo Libre y Recreación, un desafío pedagógico" Edic. PW, Bs. As. 1993. Capítulo 2.

Waichman, Pablo Alberto. Aproximaciones histórico-conceptuales a la animación sociocultural. 2008

Dirección de Educación Física. La enseñanza de los juegos y deportes en el CEF. La Plata, 2004.

Eje problematizador 2

Ander-Egg, E. y Aguilar Ibañez, María J. (2006) Como elaborar un proyecto. Guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Colección Política, Servicios y trabajo social.

Kac, M. (2017). Juegos y Técnicas de animación grupal. Herramientas teóricas y prácticas. Buenos Aires: Noveduc.

Sassano, M. Cuerpo, Tiempo y Espacio. El paradigma de la complejidad y la globalidad de la persona (resumen de cátedra). Editorial Stadium. 2003

SemillánDartiguelongue, J. Conferencia audiovisual: "Desde la experiencia de la libertad hacia la construcción de una ética educativa" Asociación de Instituciones de Enseñanza Privada de la provincia de Buenos Aires, AIEPBA. Mar del Plata, septiembre 2007.

Waichman, P. A. (2009). ¿Cuál Recreación para América Latina? Espacio abierto. Volumen 18, N°1, pp101-108. Consultado en septiembre del 2012 en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/122/12211304007.pdf>

Waichman, Pablo Alberto. ¿Educación para el tiempo des-ocupado o educación para la libertad?. Buenos Aires, agosto de 2006.

www.aulaintercultural.org Retos en los contextos multiculturales. Capítulo: Competencias interculturales y resolución de conflictos.

Eje problematizador 3

Dumazedier, J (1964) Hacia una civilización del ocio. Barcelona: Estella.

Recreo Proyectos Lúdicos. Compilado. Manual Teórico Práctico sobre Colonias de Vacaciones. Curso Taller 2002.

Santos Guerra, M. (1995) La evaluación: como proceso de diálogo, comprensión y mejora. Capítulos I, II y IV. Ediciones Aljibe

Souto, M. (1993). Hacia una didáctica de lo grupal. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Wagner, C (2009). La viesimple (La vida sencilla). Estados Unidos: Bibliofile. Publicación original de LibrairieArmandColin, Paris, 1985.

Páginas web

www.abc.gov.ar

www.efdeportes.com

Espacio Curricular 2 El juego. Análisis y aplicación

Unidad 1

DGCyE, Diseño curricular para la educación primaria: primer ciclo y segundo ciclo, La Plata, 2018

DGCyE, Diseño curricular para la educación secundaria: primer año, La Plata, 2006

DGCyE, Diseño curricular para la educación secundaria: segundo año, La Plata, 2007

DGCyE, Diseño curricular para la educación secundaria: tercer año, La Plata, 2008

DGCyE, Diseño curricular para la educación secundaria: cuarto año, La Plata, 2010

DGCyE, Diseño curricular para la educación secundaria: quinto año, La Plata, 2011

DGCyE, Diseño curricular para la educación secundaria: sexto año, La Plata, 2011 Res. 2432/2009. Formación docente: profesorado de educación física, La Plata, DGCyE

Bernabeu, Natalia. Goldstein, Andy. "creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica" Madrid (2009)

Huizinga, J. , "Homo Ludens", Ed Alianza Madrid, 1954

Scheines, Graciela "Juegos Inocentes Juegos Terribles" ,Ed. Eudeba, Buenos Aires 1998

Trigo Aza, E. "El juego dentro de las perspectivas del siglo XX" , Conferencia, Madrid 1994

Vargas Laura, Bustillos Graciela de Nuñez, "Técnicas participativas para la educación popular", Ed. Humanitas, Bs. As. 1992

Vargas Laura, Bustillos Graciela de Nuñez, "Técnicas participativas para la educación popular", Ed. Humanitas, Bs. As. 1992

Unidad 2

Bruner J. "El desarrollo y estructura de las habilidades", Alianza Editorial, Madrid, 1984.

Kac, M. (2007) El juego como dispositivo de existencia y acto político. Disponible en <https://bit.ly/2JKOJiJ>

Kastika Eduardo, "Desorganización creativa, organización innovadora", Ediciones Macchi, 1994

Lewkowicz Ignacio, "Sobre la destitución de la Infancia", Conferencia dictada en el Hospital Rivadavia, Bs. As. 2001

Meinel Kurt, "Didáctica del Movimiento", Editorial Orbe , La Habana, 1995

SKLIAR, Carlos (2007) La educación (que es) del otro. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Unidad 3

Cirigliano-Valverde "Dinámica de grupos y educación" , Ed. Humanitas Bs. As. 1966

Diez Navarro, M. C (2014). El piso de arriba de la escuela. Los afectos y las emociones en el día a día de la escuela infantil. Buenos Aires: NoveducGraó.

Le Boulch Jean "La educación psicomotriz en la escuela primaria" Ed. Paidós, París 1984

Migliorata, Mancuso, Piergentili, (2019) "Juegos que nunca fallan" Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Raabe, J. (2009). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: UNESCO.

Sanchez, Galo "El desarrollo de la expresión corporal en Educación física", Universidad de Salamanca, España, 1996

Sanchez, Galo "El desarrollo de la expresión corporal en Educación física", Universidad de Salamanca, España, 1996

Sarle P (2008). (coord.). Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos. Buenos Aires: Noveduc. Colección Juego

Scheines, G (1998). Juegos inocentes , juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba.

Unidad 4

Castro, Matías, Fernadez, Roxana (2010). Cazacurioso, juegos tradicionales en Uruguay. Montevideo: Estuario Editora.

Ortega Emilio/Blazquez Domingo "La actividad motriz" Ed. CINCEL, Madrid 1984

Pavía, V (2006) Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Buenos Aires: Noveduc. Colección Juego

Ruiz Perez Luis M. "Desarrollo motor y actividades físicas" Ed. Gymnos, Barcelona 1986

Saraví Riviere J. "Campamentos Juveniles" Editorial Nueva Librería, Bs. As. 1996

Vigo M. "Manual para dirigentes de campamentos organizados" Editorial Stadium, Bs. As. 1980.

Páginas web

www.abc.gov.ar

www.efdeportes.com

Espacio Curricular 3 La práctica pedagógica

Módulo 1

Carretero, M. (1995). Constructivismo y educación Aique.

Delval, J.(1988). El desarrollo humano. Siglo veintiuno editorial.

Módulo 2

Pozo, J (1997). Teorías cognitivas del Aprendizaje. Editorial Morata. 1997.

Vigotsky L (1995). Pensamiento y lenguaje. Madrid. Paidós. 1995.

Diseño curriculares vigentes de todos los niveles.

EVALUACIÓN

Para *acreditar* el trayecto el asistente deberá

Acreditar un 85% de asistencia y una activa participación en la discusión de las lecturas obligatorias de cada encuentro.

Cumplimentar la entrega de los trabajos prácticos solicitados y aprobar la instancia de evaluación final escrita.

Habrà durante el proceso una evaluación inicial acerca de las problemáticas actuales. Luego una formativa para fortalecer el proceso que se desarrolla y por último una final con un examen escrito integrador de los espacios curriculares 1 y 2 y la confección de un proyecto de actividades recreativas y juego.

Cumplimentar las tareas no presenciales. Aprobar el 70% de las instancias evaluativas en cada espacio curricular.

Materiales didácticos

Los recursos a utilizar, y a proporcionar a los Profesores para el desarrollo de la propuesta, serán los siguientes:

- Material de soporte: mapas conceptuales, láminas, rotafolios, pizarrón, etc.
- Material audiovisual: televisión, video-reproductor, video. Los videos permitirán abordar contenidos vinculados con los modelos de intervención en la enseñanza del juego y la recreación. Se utilizarán filmaciones de clases acerca de la enseñanza del juego.
- Materiales impresos: bibliografía de referencia, Diseño Curricular jurisdiccional, documentos curriculares jurisdiccionales y documentos oficiales citados en cada uno de los núcleos de contenidos. Registros de clases. Producciones de grupo. Guías didácticas.
- Páginas web.
- Materiales deportivos: pelotas, aros, sogas, bastones, conos, etc.
- Materiales no convencionales.
- Recursos instrumentales: lugares en los que se desarrollarán las clases: espacio áulico, sala de audiovisuales, salón de usos múltiples, patio, espacios verdes, etc.

SEGUIMIENTO - MONITOREO

Se proponen las siguientes instancias de monitoreo y seguimiento:

Para explorar y relevar expectativas en relación con las temáticas del Trayecto. Como instrumentos se utilizarán el intercambio grupal y una planilla con datos de los asistentes.

Se realizará un seguimiento y monitoreo de los asistentes. Se trabajará con la información de los trabajos prácticos solicitados, la participación de los profesores

en los debates que se generen en relación con los temas y problemas planteados, las producciones colectivas, los intercambios orales, etc.

Como estrategias de devolución de los resultados de los trabajos prácticos solicitados, se implementarán los informes escritos en algunos casos y el diálogo en otros, brindando información que permita mejorar el proceso de formación.

Los docentes llevarán un “diario de clases” en el que realizará diversas anotaciones en relación con el proceso de los asistentes y el desarrollo de la propuesta en general.

Cada profesor presentará un informe que contenga: El proyecto implementado. La autoevaluación del profesor. Evaluaciones de los alumnos.

Al terminar, se prevé una instancia de evaluación de la propuesta a través de una encuesta que cada asistente responderá de manera individual:

Aspectos positivos del Trayecto.

Aspectos a mejorar.

Propuestas.