



TECNICATURA SUPERIOR EN TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN

PLAN DE ESTUDIOS

Resolución n° 931 - MEGC/12



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE EDUCACION

ISTELUR INSTITUTO
SUPERIOR
DE TIEMPO LIBRE
Y RECREACION



ÍNDICE

I. Introducción	6
1. Una construcción colectiva para renovar la formación	7
2. Consideraciones acerca de la nueva propuesta curricular	8
II. Justificación de la necesidad y oportunidad de la propuesta formativa	10
1. Antecedentes históricos en nuestro país y en la ciudad	11
2. Inserción laboral de los Graduados	12
3. Características de la matrícula inicial durante los últimos años	13
III. Marco teórico general que fundamenta la propuesta	14
1. Perspectivas históricas	15
2. Perspectivas formativas	16
3. Bibliografía	18
IV. Propuesta de Plan de Estudios y Estructura Curricular	20
1. Denominación	21
2. Características generales	21
3. Título de egreso	21
4. Modalidad	21
5. Carga horaria total	21
6. Requisitos de ingreso	21
7. Perfil del egresado	21
8. Alcances de la titulación	22
9. Finalidades y objetivos	23
10. Estructura Curricular	23
11. Áreas de la Formación	24
12. Cuadro de instancias curriculares por área formativa/ carga horaria por estudiante	25
Unidad curricular correspondiente a cada espacio curricular: materia, taller, seminario, práctica, etc.	26
V. Descripción de las Instancias Curriculares	28
1. Área de formación Sociedad, Cultura y Tiempo Libre	29
2. Área de formación Sujetos, Instituciones y Contextos	33
3. Área de formación Recreación, Pedagogía y Proyectos	36
4. Área de formación Artes, Expresión y Lenguajes	48
5. Área de profundización/actualización	54
6. Área de las Prácticas Profesionalizantes	55
VI. Criterios para el Régimen Académico	62
1. Consideraciones Generales	63
2. Acerca de la Evaluación	63
3. Implementación	66

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación

I.

INTRODUCCIÓN



1. Una construcción colectiva para renovar la formación

La propuesta curricular que se presenta en este documento es un punto de llegada que recupera discusiones y aportes que docentes, graduados y estudiantes del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación han venido efectuando desde el año 2001 en pos de la mejora del actual plan de estudios. La sistematización recoge discusiones y aportes fruto de jornadas, encuentros y reuniones de distinto orden y luego de haber tenido ocasión de recibir sugerencias y orientaciones de los equipos técnicos de la Dirección de Currícula y Enseñanza y de la Dirección de Formación Técnica Superior.

Para su elaboración se analizaron las sucesivas modificaciones curriculares efectuadas al plan de estudio, como por ejemplo, la resolución 430/87 que en su anexo II aprueba el plan de estudios de la Tecnicatura Nacional en Recreación y que fue modificada, luego de un largo trabajo institucional, por la resolución 98/98 de la Secretaría de Educación.

También se analizó la normativa nacional y jurisdiccional específica para la elaboración de diseños curriculares. Entre otras, la resolución No 23/05 CFE sobre Tecnicaturas Superiores del área socio humanística, el documento Orientaciones para la elaboración de diseños curriculares del M. E/GCBA, la resolución 734/10 ME/GCBA y la resolución No 6437-MEGC-2011 del Ministerio de Educación del GCBA.

Se trabajó con otros planes de estudio de campos afines, especialmente el diseño curricular de la Tecnicatura superior en pedagogía y educación social que hemos elaborado en el año 2006 y que funciona en el ISTLYR desde marzo de 2007. También los recientes diseños curriculares de formación docente de la provincia de Santa Fe y de Buenos Aires nos han resultado muy sugerentes por las propuestas de integración interdisciplinar que efectúan y por la perspectiva sociocultural que asumen explícitamente. Finalmente, el programa académico de “Recreación Dirigida” de la Universidad del Valle, en Cali, Colombia y la Tecnicatura en Tiempo Libre y Recreación –de reciente creación- de la Universidad Católica de Montevideo, han sido analizados para elaborar esta propuesta.

Han colaborado también especialistas y referentes del ámbito profesional. Programas gubernamentales como Ludotecas, Club de jóvenes, Hacé tu barrio y organizaciones como YMCA, Recreándonos, Lekotec, entre muchas otras.

Queremos también que éste sea punto de partida de un nuevo proceso de participación y construcción colectiva para su implementación. Sabemos que el diseño curricular es el organizador central de una propuesta de formación pero que ésta se concreta y potencia según las condiciones, la cultura y la dinámica institucional en que se desarrolla.

La finalidad principal de todo cambio de plan de estudios es producir una mejora en la formación. Por ello nos interesa además de modificar el documento curricular, generar un proceso participativo de desarrollo curricular y profesional, con intercambios y debates que nos ayuden a renovar y mejorar la formación que ofrecemos.



2. Consideraciones acerca de la nueva propuesta curricular

Algunos motivos intrínsecos al propio plan, otros coyunturales y contextuales hacen a nuestro entender, imprescindible y oportuno cambiar el actual plan de estudios de la Tecnicatura en recreación:

a) Porque se trata efectivamente de un plan de estudios, y por tanto sólo se definen los nombres de las asignaturas, sin brindar mayores precisiones que la carga horaria de las mismas (pe. Creatividad, 2 hs., núcleos problemáticos 3 hs.) No es preciso señalar las limitaciones y dificultades que esto trae aparejado institucionalmente, sólo basta señalar que para bien y para mal los contenidos de las asignaturas dependen exclusivamente del docente que ocupe la cátedra, y de ello dependerá también la articulación y coherencia que se consiga en la propuesta formativa.

Un diseño curricular ofrece en cambio mayores definiciones y orientaciones respecto del sentido formativo de cada asignatura, de los objetivos generales que persigue y de los contenidos mínimos que deben incluirse. De esta manera, se promueve desde el documento escrito una mínima coordinación y coherencia entre las asignaturas que componen el diseño curricular.

b) Porque el actual plan de estudios, tiene algunas cuestiones estrictamente formales que han sido señaladas en el mencionado informe de la Dirección de Currícula y Enseñanza. Todas las limitaciones allí señaladas han sido consideradas en esta propuesta curricular. Aún con las modificaciones que se le han incorporado tiene un alto grado de fragmentación horaria (módulos de 2, 3 y 4 hs. cátedra respectivamente), un excesivo número total de materias (37) en relación con la duración de la carrera y una organización por ciclos que obliga a cursar simultáneamente en un cuatrimestre hasta 8 materias. Actualmente, en las reformas curriculares de educación superior, y a efectos de facilitar las trayectorias de los estudiantes (cabe aclarar, adultos/as y trabajadores/as en su gran mayoría) se disminuye la simultaneidad de materias a cursar y se igualan los módulos horarios para permitir mayor flexibilidad en las cursadas.



c) Porque las prácticas profesionales, que son centrales para la formación que se ofrece, no están contempladas en la carga horaria de los estudiantes. Además de otros inconvenientes, esto hace que mucha experiencia y formación “práctica” que los estudiantes realizan en el Instituto no tenga reconocimiento formal en el certificado analítico que se expide.

d) Porque el plan de estudios actual tiene aproximadamente un total de 1.400 hs. cátedra y la normativa actual para las tecnicaturas superiores establece un mínimo de 2.400 hs. cátedra y además establece los campos formativos que las mismas deben incluir. (Acuerdo Marco A-23 y la Resolución del Consejo Federal de Educación N° 47/08). La futura validez nacional del título se relacionará con el cumplimiento de dicha norma.

e) Porque la práctica profesional (referencia obligada al pensar el currículo) del técnico en recreación ha crecido y se ha expandido cuantitativa y cualitativamente. Se ha diversificado y complejizado, abarcando diferentes sujetos, instituciones y prácticas, lo que provoca la necesidad de contemplar una propuesta formativa que esté acorde con esta realidad.

f) Porque el análisis del actual plan de estudios da cuenta de la construcción de un perfil en el que varias competencias, saberes, desempeños que son requeridos en la actualidad no estaban contemplados. Atender a la actualización de estos saberes y herramientas que el desempeño profesional requiere es uno de los desafíos que debe asumir la nueva propuesta curricular.

II.

JUSTIFICACIÓN,
NECESIDAD Y
OPORTUNIDAD



1. Antecedentes históricos en nuestro país y en la ciudad

En la Argentina, el proceso de institucionalización del tiempo libre por parte del Estado se inicia en 1905 con la promulgación de la ley 4611 que legisla sobre el Descanso Dominical. En 1929, la ley 11.544 regula la Jornada Laboral y en 1934, la ley 11.729 modifica el artículo 156 del Código de Comercio instaurando las primeras vacaciones pagas. Algunos años más tarde, en 1945, varios decretos extendieron estos beneficios a todos los trabajadores en relación de dependencia. Se multiplicaron los espacios dedicados al desarrollo de la recreación, los sindicatos y el propio Estado garantizaron las colonias de vacaciones para muchos niños, que hasta el momento no gozaban de ellas. Este proceso de institucionalización no ha permanecido inmutable en el tiempo en nuestro país.

Los primeros antecedentes en la formación de personal para gestionar actividades vinculadas a la lúdica y el tiempo libre aparecieron a través de distintas organizaciones sociales –desde comunidades de inmigrantes, el scoutismo, la YMCA y hasta algunas muy pequeñas empresas comerciales que comenzaban a surgir en el área- formaban –y muchas lo siguen haciendo- su propio personal a modo de “estructura autoportante” pero manteniéndose, en general, en términos de voluntariado más que como formación profesional.

Entre 1966 y 1981, desde el entonces Consejo Nacional de Educación se formaron algunas camadas de “Maestros Municipales de Recreación”, carrera de carácter presencial en horario vespertino, que duraba dos años requiriendo para su ingreso el haber culminado el ciclo medio. La sede física de la “Escuela Municipal de Recreación”, se ubicaba en el Parque Chacabuco en la Ciudad de Buenos Aires.

En 1981 la dictadura militar cerró dicha Escuela.

En 1983, con el advenimiento de la democracia, el mismo Consejo Nacional de Educación convocó a distintos actores que participaban desde diversos lugares –profesionales, voluntarios, docentes, funcionarios, empresarios- en el área. Así, en el inicio de las reuniones, más de un centenar de especialistas debatieron la importancia del tiempo libre y la recreación en la sociedad actual con la intención de generar propuestas de acción.

En el año 1985, fue la entonces Dirección Nacional de Educación Física, Deportes y Recreación la encargada de organizar por segunda vez en el país una carrera terciaria –ahora de carácter técnico- que formaría, a partir de 1988, los primeros “Técnicos Nacionales en Recreación”.

Al iniciarse las actividades académicas del entonces Instituto Nacional de Tiempo Libre y Recreación, la orientación se vinculaba más a una especialización de los profesores de educación física que a una carrera íntegra y con identidad propia, destinada a operar desde otros modelos y en otros espacios. Actualmente los graduados del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (la denominación del Instituto fue cambiada cuando se efectuó la transferencia de los servicios educativos nacionales a las jurisdicciones provinciales), se desempeñan profesionalmente en áreas en ámbitos muy diversos:



- EN POLÍTICAS PÚBLICAS Y PROYECTOS SOCIOEDUCATIVOS; en las áreas de educación, desarrollo social, cultura, salud, medio ambiente; en programas del ámbito público nacional, provincial o municipal (como se detalla en el punto siguiente: Inserción laboral de los Graduados)
- EN ORGANIZACIONES SOCIALES Y COMUNITARIAS: ONG'S en general, colectivos de recreación popular, sociedades de fomento, cooperativas de trabajo, voluntariado barrial en plazas y parques, cumbres de juego callejeros (CU.JU.CA), iglesia, movimientos religiosos, scoutismo, YMCA, etc.
- EN PROYECTOS DEL ÁMBITO PRIVADO: colonias de vacaciones en clubes, dinámicas grupales en empresas, eventos de diverso tipo (Jornadas de integración en las escuelas, padres, Días de la Familia, Día del Niño) Recreación en la playa, campamentos, contingentes, actividad recreativa en barrios cerrados, etc.

2. Inserción laboral de los Graduados

La presencia en el campo laboral de muchos graduados junto con el hecho de que la institución suscribe permanentemente convenios con diversas instituciones para ofrecer pasantías a los estudiantes de los últimos ciclos facilita la inserción laboral una vez que egresan.

Más del 80% de los egresados se encuentra trabajando en proyectos socioeducativos tanto en ONG's y Fundaciones como en programas del ámbito público nacional, provincial o municipal, entre los cuales puede mencionarse los siguientes: Juegotecas Barriales (Subsecretaría de Promoción Social- GCBA); Clubes de Jóvenes, Hacé tu Barrio (Subsecretaría de Desarrollo Social GCBA), "Puentes Escolares (Ministerio de Educación- GCBA), Colonias de Verano e Invierno (Subsecretaría de Deportes – GCBA), Puerto Pibes, Centros de Acción Familiar, Casa del Niño y el Adolescente, Centros de Primera Infancia y Centros de Desarrollo Infantil (Secretaría de Desarrollo Social – GCBA), Centros Culturales (Programa Cultural en Barrios – Subsecretaría de Cultura – GCBA); Curso de Líderes Recreativos Comunitarios (Dirección General de Niñez y Adolescencia – Ministerio de Desarrollo Social – GCBA); Proyecto de Recreación Hospitalaria (Ministerios de Salud – GCBA); Hogares de Día (Subsecretaría de Tercera Edad – GCBA); Programa Federal de Turismo Educativo y Recreación (Ministerio de Educación de la Nación), "Argentina Nuestra Cancha" (Secretaría de Deporte de la Nación) Turismo Social (Secretaría de Turismo de la Nación); Patios Abiertos (Dirección de Políticas Socioeducativas – Dirección General de Cultura y Educación, Provincia de Buenos Aires); Museo Municipal del Juguete (Municipio de San Isidro); Jornadas Recreativas para chicos (Subsecretaría de Deportes – Municipio de Quilmes), entre otras propuestas.

El listado precedente da cuenta de un importante abanico de programas y proyectos educativos-recreativos que se desarrollan en multiplicidad de contextos en el tiempo liberado de obligaciones de niños, jóvenes y adultos, los cuales demandan la incorporación de recursos humanos capacitados para planificar, poner en marcha y evaluar



la multiplicidad de acciones que se están desarrollando en los diversos ámbitos del Estado y de la sociedad civil.

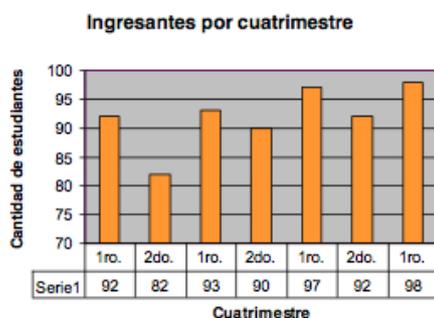
La experiencia de 23 años de existencia de la Tecnicatura permite concluir que los más de 1200 egresados logran satisfacer en gran medida los requerimientos de la sociedad en este ámbito que cada vez cobra mayor relevancia para la educación permanente de la población.

La actualización del Plan de Estudios vigente permitirá satisfacer las necesidades de formación en el campo sociocultural y educativo del que forma parte la Recreación mediante la incorporación de nuevos enfoques y tendencias y la profundización de algunas áreas que cada día cobran mayor relevancia como el trabajo con la niñez, la juventud y la vejez, la discapacidad, el cuidado del medio ambiente, la irrupción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, etc.

Finalmente, de acuerdo con los estudios de graduados que se vienen realizando en los últimos años, puede concluirse que después del egreso cerca del 80% continúa estudiando en Carreras Universitarias o en cursos de postulación, con duraciones que varían entre 1 y 4 años.

3. Características de la matrícula inicial durante los últimos años

En la Tecnicatura en Recreación cada año ingresan dos camadas de estudiantes, una en marzo-abril y otra en agosto. Como puede verse en el gráfico que se incluye a continuación, durante los últimos años se observa que la cantidad de ingresantes en ambos cuatrimestres se viene incrementando.



Información correspondiente a los años 2008, 2009, 2010 y 2011

Alrededor del 40% de los ingresantes se encuentra trabajando en algún programa socioeducativo o recreativo y se inscriben en la Tecnicatura en busca de una fundamentación teórica para sus acciones y de herramientas para el trabajo grupal y comunitario. Muchos de ellos son egresados de los cursos de capacitación para líderes recreativos comunitarios organizados por el Ministerio de Desarrollo Social del GCBA. Cinco de cada diez ingresantes ha realizado otros estudios previo su ingreso a Recreación, o bien cursan en simultáneo carreras universitarias o profesorado.

Aquellos que han concluido otras carreras con anterioridad a su ingreso al ISTLyR son por lo general Profesores/as de Educación Física, de Nivel Inicial y de Enseñanza Primaria.

III.

FUNDAMENTACIÓN/ MARCO TEÓRICO



1. Perspectivas históricas. Tradiciones disponibles

El discurso específico de una determinada disciplina o campo del saber se construye a partir del reconocimiento de que existe una tradición de pensamiento sobre el objeto de estudio que permite constituirlo. En este sentido y desde el punto de vista de la construcción de un anclaje teórico, la recreación como campo del saber es tributaria de los aportes de la filosofía, las ciencias sociales, las humanidades, las artes y la educación.

El territorio del Tiempo Libre y la Recreación no fue objeto de demasiados estudios previos a la segunda mitad del siglo XX. Sí, figuran comentarios en libros referidos al trabajo o en algunos textos de historia referidos a la vida cotidiana.

Podemos registrar principalmente dos líneas de abordaje, desde la aparición de un territorio específico ligado a este Campo:

a) Al culminar la Segunda Guerra Mundial aparece, puntualmente en Francia y a través de Joffré Dumazedier, un movimiento denominado “Pueblo y Cultura” cuyos objetivos tienden a mejorar la participación de los miembros de la sociedad, estimulándolos a integrarse en estructuras de educación no formal referidas a artesanías, lúdica, deportes, círculos de lectura, expresiones culturales diversas a partir del tiempo disponible, luego de la culminación de la jornada laboral. Tales prácticas son denominadas “loisirs”, cuya traducción española es ocio. La concepción y prácticas, muy desarrolladas en Europa, son denominadas “animación sociocultural”.

b) Algunas décadas antes, y desde el campo de la educación física –de autores ingleses y estadounidenses–, llegan las propuestas de recreación, entendida fundamentalmente como un conjunto de recursos de carácter lúdico– motor más que como un campo de análisis conceptual y de intervención socioeducativa. En realidad, la recreación no se halla sustantivada sino que se la utiliza para adjetivar acciones entretenidas. Ya desde principios del siglo XX desde Inglaterra, por una concepción higienista vinculada al ejercicio físico al aire libre comienza a tratarse la temática de las actividades placenteras denominadas de recreación. Tal visión suele ser denominada por algunos autores “recreacionismo”.

En 1948, la Asamblea General de las Naciones Unidas reconoce en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en su artículo 24 el derecho de toda persona al disfrute del tiempo libre. *“Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas.”* En el mismo sentido se pronuncia la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del hombre, cuando en el artículo 15 habla de derecho a la honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre. *“Toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico.”*

En el año 1980, la Asamblea General de las Naciones Unidas declara a la recreación como una de las necesidades básicas; *“después de la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social, la recreación debe considerarse como una necesidad básica, fundamental para su desarrollo.”*



En nuestro país, en las últimas décadas se desarrolla la visión de la Recreación Educativa, con los planteamientos teóricos realizados a partir de distintas experiencias como la desarrollada por la Colonia de Vacaciones “Zumerland”, desde hace ya sesenta años (por Abraham Paín quién fuera su director entre 1955 y 1970). La colonia Zumerland se planteó desde sus inicios la recreación como propuesta educativa de carácter no formal, propendiendo al desarrollo de valores como la libertad, el protagonismo, la justicia, los derechos humanos, el conocimiento, la igualdad. Desde esta perspectiva, la Recreación Educativa, se plantea como *el tipo de influencia intencional y con algún grado de sistematización que, partiendo de actividades voluntarias, grupales y coordinadas exteriormente, establecidas en estructuras específicas, a través de metodologías lúdicas y placenteras, pretende colaborar en la transformación del tiempo disponible o libre de obligaciones de los participantes en praxis de la libertad en el tiempo, generando protagonismo y autonomía*. El eje teórico consiste en iniciar un proceso que, partiendo de la libertad del tiempo alcance la libertad en el tiempo. Tal grado de participación real intenta señalar que el protagonista de las construcciones debe ser el propio grupo, resulta de la intencionalidad de actores sociales como los educadores para el tiempo libre, es la construcción colectiva y su puesta en la realidad de las acciones, sentimientos y pensamientos propios en consonancia con valores sociales y colectivos inclusivos de toda la población. (Waichman, P: 1993)

2. Perspectivas formativas

Efectuado el necesario recorrido histórico que nos permite darle perspectiva a la necesidad de sostener una oferta formativa de educación superior para el campo del Tiempo Libre y la Recreación, proponemos ahora mirar con perspectiva de futuro la oportunidad que esa formación representa para el desarrollo humano de las personas, para la generación de una ciudadanía activa y para afianzar el lazo social en la ciudad, todo ello en el horizonte de transformación y construcción de una sociedad más justa. En el marco teórico posterior se profundizan los alcances conceptuales de estos enunciados y sus implicaciones para el campo de la recreación.

Se trata, entonces, de pensar la tarea educativa de la formación (y la Recreación) en su horizonte utópico y político como un modo de acción sociocultural que permite intervenir considerando las actuales condiciones de vida, sus contradicciones, tensiones y proyectos. Esto implica analizar el potencial y/o los efectos que dichas intervenciones tienen cuando operan en esas particulares condiciones de vida, tanto en los niveles subjetivos, como en los institucionales y de organización social.

Se plantea desde esta propuesta curricular, la importancia de pensar la especificidad de la tarea educativa en las grandes ciudades de América Latina.

Nos interesa considerar algunos rasgos de la vida en la ciudad, y de la cultura contemporánea que obligan a pensar contextualmente el tiempo libre, la recreación y la formación que debe ofrecerse a las personas que participarán y trabajarán en ese



campo. La elección de estos rasgos es interesada y la realizamos en función de aquellos puntos que resultan más críticos para pensar el tiempo libre y la intervención recreativa en sus aspectos más claramente educativos:

- Individuación de la acción, masividad y anonimato urbano.
- Mercantilización del tiempo libre y colonización del mundo de la vida.
- Mediatización de la comunicación y ofertas culturales.
- Fragmentación poblacional (ghetización) y desigualdad social.
- Violencia urbana y privatización del espacio público.

Desde el campo de la formación, entendemos que la **Recreación** es un modelo de **intervención sociocultural** de carácter grupal, dirigido, procesual, de participación voluntaria, centrado en el juego y la lúdica y cuyos contenidos abarcan la realidad de manera íntegra intentando superar las miradas parciales y con la intención de modificar, de transformar la realidad, de transmitir valores y conocimientos, de educar en el ámbito denominado “no formal”.

Algunos de sus ejes son: la calidad de la participación entendiendo como su máxima expresión que el recreando se convierta en protagonista superando la expectación; el desarrollo de la capacidad creadora de manera que pueda situarse en la realidad no como una copia sino como un “original”; el trabajo desde la grupalidad y con diferentes grupos etéreos, desarrollo humano a través de un enfoque interdisciplinario y con un objeto de estudio en constante movimiento y con dificultades para su definición por la labilidad teórico-práctica que muestra y los cambios históricos que nos conmueven.

Es el **tiempo libre** un derecho humano, un bien cultural y una conquista social y como tal un objeto que cualitativamente puede ser construido y aprehendido por los sujetos y las organizaciones sin distinción alguna. Partimos de considerar al **ocio** como necesidad y como derecho. El ocio puede ser caracterizado como una experiencia integral de la persona y un derecho humano fundamental. Participa de una serie de dimensiones, vividas en uno u otro grado, como la creativa, lúdica, festiva, solidaria, productiva, ecológica, terapéutica, preventiva, etc. Posibilita vivencias y actividades de naturaleza diversa. Se materializa en los ámbitos cultural, deportivo, turístico y recreativo. Y se manifiesta en espacios naturales, rurales, urbanos y virtuales, y en tiempos universales, sociales, personales e inmediatos.

La Recreación se centra en la lúdica y el juego. Enfatiza los distintos lenguajes expresivos (desde lo corporal, la plástica, la música, la palabra) propiciando procesos de creación, imaginación, invención.

Entendemos el **juego** como fundante en los primeros años de vida. Fundante en la constitución de la subjetividad, vinculante con el otro y los otros; espacio de aprendizaje, de expresión, de elaboración; ligazón con el mundo circundante; significación de la cultura.

El juego es una actividad que involucra al niño y a la niña en su totalidad, en los planos corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social, y toma diversas formas a través de las etapas de la vida de las personas y de su entorno histórico, social y tecnológico.

El juego es toda acción lúdica realizada en un tiempo y espacio determinado con la



participación e intervención de una o más personas siendo generadoras de situaciones vivenciales sobre las conductas motrices, psíquicas, emocionales y sociales. *Jugar es no estereotipar, es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es, al fin, la gran operación del sentido...* (Scheines, 1998).

El jugar con otros, el jugar en grupos, posibilita la circulación de ideas e imágenes que re-crean la realidad de una forma distinta pero común... *imprimiendo una forma lúdica de organización de la realidad, una forma de mirar lo concreto y de creer. Esto es precisamente lo que constituye la matriz de lo artístico.* (Pavlovsky, 1980). Zona lúdica infantil, matriz lúdica que se construye y perdura. Instancia de despliegue de la creatividad en el adulto.

El derecho de los niños y niñas a jugar está reconocido en la Convención Internacional de los Derechos del Niño, art. 31, que en nuestro país tiene rango constitucional, también es reconocido en las Leyes de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, a nivel nacional (Ley No 26061, art. 20) y en la Ciudad de Buenos Aires (Ley No 114, art. 30). También en la ciudad de Buenos Aires, y a través del Decreto No 1436 (año 2005), el 27 de septiembre fue declarado el Día del derecho del niño a jugar.

3. Bibliografía

- ALGAVA, M. (2006): *Jugar y Jugarse*, Editorial Madres de Plaza de Mayo, Buenos Aires.
- ANZIEU, D. (1995): *El grupo y el inconsciente*, Biblioteca Nueva, Madrid.
- BOURDIEU, P. (1990): *Sociología y cultura*, Editores Grijalbo, México.
- BRUNER, J. (1998): *Juego, pensamiento y lenguaje*, Editorial Alianza, Madrid.
- CAILLOIS, R. (1958): *Teoría de los juegos*, Editorial Seix Barral S. A., Barcelona.
- CAILLOIS, R. (1967): *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México.
- CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO (1989): (adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 y aprobada por la Ley 23.849/90).
- DUMAZEDIER, J. (1971): *Tratado de sociología del trabajo*, Fondo de cultura económica, México.
- ELKONIN, D. (1980): *Psicología del Juego*, Editorial Visor, Madrid.
- FOUCAULT, M. (1980): *Microfísica del poder*, Las ediciones de la piqueta, Madrid.
- FREIRE, P. (1969): *La Educación como práctica de la libertad*, Ed. Siglo XXI, Buenos Aires.
- FREIRE, P. (1997): *Pedagogía de la Autonomía*, Editorial Siglo XXI, Buenos Aires.
- GARZÓN, G. y TRÍPODI, E. (1999): *El cuerpo en juego (Taller de movimiento)*, Editorial, BsAs.
- HUIZINGA, J. (2000): *Homo Ludens*, Editorial Alianza Emecé, Buenos Aires.
- INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO (1996): *Homo Ludens. El hombre que juega 1*, Editado por el Instituto para la Investigación del Juego y la Pedagogía del Juego, Buenos Aires.
- IPA Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (1996): *El Juego: necesidad, arte y derecho*, Editorial Bonum, Buenos Aires.
- KANTOR, D. (2008): *Variaciones para educar adolescentes y jóvenes*, Editorial Del Estante, BsAs.
- LOUGHLIN, A. (1971): *Recreodinámica del adolescente. Motivación y Tiempo Libre*, Librería del Colegio, Buenos Aires.
- MORENO, I. (2005): *El juego y los juegos*, Editorial Lumen Humanitas, Buenos Aires.



MUNNÉ, F. (1980): *Psicosociología del tiempo libre*, Editorial Trillas, México.
PAÍN, A. (1994): *¿Recrear o educar?* Coquena Grupo Editor, Libros del Quirquincho, BsAs.
PAVLOVSKY, E. y KESSELMAN, H. (1980): *Espacios y creatividad*, Editorial Búsqueda, BsAs.
RASCOVAN, S. (2001): *Artículo escrito en 1988. Publicado en la Revista Recreación N17* Córdoba.
SCHEINES, G. (1998): *Juegos inocentes, juegos terribles*, Eudeba, Buenos Aires.
SCHEINES, G. (1991): *Juguetes y jugadores*, Editorial de Belgrano, Buenos Aires.
VYGOSTKI, L. (1991): *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*, Editores Grijalbo, México.
WAICHMAN, P. (1993): *Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico*, Ediciones Pablo Waichman, Buenos Aires.

Documentos oficiales: Leyes nacionales, leyes jurisdiccionales; Acuerdos marco; Declaraciones; Convenciones; Resoluciones; Programas.

- Ley 4611 que legisla sobre el Descanso Dominical.
- La ley 11.544 de 1929 regula la Jornada Laboral.
- La ley 11.729 de 1934 modifica el artículo 156 del Código de Comercio instaurando las primeras vacaciones pagas.
- Ley No 26061, Art. 20 y en la Ciudad de Buenos Aires (Ley No 114, Art. 30). También en la ciudad de Buenos Aires, y a través del Decreto No 1436 (año 2005), el 27 de septiembre fue declarado el Día del derecho del niño a jugar.
- Acuerdo Marco A-23 y la Resolución del Consejo Federal de Educación N° 47/08).
- Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) la Asamblea General de la Naciones Unidas reconoce en la en sus artículos 15 y 24 sobre el derecho de toda persona al disfrute de la recreación y del tiempo libre.
- Convención Internacional de los Derechos del Niño, El derecho de los niños y niñas a jugar está reconocido en la Art. 31, que en nuestro país tiene rango constitucional.
- Resolución 430/87 que en su anexo II aprueba el plan de estudios de la Tecnicatura Nacional en Recreación y que fue modificada, luego de un largo trabajo institucional, por la resolución 98/98 de la Secretaría de Educación.
- Resolución No 23/05 CFE sobre Tecnicaturas Superiores del área socio humanística, el documento Orientaciones para la elaboración de diseños curriculares del M. E/GCBA.
- Resolución 734/10 ME/GCBA sobre planes de estudio.
- Resolución No 6437-MEGC-2011, del Ministerio de Educación del GCBA, con fecha del 30 de Junio del presente año.
- Programas académicos de “Recreación Dirigida” de la Universidad del Valle (2001), en Cali, Colombia y la Tecnicatura en Tiempo Libre y Recreación de la Universidad Católica de Montevideo.

IV.

PROPUESTA
DE PLAN DE ESTUDIOS.

ESTRUCTURA
CURRICULAR.



1. Denominación de la carrera

Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación.

2. Características generales

Formación técnico superior del área socio humanística.

3. Título de Egreso

Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación.

4. Modalidad

Presencial.

5. Carga horaria total

Total de la carrera 2.418 hs cátedra.

Tiempo estimado de cursada, 6 cuatrimestres (3 años).

6. Requisitos de ingreso

Educación secundaria aprobada

7. Perfil del egresado

EL TÉCNICO SUPERIOR EN TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN ES UN PROFESIONAL CAPAZ DE DESARROLLAR E IMPLEMENTAR PROYECTOS EN RECREACIÓN PARA EL APROVECHAMIENTO CREATIVO DEL TIEMPO LIBRE EN DIFERENTES ÁMBITOS Y CON DIVERSAS POBLACIONES Y DESTINATARIOS.

Proponemos aquí sumar la noción de horizonte formativo en tanto alude a esa zona de imaginación en la tensión entre un sujeto real y tendencial (si la tendencia al futuro fuera “natural”) y un sujeto deseado (siempre imposible). En este punto tomamos los aportes del reciente diseño curricular de formación docente de la provincia de Buenos Aires, ya que se trata también de una formación de nivel superior en el campo socio-humanístico y cultural. Como noción histórico-prospectiva, complementa y al mismo tiempo toma distancia de una mera enumeración de “competencias”, así como de la idea simplificada de perfil de formación, en la medida en que pone énfasis en un proceso de construcción en un campo educativo condicionado histórica y socio-culturalmente, lleno de tensiones e incertidumbres, complejo y cambiante, marcado por relaciones intersubjetivas y por encuadres institucionales, más que en la realización de una imagen ya cristalizada de antemano que se caracteriza generalmente por una serie de competencias.

En esta línea, entendemos que proponer un horizonte formativo posee efectos de sentido que son, fundamentalmente, efectos de producción de identidades sociales particulares. Entonces, no sólo queremos hablar de un profesional de la recreación, sino también de un educador en el tiempo libre, un agente cultural, a fin de cuentas, un trabajador en el campo intelectual.



En el marco de este horizonte formativo, con capacidades para realizar las siguientes funciones:

- Relevar, analizar y diagnosticar problemáticas del tiempo libre y la recreación sobre diversos colectivos.
- Programar, implementar y evaluar proyectos recreativos en el tiempo libre en diferentes ámbitos.
- Coordinar estrategias lúdicas, con finalidad educativa, en grupos, sectores, comunidades y/u organizaciones.
- Promover el desarrollo de la creatividad, la expresión, el pensamiento crítico y el disfrute a través de propuestas lúdicas con el objeto de favorecer la construcción de identidades autónomas.
- Implementar y participar de proyectos de investigación que propicien el desarrollo del campo de las problemáticas del tiempo libre y la recreación con el objeto de mejorar la calidad de vida y el bienestar social.

La formación le permitirá el desempeño de esas funciones con los siguientes rasgos profesionales:

- Conocimiento y habilidad necesaria para plantear y analizar problemas del tiempo libre y la recreación.
- Capacidad para diseñar y desarrollar propuestas, programas y proyectos creativos para el tiempo libre.
- Habilidades y competencias para trabajar en equipos interdisciplinarios y establecer adecuadas relaciones interpersonales.
- Actitud crítica frente a las políticas públicas en el área de la recreación y el tiempo libre y una disposición favorable para la indagación, el intercambio y el debate de ideas tendientes a generar una práctica profesional responsable.
- Actitud de autonomía y compromiso profesional enmarcado en los principios éticos que construyen la deontología de la profesión.
- Actitud de defensa y cuidado del medio ambiente.

8. Alcances de la titulación

El Técnico Superior en Tiempo Libre y Recreación egresado de esta carrera podrá desempeñarse en ámbitos recreativos, culturales, deportivos, turísticos, sociales, educativos, de salud, en organismos estatales, privados y/u organizaciones comunitarias y de la sociedad civil para la realización de actividades recreativas.



9. Finalidades y objetivos

La finalidad general de la Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación es lograr una formación integral que promueva en los estudiantes la construcción de las herramientas intelectuales y prácticas necesarias para evaluar y/ o desarrollar propuestas recreativas en distintas organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. Dicha formación integral se propone la confluencia de saberes, actitudes y habilidades técnicas con el conocimiento profundo y amplio, la sensibilidad y apertura creativa que requiere el desempeño de sus funciones.

Los objetivos. Formar profesionales capaces de:

- Diagnosticar, proyectar, supervisar, evaluar y gestionar propuestas recreativas en diferentes ámbitos.
- Construir un marco conceptual que integre diferentes perspectivas desarrollando una actitud de actualización constante.
- Reconocer valores y actitudes de respeto hacia los distintos destinatarios, sus necesidades y expectativas.
- Asumir una actitud reflexiva, crítica, ética y de responsabilidad en su profesión.

10. Estructura curricular

La estructura de esta carrera consta de instancias curriculares que se agrupan en seis áreas formativas para las que se plantea un desarrollo en paralelo a partir del cual se vaya tramando la formación del Técnico Superior en Recreación y Tiempo Libre. Contempla la posibilidad de una cursada en tres años, con una dedicación aproximada de 25 horas cátedra semanales, entre la asistencia a clases en la institución, el trabajo autónomo del estudiante y las distintas instancias de práctica profesional en los períodos correspondientes, pero puede adaptarse a las diferentes posibilidades individuales de dedicación de los estudiantes siempre que se respeten las mínimas condiciones de cursada que se especifican en cada caso.

Dado que, como rasgo fundamental del nivel superior de educación, se busca promover la autonomía profesional, se han precisado las instancias curriculares en las cuales el trabajo autónomo de los estudiantes tiene una envergadura suficiente para poder expresar su reconocimiento en horas cátedra.

Las instancias curriculares se combinan y entran los contenidos, los lenguajes y sentidos de manera de promover que los estudiantes organicen la experiencia y entiendan el medio físico y social, para sus intervenciones desde el campo de la Recreación y el Tiempo Libre, a la vez que desarrollen modos de pensamiento y métodos sistematizados de búsqueda e indagación.

En esta estructura curricular se incluyen diversas unidades curriculares, como modo de generar una diversidad de experiencias formativas que brinde a los estudiantes múltiples oportunidades para construir las capacidades que se plantean en el perfil profesional.



Consideramos que no debe perderse el aspecto formativo que otorga el desarrollo grupal y de la producción colectiva que se desprende de la cursada en cohortes, especialmente durante el primer año de la carrera. Este aspecto debería convivir con la autonomía personal a la que antes hacíamos referencia. Esto constituye una definición política pedagógica institucional sobre cómo encarar las etapas iniciales de la formación (cómo se considera y desea que sucedan los procesos de aprendizaje/formación) así como un reconocimiento al soporte “afectivo” que brindan los procesos grupales/colectivos para encarar y sostener en el tiempo el esfuerzo y los conflictos inherentes a toda formación. Se trata de promover una variedad de experiencias formativas (lugares, metodologías, encuadres) que permitan el descentramiento y la desestructuración respecto de las formas de aprendizaje “tradicionales” y/o cristalizadas en la propia biografía personal/social como estudiante. Esto implica, tal como lo muestra la experiencia acumulada institucionalmente, una formación integral que involucra o compromete las actitudes, los afectos, la corporalidad, las categorías conceptuales y las representaciones construidas socialmente. Finalmente, queremos destacar la centralidad de la formación en terreno y del análisis de las prácticas. Tanto en lo que se refiere a la inserción/inmersión real en situaciones del propio campo profesional, como al cuidado de los procesos/tiempos de reflexión/análisis sobre esas intervenciones y sobre uno mismo como profesional/persona actuando. Esto se expresa tanto en el tiempo dedicado como en las características de los dispositivos que se planteen y cómo se materializa la idea de praxis y diálogo permanente entre teoría/práctica.

II. Áreas de formación

Se plantea la formación en cinco áreas complementarias:

1. *Área de formación Sociedad, Cultura y Tiempo Libre*
2. *Área de formación Sujetos, Instituciones y Contextos*
3. *Área de formación Recreación, Pedagogía y Proyectos*
4. *Área de formación Artes, Expresión y Lenguajes*
5. *Área de profundización/actualización*
6. *Área de las Prácticas Profesionalizantes*

La presencia de estas áreas busca relacionar la especificidad y la integralidad de la formación de un Técnico Superior en Recreación y Tiempo Libre, lo cual implica un diálogo permanente entre abordajes teóricos y modalidades propias de trabajo, entre perspectivas provenientes de diferentes disciplinas y la construcción del campo específico, entre repertorios de saberes técnicos y los espacios de reflexión sobre las prácticas y la intervención en terreno desde la complejidad.

Cabe señalar que el JUEGO y la LÚDICA, son contenidos presentes en todas las áreas, y deben ser entendidos de manera transversal, en los distintos abordajes de sus dimensiones sociales, culturales, grupales, subjetivas, instrumentales, estéticas; y en su especificidad en el desempeño profesional del Técnico en Recreación y Tiempo Libre.



12. Instancias curriculares correspondientes a cada área

La carrera combina diversas unidades curriculares (materias, talleres, seminarios, prácticas) en instancias cuatrimestrales.

ÁREA FORMATIVA	INSTANCIA CURRICULAR
ÁREA DE FORMACIÓN SOCIEDAD, CULTURA Y TIEMPO LIBRE	Historia social Argentina Sociología de la cultura y el tiempo libre Historias y teorías del tiempo libre y la Recreación Historias y teorías del juego Políticas y organizaciones del tiempo libre y la Recreación
ÁREA DE FORMACIÓN SUJETOS, INSTITUCIONES Y CONTEXTOS	Sujetos e identidades Sujetos de la recreación I: infancias y adolescencias Sujetos de la recreación II: adultos y tercera edad Psicología social e institucional
ÁREA DE FORMACIÓN RECREACIÓN, PEDAGOGÍA Y PROYECTOS	Recreación y Educación. Contextos y mediaciones Recreación y Pedagogía. Prácticas y sentidos Diseño integral de proyectos de recreación Taller de experiencias lúdicas y juegos Taller de coordinación de actividades lúdicas en recreación Taller de coordinación de espacios y proyectos en recreación Taller de experiencias recreativas en la naturaleza Taller la dimensión ambiental en las experiencias lúdicas Taller de gestión y documentación de proyectos de recreación o Taller de escritura y memoria profesional
ÁREA DE FORMACIÓN ARTES, EXPRESIÓN Y LENGUAJES	Taller de expresión corporal Taller de expresión musical Taller de expresión plástica Taller de lectura, escritura y literatura infantil y juvenil Taller de lenguajes escénicos Taller de medios audiovisuales y TICS Taller de herramientas informáticas
ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN/ACTUALIZACIÓN	Seminario electivo de actualización y/o profundización Taller electivo de actualización y/o profundización
ÁREA DE LAS PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES	Prácticas profesionales I (Prácticas de iniciación en recreación) Prácticas profesionales II (Prácticas de desarrollo en recreación) Prácticas prof. III (Prácticas de consolidación en recreación) Prácticas prof. IV (Prácticas de especialización en recreación)



	Instancias curriculares	Régimen/ condiciones cursada	hs/cát. sem.	hs. trab. autón.	total
Área Sociedad, cultura y tiempo libre	Historia social Argentina	Materia cuatrimestral	3		48
	Sociología de la cultura y del tiempo libre	Materia cuatrimestral	6		96
	Teorías del tiempo libre y la recreación	Materia cuatrimestral	6		96
	Historias y teorías del juego	Materia cuatrimestral	6		96
	Políticas y organizaciones del tiempo libre y la recreación	Materia cuatrimestral	3	20	68
Área Sujetos, instituciones y contextos	Sujetos e identidades	Materia cuatrimestral	3		48
	Sujetos de la recreación I: infancias y adolescencias	Materia cuatrimestral	6		96
	Sujetos de la recreación II: adultos y tercera edad	Materia cuatrimestral	3		48
	Psicología social e institucional	Materia cuatrimestral	6		96
Área Recreación, Pedagogía y proyectos	Recreación y Educación. Contextos y mediaciones	Materia cuatrimestral	6	20	116
	Recreación y Pedagogía. Prácticas y sentidos	Materia cuatrimestral	6		96
	Taller de Diseño integral de proyectos de Recreación	Taller cuatrimestral	6		116
	Taller de experiencias lúdicas y juegos	Taller cuatrimestral	6		96
	Taller de coordinación de actividades lúdicas en Recreación	Taller cuatrimestral	6		96
	Taller de coordinación de espacios y proyectos en Recreación	Taller cuatrimestral	3	20	68
	Taller de experiencias recreativas en la naturaleza	Taller cuatrimestral	3	30	78
	Taller la dimensión ambiental en las experiencias lúdicas	Taller cuatrimestral	3	50	98
	Taller de gestión y documentación de proyectos de recreación o Taller de escritura y memoria profesional	Taller cuatrimestral	3	20	68



	Instancias curriculares	Régimen/ condiciones cursada	hs/cát. sem.	hs. trab. autón.	total
Área Artes, expresión y lenguajes	Taller de expresión corporal	Taller cuatrimestral	3	0	48
	Taller de expresión musical	Taller cuatrimestral	3	6	54
	Taller de expresión plástica	Taller cuatrimestral	3	6	54
	Taller de lectura, escritura y literatura infantil y juvenil	Taller cuatrimestral	3	6	54
	Taller de lenguajes escénicos	Taller cuatrimestral	3	6	54
	Taller de medios audiovisuales y TICS	Taller cuatrimestral	3	6	54
	Taller de herramientas informáticas	Taller cuatrimestral	3	0	48
Profundización/ actualización	Seminario electivo de actualización y/o profundización	Seminario cuatrimestral	3	0	48
	Taller electivo de actualización y/o profundización	Taller cuatrimestral	3	0	48
Prácticas profesionalizantes	Prácticas profesionales I (Práct. de iniciación en recreación)	Taller cuatrimestral	3	60	108
	Prácticas profesionales II (Práct. de desarrollo en recreación)	Taller cuatrimestral	3	60	108
	Prácticas profesionales III (Práct. de consolidación en recreación)	Taller cuatrimestral	3	60	108
	Prácticas profesionales IV (Práct. de especialización en recreación)	Taller cuatrimestral	3	60	108

Carga horaria total de la carrera: 2418

V.

DESCRIPCIÓN
DE LAS INSTANCIAS
CURRICULARES



I. AREA SOCIEDAD, CULTURA Y TIEMPO LIBRE

Historia social argentina

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

En esta instancia curricular el estudiante profundizará el conocimiento de la historia Argentina del siglo XX, teniendo en cuenta los diferentes aspectos económicos, políticos y sociales que contribuyen a generar procesos de cambios y continuidades. A partir del estudio de la historia argentina se abordan los núcleos temáticos que son comunes a toda la región latinoamericana, con el propósito de presentar los modos en que problemas similares adquieren características específicas en los diferentes países de la región.

En este sentido, aportará marcos de interpretación que le permitirán al futuro técnico analizar e interpretar la situación social actual, dando cuenta especialmente de la configuración histórica de las problemáticas sociales y las transformaciones contemporáneas.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan los principales procesos históricos, sociales, económicos, políticos y culturales que han configurado la trama de la sociedad Argentina.
- Reconozcan los hechos sociales como fenómenos complejos y multideterminados.
- Construyan un marco interpretativo general de la realidad social Argentina a partir de conceptos propios de la historia.
- Reconozcan diversos enfoques historiográficos desde los cuales se analiza y se propone la comprensión histórica social de Argentina.

EJES DE CONTENIDOS

Principales tradiciones historiográficas y diversos enfoques conceptuales, ideológicos y políticos. Las corrientes del pensamiento político: liberalismo, marxismo, desarrollismo.

Configuración y transformaciones del Estado moderno. Surgimiento histórico del Estado nacional. La Argentina del “crecimiento hacia fuera”, la industrialización sustitutiva y el mercado interno. La organización del movimiento obrero. El modelo desarrollista y la segunda fase de sustitución de importaciones. El agotamiento del matriz estado céntrico.

La “dictadura de mercado” en Argentina: el aperturismo económico y el rol de la economía en el disciplinamiento social. El terrorismo de Estado. Las herencias de la dictadura y la agenda de la transición democrática. Estado, mercado y democracia: una ecuación irresuelta. Economía y política de la desestatización Argentina.

Neoliberalismo y neoconservadurismo. El discurso sobre la “globalización”. El debate contemporáneo sobre el rol del Estado. Redefiniciones en la acción estatal. Las reformas del Estado en la Argentina. La configuración social fragmentada. Las problemáticas actuales de la democracia. Acción colectiva y acción política. Nuevas formas de participación ciudadana. Los nuevos movimientos sociales en la Argentina.

Sociología de la cultura y del tiempo libre

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Por tratarse de una asignatura inicial en la carrera se parte del supuesto de la necesidad de comenzar a construir el núcleo básico de conocimientos que servirán de anclaje para la construcción de un marco teórico, para el desarrollo de proyectos orientados a la utilización productivo-creativa del Tiempo Libre.



El análisis del tiempo liberado de obligaciones requiere del soporte teórico de las ciencias sociales para dar cuenta de las transformaciones e impactos sociales y económicos que se han producido en nuestra sociedad, las transformaciones en el mundo del trabajo y el desarrollo de la sociedad de consumo y la globalización.

En este sentido, esta asignatura contribuirá a que el futuro Técnico pueda comenzar a articular aquellas categorías sociológicas y antropológicas que permiten el abordaje científico de los fenómenos, su desnaturalización, los problemas y las prácticas socioculturales en la utilización del Tiempo Libre, así como ubicarlas en el contexto histórico y sociopolítico en el que surgen. Asimismo, en tantos futuros profesionales, los introduce en las problemáticas actuales del mundo del trabajo.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Adquieran herramientas conceptuales que les permitan dar cuenta de la complejidad, variedad e interrelación de las dimensiones de análisis de la cultura y del tiempo liberado de obligaciones.
- Identifiquen los aspectos problemáticos que surgen de la utilización del tiempo libre en los diversos grupos sociales, contextualizando en la situación histórica, socio-económica y política de los mismos.
- Analicen en términos teóricos y operacionales la interrelación entre los conceptos de tiempo libre, cultura, trabajo y otros conceptos provenientes de las teorías sociológicas y antropológicas.

EJES DE CONTENIDOS

La teoría Sociológica y el cuerpo de conocimientos acerca del tiempo liberado de obligaciones. Las dimensiones para el abordaje científico de los fenómenos, los problemas y las prácticas socioculturales. Distintos abordajes metodológicos y epistemológicos. La teoría clásica: Marx, Weber y Durkheim. Usos sociales del tiempo. Enfoques sociológicos del ocio. Las funciones del ocio desde la teoría crítica. Escuela de Frankfurt.

El tiempo liberado de obligaciones como construcción histórica. Su expresión según clases sociales, géneros, grupos étnicos, nivel de ocupación. El tiempo libre asociado a las problemáticas de la pobreza, la marginalidad y las adicciones en la era de la globalización. Relaciones con el mundo del trabajo, subjetividad e identidades colectivas. El trabajo como articulación de lo singular y lo colectivo en la sociedad contemporánea. El trabajo como realización de un proyecto vital y el trabajo como alienación, distintas perspectivas.

Rasgos de la utilización del ocio en las grandes ciudades: individualismo, moda, materialismo, especialización, urbanismo, sedentarismo, nuevas tecnologías, pluralismo.

El concepto de cultura desde diversos abordajes teóricos. Cultura y culturas. Migraciones. Identidad y diversidad cultural. Construcción de la Otriedad. Culturas populares. Cultura y clase social. Cultura hegemónica y culturas subalternas. Relación entre cultura popular, clases sociales y orden establecido. Los “habitus” el capital cultural y el análisis de los sistemas de clasificaciones culturales.

Hegemonía, sentido común, intelectual orgánico, bloque histórico y “buen sentido”. La resistencia cultural. Contra hegemonía. La problemática del acceso y la apropiación de la cultura. Relaciones de poder, género y desigualdad. Necesidades objetivas y necesidades subjetivas. La necesidad de ocio y los diversos tipos de satisfactores. El concepto de “múltiples pobreza”. Las representaciones sociales acerca del tiempo liberado de obligaciones.

Historias y teorías del tiempo libre y la recreación

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Este espacio curricular propone analizar el tiempo social, en su complejidad y en particular, revisar los usos sociales y la calidad del tiempo en la vida de los sujetos, los grupos y las comunidades en diferentes contextos. Parte de la crítica al sentido común de los conceptos de ocio, de tiempo libre y de la definición del campo de la Recreación. Promueve el análisis, desde una perspectiva histórica, de las prácticas en el Campo de la Recreación que los futuros Técnicos atravesarán y reconstruirán. Esos procesos se consideran indispensables para la construcción de un posicionamiento respecto al Tiempo Libre que supere la contrafunción, y de la Recreación que supere la sumatoria de actividades; para ser un campo con enfoques determinados que apuntalan diversas praxis.



OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan el desarrollo histórico de los conceptos de Ocio, Tiempo Libre, Recreación y Animación Sociocultural.
- Reconozcan diferentes posicionamientos y debates teóricos existentes en el campo del Tiempo Libre y la Recreación.
- Asuman una postura crítica y dialéctica para pensar el tiempo libre y la recreación que les permitan realizar lecturas complejas acerca de las prácticas que se desarrollan en el Campo e intervenciones pertinentes.

33

EJES DE CONTENIDO

Concepciones de trabajo, juego y tiempo, en los pueblos originarios de América. Conceptos de Ocio y Tiempo Libre. Manifestaciones históricas del ocio. El ocio burgués. Libertad, alienación y enajenación. La libertad en el tiempo libre. Dumazedier: La civilización del Ocio y la teoría funcional.

Munné: la crítica contrafuncional. Auto y heterocondicionamiento. Dialécticas del tiempo libre. El tiempo libre como práctica de la libertad en el tiempo. El tiempo antilibre. Tiempo de integración versus tiempo de subversión.

Historia de la Recreación. Conformación histórica de las organizaciones de la Recreación en la Argentina. Concepciones y prácticas. Procesos migratorios, élites y conformación de las primeras prácticas. Estado de bienestar, peronismo y sindicalismo consolidando la Recreación como parte de la experiencia populista. Inicios de la recreación educativa. La educación para el tiempo libre. La autogestión. Educación, Recreación y subjetividad.

La animación sociocultural. Historia de la ASC. Interrelaciones entre ASC y Recreación. Enfoques de la ASC. La pedagogía emancipatoria. La educación popular. La pedagogía y la educación social en relación al campo de la Recreación.

Historias y teorías del juego

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Esta materia se orienta al abordaje de las concepciones de juego desde los diferentes enfoques disciplinares, que permitan comprender su carácter social y cultural, la relevancia del jugar en la constitución de la subjetividad, las vinculaciones entre juego y aprendizaje, entre lúdica y formación, su impronta en la propia historia de vida. Presenta los rasgos y características del juego desde una perspectiva histórica que permita contextualizar cada teoría, y dar cuenta de la complejidad de los procesos en los cuales tiene lugar.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Comprendan la incidencia de lo lúdico en la cultura, entendiendo el juego en su dimensión social e histórica.
- Analicen el juego desde su complejidad, dando cuenta de los procesos y contextos en los cuales se desarrolla, desde múltiples enfoques disciplinarios.
- Reconozcan el juego como derecho de la infancia, y el valor del juego como producción cultural.
- Reconozcan el lugar del juego en la formación personal, a partir de la elaboración de la propia autobiografía lúdica.

EJES DE CONTENIDOS

Relaciones entre Juego y cultura. Manifestaciones culturales y homo ludens. Juego y rito; la dimensión mágica y religiosa. Juegos de pueblos originarios y cosmovisión unificadora. Juegos latinoamericanos. Procesos colonizadores y juegos prohibidos. Los juegos populares, características, origen y evolución, lo universal y lo particular. Juegos urbanos. Juegos y juguetes. Juguetes industriales.



El juego y el jugar. Definiciones de juego, tipologías y clasificaciones de juegos desde diferentes corrientes teóricas. Lúdica y Juego. Tiempo y espacio; caos y orden; incertidumbre, poder; risa, gozo; como sí, representación, acción simbólica. Campo de juego. Rivalidad. Cultura y democracia lúdica. Competencia y cooperación. Juegos y jugadores. Juego y vida cotidiana.

Juego y subjetividad. Espacio y objetos transicionales. Juego y proceso creador. Imaginación, juego y arte. Sistema de creencias. Aportes del psicodrama. Juego y formación: autobiografía lúdica. Juego y aprendizaje. Jugar en la escuela: juego y enseñanza. Juego y deporte. Juego y nuevas tecnologías. Juego y género. El Juego como derecho.

Políticas y organizaciones del tiempo libre y la recreación

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Este espacio curricular propone a los estudiantes conocer y analizar diferentes políticas y organizaciones en el campo del Ocio, del Tiempo Libre y de la Recreación, que permitan construir un marco, reconocer un “mapa” del territorio (campo) específico de su futuro desempeño profesional. Brinda aportes que permitan interpretar las políticas sociales y educativas que atraviesan su ámbito de intervención.

Propone conocer las formas institucionalizadas del poder, las formas de circulación y las tensiones de los modos de organización, que posibiliten articular y pensar las prácticas. Brinda aportes para pensar instancias de auto-organización, conociendo desde aspectos técnicos hasta los obstáculos surgidos de las propias dinámicas de desarrollo. Asimismo permite introducir conocimientos respecto al campo laboral y a las formas y mecanismos de inserción profesional al mismo.

Como parte del recorrido formativo se plantea la realización de trabajos de campo, entrevistas, registro de experiencias y elaboración de informes sobre diversas organizaciones e instituciones que desarrollan políticas, programas y acciones en el área del tiempo libre y la recreación. Dichas actividades en terreno, grupales y autónomas demandan una carga horaria equivalente a 20 hs cátedra en el cuatrimestre.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Elaboren un marco interpretativo, para el análisis crítico de políticas sociales, culturales, educativas en el Campo de la Recreación, la ASC, el Ocio y el Tiempo Libre.
- Reconozcan la complejidad del Campo del Recreación y Del Tiempo Libre y la diversidad de formas de organización que lo constituyen.
- Analicen formas y obstáculos para la auto-organización, que le posibiliten reconocer y desarrollar diferentes modelos de intervención desde su Campo específico.
- Comprendan la especificidad del ejercicio rol del Técnico en Recreación y Tiempo Libre, a partir del reconocimiento del propio campo, y posibles desarrollos en campos afines.

CONTENIDOS MÍNIMOS

Concepto de organización y campo del control simbólico. Constitución de las organizaciones. Formas de organización social: formas instituidas y formas instituyentes. Dimensión burocrático-administrativa.

Políticas públicas en el campo del Tiempo Libre y la Recreación. Los actores sociales y políticos en la construcción e implementación de las políticas públicas. Las organizaciones comunitarias y los movimientos sociales. Las formas de organización social y participación. Poder e instituciones: Estado, Gobierno, ONGs, organizaciones comunitarias, movimientos sociales, cooperativos, mutuales, colectivos de recreación. Trabajos en red.

Conformación histórica de las organizaciones del Tiempo Libre y la Recreación; constitución del Campo específico. Experiencias de políticas nacionales y extranjeras: la Recreación y la animación sociocultural en América latina. La animación sociocultural en Europa. Las prácticas socioeducativas y la Recreación en Argentina y en la Ciudad de Buenos Aires.

El tiempo libre como instancia necesaria y de derecho de agrupamiento, socialización y organización. Tipos de organizaciones e instituciones que desarrollan la Recreación. Formas de ingreso al campo del trabajo en una organización. Los mecanismos de acceso como trabajador en las organizaciones de la Recreación y de la ASC.



2. ÁREA SUJETOS, INSTITUCIONES Y CONTEXTOS

Sujetos e identidades

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

En esta instancia curricular se desarrollan los conceptos centrales que posibilitan al estudiante, por un lado comprender la diversidad de fenómenos que confluyen en los procesos de construcción de subjetividades y producción de identidades sociales, y por otro, reflexionar sobre los procesos sociales de conformación y reproducción de identidades sociales excluidas en la sociedad actual, y los posicionamientos éticos frente al otro.

35

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Construyan un marco conceptual que les permita analizar los procesos de constitución subjetiva e identidades sociales.
- Conozcan las formas sociales e institucionales de producción de subjetividades e identidades, considerando los procesos de disciplinamiento, estigmatización, segregación social que entran en juego. Reconozcan la complejidad del proceso de producción social de identidades.
- Reflexionen sobre la problemática de la identidad y el derecho al reconocimiento.

EJES DE CONTENIDOS

El problema del sujeto en el pensamiento moderno. El problema de la categoría “desarrollo” y la matriz evolutiva. La constitución subjetiva. Aportes desde el Psicoanálisis, la Pedagogía, la Antropología, los Estudios culturales.

El gobierno de los sujetos. Formas de disciplinamiento social y producción de subjetividades. Tecnologías del yo. El autogobierno de los sujetos. La individualización de la acción en la época contemporánea. La emergencia de nuevas identidades. Sujetos, socialización y estrategias de normalización. Construcción de lazo social y función simbólica e imaginaria.

La producción social de las identidades. Las instituciones y la producción de identidad. Los sujetos, las representaciones sociales y los procesos de estigmatización y segregación social. El lugar de las trayectorias individuales y sociales en la asignación social de destinos.

La cuestión del Otro. Construcción social de la normalidad- anormalidad. Las nominaciones sobre “el otro” y los efectos subjetivos. Identidad, alteridad, diferencia. El derecho a la identidad.

Sujetos de la recreación i: infancias y adolescencias

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Partiendo de la genealogía de los términos infancia, pubertad y adolescencia diferenciamos los niños de la infancia y los adolescentes y jóvenes de la adolescencia, identificando así el nivel de la estructura del acontecimiento, la causalidad retroactiva, propia de la psicología psicoanalítica, de la lineal y circular correspondientes a la psicología clásica y social, respectivamente.

Nos proponemos, por un lado, problematizar las nociones de infancia, adolescencia y juventud diferenciando y, a la vez, relacionando las categorías psicológica, sociológica, sociodemográfica y cultural a las que están referidas.

Desarrollamos los aspectos intrapsíquicos, psicosociales y generacionales implicados en el proceso infantil-puberal-adolescente contextualizándolo en el nivel local, regional y global.

Todas estas conceptualizaciones las enmarcamos en el paradigma socio- crítico que considera que la realidad debe ser explicada y/o comprendida para ser transformada.



OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Analicen las variables psíquicas, psicosociales, culturales y jurídicas propias de la niñez y adolescencia.
- Comprendan las subjetividades infantiles y adolescentes-juveniles de manera contextualizada en una geografía y tiempo histórico (local y global) que las particulariza.
- Establezcan relaciones entre subjetividad y creatividad (juego y recreación)

EJES DE CONTENIDOS

Sujeto psíquico como sujeto cognoscitivo y deseante. Nivel consciente e inconsciente. Cuerpo erógeno en la infancia y adolescencia. Construcciones subjetivas actuales.

Sujeto social y cultural. Representación social sobre la infancia, la adolescencia y la juventud. Constitución social y cultural de la identidad infantil y adolescente. La importancia del grupo de pares en la constitución subjetiva. Las tribus urbanas.

Sujeto jurídico. Niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos. Convenciones y Tratados que fijan postura en relación a los derechos de los niños, niñas y adolescentes a la recreación y Tiempo Libre y a la obligación de los Estados a cumplirlos.

Sujeto de la recreación. Procesos creativos y recreativos en niños, niñas y adolescentes. El juego y el deporte. Recreación y Juego como actividades constructoras de identidad. El derecho de los niños, niñas y jóvenes a la recreación y el esparcimiento. La Recreación como intervención social.

Sujetos de la recreación II: adultos y tercera edad

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Partiendo de la problematización de la categoría de edad, se establecen las diferencias y relaciones existentes entre edad biológica, psicológica y social.

Se aborda el proceso de reconstrucción subjetiva en la adultez y la vejez, caracterizando las tareas y/o trabajos psíquicos correspondientes a la adultez (temprana, media y tardía) y a la vejez o tercera edad.

Se describen las diversas modalidades que adopta la vida adulta en su relación con el medio social y familiar, con la sexualidad y los cambios a nivel cognitivo.

Por último, se abordan las categorías de ocio y tiempo libre en el contexto de la vida de los adultos y adultos mayores para abordar, luego, la especificidad del rol del Técnico en Recreación y Tiempo libre. Se relevan los campos de aplicación más habituales como son los geriátricos y los grupos recreativos y de reflexión.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Reconozcan los aspectos biológicos, psicológicos y sociales implicados en cada una de las etapas: adultez y vejez.
- Conozcan los significados y representaciones sociales actuales acerca de la adultez y la vejez.
- Identifiquen los diferentes comportamientos y tareas psíquicas propias de la adultez y la vejez vinculadas con la vivencia lúdica, la recreación y el tiempo libre.
- Adquieran e integren herramientas conceptuales de diversas disciplinas que le permitan comprender y formular actividades recreativas para la singularidad de cada grupo.

EJES DE CONTENIDOS

Sujeto psíquico: Las transformaciones subjetivas. El envejecimiento como repliegue narcisista. Identidad y Envejecimiento. La identidad y las narrativas del si mismo. La sexualidad en la edad adulta y la vejez. Los diferentes trabajos de duelo: teoría del apego y desapego. Síndrome del nido vacío.



Sujeto social y cultural: La adultez y vejez como construcción socio- cultural. Construcción de nuevas identidades. Configuraciones vinculares. Las interdicciones culturales que recaen sobre el estado de duelo y el pesar. Grupos de pares y otras redes sociales de apoyo.

Sujeto jurídico: Prejuicios y Maltrato. Derecho que asiste a personas de la tercera edad. Derechos y obligaciones del Estado.

Sujeto de la recreación: Recreación como configuración de nuevas identidades. Lugar del educador/coordinador. Lo lúdico. La recreación como práctica de intervención social.

Psicología social e institucional

37

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Esta instancia brinda conocimientos centrales del campo de la Psicología social e institucional que posibilitan al estudiante comprender los fenómenos de interacción grupal y organización institucional. Contribuye a formar al futuro técnico en la lectura de los procesos de conformación grupal, análisis y transformación institucional; y en la adquisición de herramientas que le permitan llevar adelante tareas de coordinación de grupos, diagnósticos institucionales y diseño de proyectos de intervención.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan distintos enfoques teóricos acerca de la institución.
- Elaboren un marco conceptual que les permitan comprender y analizar los procesos grupales e institucionales en situaciones de formación.
- Conozcan e incorporen herramientas conceptuales y técnicas para la coordinación de grupos.

EJES DE CONTENIDO

El concepto de institución social desde diversos marcos teóricos. Dialéctica de lo instituido y lo instituyente. Instituciones y organizaciones. Cultura institucional. Contrato fundacional e historia. Organización, dinámica y conflictos institucionales. Matriz de aprendizaje institucional. La lógica de los campos sociales y de sus instituciones. La crisis actual del modelo societal institucionalizado. Los procesos de des- institucionalización.

Contexto histórico de surgimiento de la psicología social. Diferentes abordajes teóricos sobre instituciones, organizaciones y lo grupal. Categorías centrales de dinámica grupal. “Lo grupal”, lo individual y lo colectivo. Los grupos de trabajo. Elementos del dispositivo grupal. Grupo y subjetividad. Grupo y formación.

Coordinación de tarea. Técnicas de trabajo grupal. Observación e intervención como tareas del coordinador. Estilos de coordinación. Liderazgo y autoridad. La interacción coordinador/coordinados.



3. ÁREA DE RECREACIÓN, PEDAGOGÍA Y PROYECTOS

El área de **Recreación, Pedagogía y Proyectos** presenta espacios para la formación en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre, desde su inscripción educativa. Estas instancias curriculares aportan elementos para que los futuros Técnicos puedan intervenir desde la Recreación, con una finalidad educativa, en la diversidad de ámbitos del campo profesional y atendiendo a las particularidades de cada grupo.

Los espacios curriculares de formación dentro del área, plantean la situación de formación, desde la complejidad, y la multirreferencialidad. Proponer mediaciones y producciones diversas, plantear distintas formas de intervención que propicien el jugar, la expresión, la imaginación, la creatividad, requiere de la propia experiencia como jugador y creador, y haber explorado las propias posibilidades lúdicas. Para comprender e intervenir en una situación resulta necesario efectuar lecturas provenientes desde diferentes teorías y dimensiones, analizar las prácticas en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre en sus distintas manifestaciones.

Esta área propone en cada una de estas instancias propiciar desde una mirada crítica la reflexión sobre la acción; favorecer el trabajo interdisciplinario y de equipo en la elaboración y desarrollo de los proyectos.

Instancias curriculares y formas de Trabajo

Este eje está conformado por **materias y talleres**:

Las **materias** comprendidas en esta Área son:

- Recreación y Educación. Contextos y mediaciones.
- Recreación y Pedagogía. Prácticas y sentidos.

Estas asignaturas refieren al hecho educativo en Recreación, desde una lectura pedagógica, como práctica histórica y situada, dotada de una intencionalidad, que permita el desarrollo de las personas, los grupos, las instituciones, la sociedad.

Los recorridos de formación en cada una de las instancias curriculares, proponen como ejes de abordaje:

- las perspectivas históricas, pedagógicas y filosóficas sobre el hecho educativo;
- los temas, tensiones, interrogantes acerca de la especificidad de la intervención en Recreación;
- las biografías, concepciones y experiencias de educadores, desarrolladas en diferentes áreas y ámbitos, que posibiliten la comprensión, resignificación e innovación de las propuestas y prácticas socioeducativas en el campo;
- la problemática del análisis, el diseño, la gestión y la evaluación de proyectos en Recreación.

Respecto de la Investigación, consideramos que la metodología para el conocimiento científico y la actitud de indagación y reflexión acerca de la realidad deben ser una constante que atraviese todas las materias del área. Cada instancia curricular cuenta, además, con un recorrido específico destinado a la indagación y producción de los estudiantes (*Espacios I*). Los **espacios I**, son recorridos dentro de cada materia que proponen el trabajo de los estudiantes en producciones concretas. Estos recorridos se desarrollan a partir de:

- Brindar herramientas propias de la investigación (como la observación, la entrevista, la identificación de indicadores),
- Promover el relevo y registro de situaciones desde diferentes medios y soportes (escrito, fotográfico, filmico, etc.);
- Favorecer el análisis, desde diversas lecturas y experiencias (recorridos urbanos, clases con invitados que desarrollen proyectos en el campo, películas y documentales, etc).
- Generar ejercicios de escritura (resolución de problemas, biográficos), elaboración de propuestas (ej.; ejercicio de simulación, reformulación de actividades, líneas de trabajo), hasta el diseño y escritura de proyectos en Recreación para organizaciones concretas, instituciones y ámbitos definidos.

Los **Talleres** comprendidos en esta Área son:

- Taller de diseño integral de proyectos de Recreación.
- Taller de experiencias lúdicas y juegos.
- Taller de coordinación de actividades lúdicas en recreación.
- Taller de coordinación de espacios y proyectos en recreación.
- Taller de experiencias recreativas en la naturaleza.
- Taller la dimensión ambiental en las experiencias lúdicas.
- Taller de gestión y documentación de proyectos de Recreación o Taller de escritura y memoria profesional.



Estos **Talleres** refieren a las intervenciones en Recreación desde su finalidad educativa, en diversos ámbitos, estructuras y contextos. Se centra en la coordinación de grupos y proyectos, entendiendo que ninguna acción educativa es neutra, planteando su intencionalidad desde una praxis crítica y reflexiva.

Los recorridos de formación en cada una de las instancias curriculares, proponen como ejes de abordaje:

- De la vivencia a la elaboración: articulando la experiencia con la reflexión, con la escritura; en un proceso que facilita el comprometerse cada vez más con el juego corporal y con la investigación y reflexión de la acción. De jugador a coordinador: en un crescendo gradual en la construcción de rol de coordinador de Recreación.
- De la serialidad a la grupalidad: atendiendo al desarrollo de un proceso grupal, como objeto de estudio y práctica, desde la afiliación hasta la pertenencia. Abordando diversos tipos de intervenciones en pequeños grupos y en grandes reuniones de personas, en contextos de espacios interiores y en grandes espacios abiertos.
- Del juego a la cultura: eje que tomará la progresión de los juegos de crianza, la provocación, la transgresión, hasta adquirir el juego simbólico y el juego reglado.
- De la dependencia a la autogestión: atravesando diferentes modalidades de la coordinación desde el juego dirigido, el acompañamiento del proceso grupal, dejando lugar a las decisiones y creaciones de los participantes del grupo en sus producciones y proyectos.

Como finalización del recorrido formativo dentro del Área, se brinda a los estudiantes la posibilidad de elección entre estas opciones:

- **Taller de Gestión y Documentación de Proyectos en Recreación** (elaboración de un informe de avance a partir de la implementación de su Diseño de Proyecto)
- **Taller de Escritura y Memoria Profesional** (elaboración de su memoria profesional articulando el proceso de formación llevado a cabo en la carrera con el proceso de escritura). Taller que se cursa en forma conjunta con la carrera de PyES.

Recreación y educación. Contextos y mediaciones

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Esta materia se orienta a dar a conocer las vinculaciones entre educación y sociedad, desde una perspectiva histórica, desde diferentes teorías y dimensiones. Presenta las políticas públicas en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre. Plantea significaciones sociales, culturales, pedagógicas en las prácticas socioeducativas. Brinda aportes de corrientes pedagógicas, y proyectos de encuadres basados en la participación y la autonomía en diferentes ámbitos y contextos.

Esta instancia curricular plantea como dimensión de abordaje: desde el rol hacia el campo profesional. El espacio de indagaciones, se encuentra centrado en las miradas.

La misma propone la realización de visitas a organizaciones de educación no formal; recorridos urbanos y en experiencias culturales y comunitarias; observación en espacios abiertos vinculados con la Recreación y el Tiempo Libre. Las visitas implican la realización de registros narrativos, filmicos fotográficos y la elaboración de presentaciones a partir de los mismos (es equivalente a 20 hs. de trabajo de autónomo).

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Comprenda la complejidad de las relaciones entre educación y sociedad, enmarcadas en determinados procesos históricos y sociales.
- Reconozca la Recreación, su incidencia y problemática dentro de la configuración del campo sociocultural en nuestro país y Latinoamérica. Confronte marcos teóricos con las prácticas concretas que han tenido y tienen lugar en la Recreación como educación en diferentes ámbitos y contextos.
- Indague en las prácticas existentes para la profundización del conocimiento del campo profesional.
- Desarrolle una actitud crítica y comprometida con la realidad social en la cual se desarrolla la práctica profesional.



EJES DE CONTENIDOS

Configuración histórica del campo de la pedagogía. La pedagogía y su vinculación con la educación El derecho a la educación y la cultura. La educación como acto político.

Perspectiva histórica de la relación entre educación y sociedad. Teorías críticas y no críticas. Perspectivas post-estructuralistas. Teorías desescolarizantes. La pedagogía y la educación más allá de la escuela.

La concepción moderna de educación. El dispositivo escolar. Las relaciones entre estado, sociedad y sistema educativo en América Latina. Educación, cultura y conocimiento. La educación anti-destino. Saber y poder. Discusiones acerca de la igualdad y la equidad en el terreno de la educación.

Ámbitos de acción educativa más allá de la escuela y vida cotidiana de niños, jóvenes y adultos. Educación no formal, educación popular, educación permanente, animación sociocultural, educación de adultos, pedagogía social. Las discusiones acerca de la educación formal, no formal e informal. Importancia y significado desde una perspectiva social. La educación no formal como "segunda oportunidad".

El recorrido histórico. Grupos sociales en los que tienen lugar estas acciones. El movimiento obrero y los orígenes de estas prácticas culturales en Europa, América y Argentina. Precursores y experiencias fallidas. Los cambios en las prácticas culturales de la población.

Dimensiones de análisis y de intervención: sociopolítica, institucional, espacio de enseñanza y aprendizaje. Las relaciones del Estado con estos hechos educativos. Políticas públicas en el área de la cultura y el tiempo libre. Debates actuales sobre el papel del Estado respecto de esta área.

Pedagogías desde la escuela para pensar más allá de lo escolar. Los encuadres basados en la participación y la autonomía en prácticas educativas. Pedagogías, educadores y experiencias en Europa, América y Argentina.

Espacio de las miradas. Palabras claves: mirada / recorrido / relevo

Mirada y significaciones de lecturas. Desnaturalización de la mirada. La propia mirada. La mirada etnográfica como dispositivo de la investigación.

Recorrido. Recorridos Urbanos. Visitas a organizaciones. Recuperación de los propios recorridos en el área.

Relevo. La observación, el observador, el campo de observación. La implicación. Registro impreso, fotográfico y filmico. Producción de informes.

Recreación y pedagogía. Prácticas y sentidos

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Se encuentra orientada a la comprensión de la recreación como acto político, ético y estético. Presenta perspectivas históricas, filosóficas y pedagógicas como marcos referenciales; recupera experiencias educativas en diferentes ámbitos, para la comprensión, el análisis y elaboración de propuestas en el campo. Brinda concepciones y elementos para el diseño y la planificación.

Presenta temas en tensión en su desarrollo y concreción. Plantea la cuestión de la intencionalidad y las significaciones sociales, grupales y personales que las decisiones en los proyectos conllevan.

Esta instancia curricular plantea como dimensión de abordaje: desde la situación hacia el campo profesional. El espacio de indagaciones, se encuentra centrado en las voces.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Comprenda la situación en Recreación de manera compleja, reconociendo sentidos y significados en las prácticas de la Recreación y el Tiempo libre. Construya marcos referenciales para su acción profesional, a partir de conocer y analizar experiencias educativas de desarrollo en diferentes áreas y ámbitos.
- Conozca diferentes concepciones y formatos de resolución de las decisiones en el diseño y planificación de propuestas en Recreación.
- Desarrolle una actitud comprometida y creativa, en el diseño y desarrollo de alternativas e innovaciones en las propuestas y prácticas del campo.



- Desarrolle una actitud crítica y reflexiva sobre la propia práctica y sobre sí mismo en la formación y desempeño profesional.

EJES DE CONTENIDOS

La Recreación como acto político, ético y estético. Juego y pedagogía. La Recreación como campo de la acción educativa social.

Pedagogía y Pedagogías del Siglo XX. Teorías y pedagogía de la formación. Hetero y autoformación. Juego y formación. La construcción de autonomía, y la participación social en las prácticas y experiencias de la Recreación y el Tiempo Libre. Pedagogías de la autonomía. Pedagogías de la autogestión. Pedagogías de la no directividad. La educación por el arte, en Latinoamérica y Argentina. Pedagogías de las diferencias.

La situación en Recreación desde la complejidad y multirreferencialidad teórica. Dimensión institucional y análisis del espacio educativo en las instituciones sociales. La coordinación en diferentes estructuras del campo. La coordinación y el espacio público. La coordinación y la didáctica grupal. Juego y aprendizaje. Creatividad, creación e innovación. El coordinador como mediador sociocultural. Trabajo en red.

Diseño de acciones de Recreación y tiempo libre: dar la palabra, dar el tiempo, el vínculo educativo y la educación como apuesta y como enigma. Educación y aprendizaje. La educación como ética del don y como oferta. La intencionalidad en la definición de las propuestas socioeducativas. Participación simbólica y participación real en la toma de decisiones. Significación personal, relacional, institucional, cultural y social. Equipo educador, trabajo sobre sí y con otros.

La acción educativa en recreación: contextualización, intencionalidad, singularidad. Pedagogía y Didáctica. Teorías y modelos didácticos. Diseños, desarrollo y evaluación. Los componentes del plan en recreación. Visión sistémica. El debate acerca de los contenidos en el plan de recreación.

Tiempo, espacio, objetos materiales y culturales. Relación entre contenido y forma. La cuestión de los contenidos en Recreación. Morfología de las actividades en recreación. Poética y construcción de guiones y narrativas. El diseño de dispositivos lúdicos: lenguajes, medios y soportes. Del diseño de juegos al diseño de proyectos. La planificación por proyectos en la recreación educativa. Definición y selección de medios pedagógicos. Ejes temáticos y traspaso cultural. Dimensiones e indicadores de la evaluación.

La teoría y la práctica de la planificación educativa en América Latina y en Argentina en las décadas de los '60 y '70. El enfoque clásico o normativo. Supuestos, características y limitaciones. El enfoque estratégico-situacional. Principales características y limitaciones. Los diversos actores en el proceso de planificación y la cuestión del poder.

Espacio de las voces. Palabras clave: Voz. Pregunta. Conocer / Dar a conocer.

Voz. Palabra y poder. Dar la voz. Singularidad. La pregunta y el pensamiento crítico. Multiplicidad de voces. Interdisciplinar. Análisis de casos escritos. Análisis de películas y documentales. Paneles e invitados a relatar experiencias y presentar programas. La entrevista, la historia de vida, el focus Group. La sistematización de experiencias socio-educativas en recreación: aportes teórico-metodológicos. Herramientas de comunicación popular para la sistematización y difusión de experiencias valiosas de educación y participación social.

Taller de diseño integral de proyectos en recreación

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

El presente espacio curricular pretende generar un conocimiento específico en la formación, brindando a los estudiantes la posibilidad de poner en juego, integrar y articular los saberes construidos en las etapas previas de la formación y en sus experiencias de prácticas profesionales. La propuesta busca acercar a los futuros Técnicos en Tiempo Libre y Recreación a las problemáticas del análisis, el diseño, la gestión y la evaluación de proyectos en recreación.

Hace centro en el diseño de un proyecto en Recreación en contextos institucionales y sociales diversos, vinculados a situaciones reales de trabajo. Este desarrollo es pensado desde el compromiso de generar una intervención para la mejora, considerando la reflexión y la intervención como modalidad de acción, poniendo en juego diferentes herramientas y un posicionamiento ético en el ejercicio de la profesión.

Se ofrece el espacio para la elaboración de proyectos concretos y supone la ejercitación en capacidades para elegir



entre cursos de acciones posibles y pertinentes para la situación, habilidades para la selección de metodologías, medios y recursos, el diseño de planes de trabajo operativo y la capacidad de ponerlos en práctica. Asimismo, el presente espacio curricular es una instancia de entrenamiento para el trabajo en equipo, lo que constituye una de las necesidades de formación de los técnicos en tiempo libre y recreación. En este proceso, se estimula la capacidad de intercambio, la búsqueda de soluciones originales y la autonomía del grupo.

Ello implica un significativo enriquecimiento en la experiencia de formación de los estudiantes, ampliando su socialización académica y su capacidad de interacción en distintos ámbitos institucionales.

Esta propuesta tiene el propósito de valorizar, producir, sistematizar y socializar un acervo de conocimientos, experiencias pedagógicas e investigaciones operativas llevadas a cabo por los estudiantes durante su proceso de formación.

Esta instancia curricular plantea como dimensión de abordaje: **desde los proyectos hacia el campo profesional**. El espacio de indagaciones, se encuentra centrado en **las palabras**.

Se propone como parte del recorrido formativo la visita a organizaciones que desarrollen proyectos en Recreación, y/o a las organizaciones sociales que se encuentren vinculadas a la elaboración del Diseño Integral de Proyecto definido en cada caso. Estas visitas tienen por finalidad el relevamiento de fuentes secundarias y la obtención de datos empíricos a partir de entrevistas y registros de observación, para la realización del diagnóstico de situación inicial. (Equivalente a 20 hs. de trabajo autónomo)

42

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Analice el campo laboral en el contexto social actual, delimitando el mapa y focalizando las áreas en las que pretende insertarse.
- Realice una lectura de situaciones que posibilite una mirada crítica y reflexiva sobre el propio desempeño del rol profesional, reconociendo sus competencias laborales.
- Integre y resignifique saberes específicos abordados durante la carrera, que le permitan diseñar, evaluar y gestionar propuestas.
- Diseñe, planifique y evalúe proyectos en recreación en contextos institucionales y sociales diversos, vinculados a situaciones reales de trabajo.
- Participe en espacios de socialización e intercambio de proyectos de trabajo con alumnos, docentes y directivos.
- Sea agente socializador de las funciones de la recreación.

EJES DE CONTENIDOS

El campo laboral y profesional del técnico en recreación en el actual contexto social. Los campos sociales. La especificidad del campo de la Recreación. Análisis de las propiedades del campo y de su vinculación con otros campos. Diversidad de prácticas recreativas y su vinculación con otras prácticas sociales: salud, educación escolar, trabajo social, turismo, actividades culturales, deportes, ecología, derechos humanos, medios de comunicación, arte. Distintos ámbitos y niveles en que se desarrollan: estatal, privado, nacional, provincial, regional.

La intervención como modalidad de acción. La recreación y la ASC en América Latina. Perspectiva Histórica. La recreación y la ASC en Europa. Aproximación a las prácticas recreativas hoy en la Ciudad de Buenos Aires y en Argentina.

El trabajo interdisciplinario e intersectorial. La especificidad y complejidad del rol del técnico en recreación. Relaciones de complementariedad. Herramientas para el trabajo en equipo y la construcción de redes profesionales. Su desarrollo profesional continuo. Actualización, formación y desarrollo de las áreas que hacen al ejercicio de la profesión.

La problemática ética contemporánea. La ética en las prácticas educativas y sociales y en el ejercicio profesional. Responsabilidad. Compromiso. Autoridad. Hacia una perspectiva ética en recreación.

El diseño y la gestión de proyectos en recreación. La planificación en diferentes ámbitos. Distintos modelos de planificación según el alcance espacial y temporal. Niveles operacionales de planificación: planes, programas, proyectos, actividades y tareas. Planificación estratégica y situacional. Las etapas para la formulación de proyectos. Componentes habituales o posibles de los proyectos. Criterios de pertinencia, coherencia y viabilidad de los proyectos.

El diseño de evaluación de proyectos en el área. Criterios de pertinencia, coherencia, viabilidad. Indicadores de resultado, de proceso y de impacto. La evaluación como proceso de aprendizaje profesional e institucional. Instrumentos y técnicas de evaluación. La socialización de proyectos como instancia de formación profesional.



Espacio de las palabras. Palabras clave: Leer / Escribir / Proyectar

Instrumentos de lectura, análisis de la realidad. La investigación como forma de comprensión y reflexión de las prácticas institucionales y del trabajo del técnico en recreación: la investigación empírica, el estudio de casos. El trabajo de campo en la investigación de problemáticas educativas.

Análisis de casos y experiencias de políticas nacionales y extranjeras. Diferentes procesos para el seguimiento de la marcha de los proyectos: los registros, los informes de avance. La documentación y la escritura.

La socialización de proyectos. Estrategias de presentación. La identificación de interlocutores. Criterios para la organización de la exposición. Técnicas para la presentación oral.

Taller de experiencias lúdicas y juegos

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

El abordaje de lo lúdico en esta etapa pondrá el acento en la vivencia del juego, considerando los conocimientos previos sobre el tema, el reencuentro del sujeto con sus posibilidades de jugar desde su lugar de joven o adulto que piensa, siente y juega.

A lo largo de la presente etapa y de manera procesual los estudiantes afianzarán sus vínculos en lo grupal, analizarán aproximaciones conceptuales sobre el juego, realizarán clasificaciones e irán acercándose al “lugar” de la coordinación de actividades lúdicas desde uno de los aspectos primordiales del rol: invitar a jugar a otros.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Desarrollen una actitud lúdica a partir de la recuperación de juego y el jugar, través de la vivencia corporal y en relación con otros.
- Exploren sus capacidades para relacionarse con el espacio, con los elementos y los participantes del grupo desde la lúdica.
- Comprendan el valor del juego en lo social, comunitario, educativo y en la construcción de la subjetividad.
- Reflexionen acerca de las características sociales, culturales y grupales en distintos juegos desde diferentes miradas y lecturas teóricas.
- Inicien la indagación y creación de juegos y propuestas lúdicas grupales en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre.

EJES DE CONTENIDOS

¿Qué es el “juego”? El sujeto que juega. Juego y Lúdica. Componentes del Juego. Dimensiones sociales, culturales, subjetivas. ¿Qué es el “jugar”? Interpretaciones y registros principales sobre el jugar desde las teorías y las prácticas del juego. Hacer, sentir y pensar en el juego. Juego, imaginación, creatividad. El proceso creativo en los juegos.

El objeto del juego “juguete”. Conceptos sobre la integralidad entre el “Juego, Jugar, Jugador, Juguete”. Los modos y las formas lúdicas: La emoción, la mirada y la tensión lúdica. La exploración del espacio lúdico, y de los objetos lúdicos, los juguetes. Los objetos para jugar simples, indeterminados, cotidianos. El espacio habitado.

Diferentes tipos, modos, y clasificaciones sobre los juegos. Diferencias entre reglas del juego, reglamento y el juego reglado. Estructura de los juegos infantiles y juveniles. Juegos y canciones de acunamiento. Los juegos de Crianza: los juegos de sostén, los juegos de ocultamiento y los juegos de persecución. Los juegos de rondas. Juegos tradicionales/populares; repertorios y variaciones en diferentes lugares del mundo. Juegos de cooperación y juegos de competencia. Laberintos. Juegos de construcción. Juegos sobre pensamiento lateral. Juegos de mesa.

Del sujeto que juega “jugador”, al sujeto que invita, facilita el jugar. Diferencias entre los conceptos de dinámica, técnica, dispositivo, tareas y actividades lúdicas. Juego y proceso del aprendizaje grupal. Apertura, integración y pertenencia grupal. Dinámicas de presentación y juegos de inicio. Dinámicas de encuentro y reconocimiento. Dinámicas de confianza, apoyos, danzas y rondas.

Las técnicas de evaluación, de balance, de intercambio, de socialización, de cierre individual y grupal. Elaboración del “capital lúdico” de los sujetos. Autobiografía lúdica. Registros de observaciones sobre juegos individuales y grupales.



Taller de coordinación de actividades lúdicas en recreación

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Partiendo de las experiencias previas, los estudiantes se dispondrán a trabajar sobre el rol de la coordinación, reconociendo posicionamientos pedagógicos posibles, para favorecer el proceso de construcción de una forma de coordinar las actividades en Recreación desde la modalidad del taller.

Esta instancia curricular implica la vivencia de la dinámica del taller, tanto desde el jugador, como desde el coordinador o coordinadora del mismo y las reflexiones grupales sobre estas vivencias.

“Tal vez coordinar, antes que conocer un repertorio técnico, sea saber preguntar qué condiciones necesita cada uno para expresar o dar a conocer lo que piensa” (Marcelo Percia). En consecuencia proponemos una coordinación que ponga su experiencia al servicio de generar condiciones para la participación, el protagonismo y la proyección del grupo en el marco de un proceso de aprendizaje conjunto, cuyo objetivo central es favorecer la autogestión.

44

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Desplieguen una actitud lúdica a partir de la indagación y creación de propuestas de juegos grupales.
- Exploren sus capacidades para la coordinación de actividades lúdicas grupales.
- Comprendan el valor del juego en el marco de la Recreación como práctica de la libertad.
- Diseñen y coordinen un taller fundamentando las decisiones tomadas, desde diferentes dimensiones y lecturas teóricas.
- Reflexionen desde el rol del coordinador, acerca de las características sociales, culturales y grupales en los juegos y actividades lúdicas en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre.

EJES DE CONTENIDOS

Los grupos que juegan. Juego y proceso grupal. Juego y comunicación grupal. Conceptos de conflicto / protagonismo / de participación / de cooperación. Tipos de juegos de interacción, integración, y proyección grupal.

La coordinación; distancia óptima, estructura de demora, intervención. Posicionamiento pedagógico para la coordinación de actividades lúdicas en Recreación. Autoevaluación de la función del coordinador.

La planificación de los encuentros en Recreación. Secuencia de proceso. Momentos del encuentro: inicio/apertura, desarrollo, cierre/despida. Variabilidad de los escenarios. Lo imprevisto, lo previsible, la complejidad. Evaluación y registro del encuentro.

El taller, origen y características. Diferentes tipos de taller. El taller como dispositivo. Taller y proceso de aprendizaje grupal. Producción grupal. Planificación de un Taller. Momentos de un taller. La coordinación en el Taller; funciones de la coordinación, tipos y estilos de coordinación. La construcción colectiva.

Creatividad y expresión colectiva. Juegos de estaciones y grandes juegos. Creación, re-creación y coordinación de juegos en el marco de un taller.

Taller de coordinación de espacios y proyectos en recreación

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Esta instancia curricular recupera las experiencias, ideas y conceptos de las etapas anteriores avanzando en el análisis de actividades que contribuyan al diseño de un Proyecto en Recreación desde un enfoque que privilegia los procesos hacia la autogestión y la creación colectiva.

La compleja y cambiante realidad en la cual los Técnicos en Tiempo Libre y Recreación deben desempeñarse, requiere contemplar nuevos fenómenos sociales, los contenidos y sentidos definidos en los proyectos, las herramientas requeridas en los distintos ámbitos de intervención profesional – aún en aquellas áreas poco exploradas – desde una constante reflexión y actitud crítica. En este espacio se podrán evaluar dispositivos de distintos ámbitos y características desde una perspectiva que permita a los estudiantes construir su rol profesional en situaciones de interacción con otros profesionales y en la conducción de equipos.



Esta instancia curricular propone a los estudiantes como parte de su recorrido formativo, la participación, intervención, realización y coordinación de actividades en jornadas, celebraciones comunitarias, eventos en terreno (CUJUCA – Cumbre De Juegos Callejeros; Jornadas del Derecho al Juego; fiestas en plazas y parques; aniversarios y celebraciones en organizaciones). (Se entiende de un día de duración como mínimo, requiriendo en su planificación y puesta en marcha el equivalente a 20 hs. de trabajo de campo).

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Faciliten el despliegue de una actitud lúdica en las propuestas y formas de coordinación de los grupos en Recreación.
- Planifiquen propuestas lúdicas que aborden diversos contenidos y temas atendiendo a ámbitos específicos de desarrollo de un proyecto.
- Reflexionen sobre distintos tipos de escenarios para el desarrollo de proyectos, identificando límites y encuadres.
- Diseñen actividades lúdicas que les permita poner en marcha un Proyecto en Recreación fundamentando las decisiones tomadas, desde diferentes dimensiones y lecturas teóricas.
- Vivencien el trabajo en equipo, desde los aportes de la experiencia y especialidad de distintos actores en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre.

45

EJES DE CONTENIDOS

Juegos y actividades lúdicas para el desarrollo de las distintas etapas de un proyecto de corto, mediano, y largo plazo.

Actividades lúdicas desde la intencionalidad, contenidos y temas en el desarrollo del proceso grupal. Los participantes y los grupos en la definición y desarrollo de un proyecto. Tipos de juego de cierre, evaluación y proyección. Especificidad de acuerdo a la franja etárea.

Posibilidades y características de la Recreación en distintas áreas y ámbitos: cultura, salud, turismo, medio ambiente, educación, empresas, derechos humanos, nuevos grupos sociales. El movimiento de intervenciones recreativas urbanas, Cumbre de Juegos Callejeros (CU.JU.CA.)

Coordinación y dirección de propuestas recreativas (estructura para eventos y mega eventos, playa, servicio de animación turística en hoteles y campings).

Trabajo interdisciplinario. Conformación de los equipos. Distribución de roles y funciones. Seguimiento y monitoreo de tareas.

Taller de experiencias recreativas en la naturaleza

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Esta instancia curricular estará orientada a brindar los conocimientos y las herramientas necesarias para que los estudiantes puedan organizar y diseñar propuestas de actividades para diferentes experiencias educativas en la naturaleza y al aire libre.

Se promoverá que los estudiantes puedan identificar a través distintos mecanismos y dispositivos, con que herramientas y capacidades cuentan para la organización y diseño de propuestas, siendo responsables a cargo de grupo o formando parte de un equipo de trabajo interdisciplinario.

La experiencia práctica de la salida campamental y su organización previa, será tomada como referencia, debido a que un campamento es una de las experiencias más complejas de realizar en la naturaleza, prevé la participación/organización de un campamento, que se reconoce como 30 hs. de trabajo en terreno.

Asimismo se trabajará con otras experiencias educativas con la intención de identificar el posible desempeño y rol del Técnico en Tiempo Libre y Recreación en la organización y diseño de las mismas.

En el taller de experiencias recreativas en la naturaleza se prevé la participación y organización de un campamento de por lo menos dos días y medio de duración en medios naturales, que implica un trabajo individual y



grupal en toda la preparación de equipo (finanzas, carpas, comida, comunitarias, botiquín, transporte, etc.) de actividades para que pueda desarrollarse el campamento recreativo formativo. Se lo considera equivalente a 30 hs. de trabajo autónomo como experiencia de campo.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan las posibilidades que nos brinda el medio natural para desarrollar actividades educativas y recreativas en general.
- Conozcan y analicen diferentes propuestas de campamento y actividades en el medio natural.
- Adquieran pautas básicas de organización y desarrollo de un campamento, actividad o salida en medios naturales.
- Vivencien y reflexionen sobre la experiencia personal y grupal en la realización de un campamento
- Analicen las posibilidades y límites de estas experiencias en la naturaleza para el trabajo con diversos sujetos de la recreación.

46

EJES DE CONTENIDOS

Experiencias educativas en la naturaleza. Caracterización, especificidades:

Excursiones, visitas guiadas, actividades recreativas, colonia de vacaciones, Campamentos, Viaje de egresados, viaje de estudios, etc. Aspectos organizativos y preparación de las distintas experiencias. Propósitos, objetivos, programación, cronograma de actividades

Elaboración de propuestas. Obtención de datos, diagnóstico: institución, grupo, participantes, comunidad, etc. Necesidades mínimas para la realización de contingentes y convivencias educativas. Gestiones, contrataciones, etc.

Planificación, diseño y conducción de actividades. Experiencias prácticas de coordinación. Revisión de técnicas básicas de primeros auxilios

Dimensión ambiental. Perspectiva ambiental para la elaboración y desarrollo de propuestas. Prácticas de bajo impacto ambiental.

Taller la dimensión ambiental en las experiencias lúdicas

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Desarrollar actividades al aire libre y en contacto con la naturaleza, en el marco de una Propuesta Recreativa, permite no solo ampliar el espectro de las actividades, sino que favorece al desarrollo de las potencialidades de los individuos.

Partiendo de considerar al individuo como una totalidad, sensible, pensante y actuante, el presente programa abarca el desarrollo de las técnicas campamentales, considerándolas como una posibilidad más entre otras y no como las únicas y principales.

Tomando la amplia gama de contenidos teórico prácticos abordados a lo largo de la carrera, la cátedra se propone como un espacio de reflexión y creación colectiva para analizar y viabilizar la transferencia de dichos contenidos al ámbito de la naturaleza, prevé la participación/organización de un campamento, que se reconoce como 50 hs. de trabajo en terreno.

La franja etárea sobre la cual se trabajará, principalmente, será la adolescencia y a su vez se propondrá la adaptación de las propuestas a diferentes edades.

En el taller la dimensión ambiental de las experiencias lúdicas se prevé la participación y organización de un campamento por lo menos cuatro días de duración a realizarse en áreas protegidas o reservas naturales, este implica un trabajo individual y grupal en toda la preparación de equipo (finanzas, carpas, comida, comunitarias, botiquín, transporte, etc.) de actividades y del itinerario para que pueda desarrollarse el campamento recreativo formativo. Se lo considera equivalente a 50 hs. de trabajo autónomo como experiencia de campo.



OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan las características generales y específicas de diferentes experiencias educativas en la naturaleza: excursiones, visitas guiadas, actividades recreativas, colonia de vacaciones, campamentos, viaje de egresados, viaje de estudios, etc.
- Logren el aprendizaje de pautas básicas para la organización de experiencias educativas en la naturaleza.
- Puedan elaborar una planificación adecuada a las distintas posibilidades que brindan las actividades en la naturaleza a las diferentes edades. Incorporen conocimientos sobre planificación y realización de actividades por áreas.
- Coordinen actividades durante la salida práctica.
- Incorpore conocimientos sobre medio ambiente, ecología y desarrollo Sustentable.

47

EJES DE CONTENIDOS

Educación ambiental. Naturaleza y principios. Fines y objetivos de la educación ambiental. Interrelación con los propósitos y orientaciones de la recreación educativa.

Características y conceptualizaciones sobre la interpretación ambiental. Posibilidades de aplicación.

Áreas Protegidas; Parques Nacionales; Reservas Nacionales, Provinciales, Municipales. Caracterización, funcionamiento, posibilidades de realizar propuestas educativas

Ambiente, ecología y sustentabilidad ambiental. Conceptos, diferencias, alcances. Vínculo con las actividades educativas en la naturaleza.

Taller gestión y documentación de proyectos en recreación

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

El presente espacio curricular pretende generar un conocimiento específico en la formación, referido a la gestión e implementación de proyectos en Recreación.

Brinda a los futuros Técnicos en Recreación y Tiempo Libre, la posibilidad de desarrollar las estrategias necesarias para la implementación, desarrollo y documentación de proyectos. La gestión y el acompañamiento de proceso para lograr este objetivo serán el centro del recorrido de formación que aquí se plantea.

Hace centro en la gestión de un proyecto en recreación, concreto, y supone la ejercitación en capacidades para elegir entre cursos de acciones posibles y pertinentes, habilidades para la selección de medios y recursos, la capacidad de ponerlos en práctica y la documentación de las diversas etapas que se desarrollan. Se ofrece el espacio para la reflexión, el análisis de situaciones problemáticas, la búsqueda de soluciones viables, la planificación de estrategias de acción que favorezcan la implementación, la investigación de otras experiencias similares, la evaluación de las decisiones y prácticas desarrolladas que permitan realizar los ajustes necesarios. El tiempo de dedicación por fuera del Taller para el trabajo autónomo, se estima en un total de 20 hs cátedra y tendrá la finalidad de hacerse de documentaciones, entrevistas y fuentes diversas que testimonien sobre la temática elegida en vistas de la sistematización de su proyecto en recreación.

Asimismo, el presente espacio curricular es una instancia de entrenamiento para el trabajo en equipos interdisciplinarios, la búsqueda información pertinente, el desarrollo de la creatividad y el ejercicio del profesional desde un lugar autónomo, instancia que constituye una de necesidades de formación de los Técnicos en Tiempo Libre y Recreación.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Formulen criterios para la selección de alternativas de gestión en función de las características del proyecto, de la institución y de los destinatarios.
- Desarrollen su capacidad para el trabajo en equipos interdisciplinarios.
- Desarrollen la capacidad de generar redes con otras organizaciones que actúan en el terreno.



- Exploren y seleccionen alternativas para el financiamiento de proyectos que guarden forma con los mismos.
- Gestionen y documenten las diversas etapas del proyecto dando cuenta de las decisiones tomadas en su desarrollo.

EJES DE CONTENIDOS

El análisis de la realidad. La reflexión e investigación de la práctica educativa. La investigación-acción. Bases teóricas y prácticas de la investigación educativa.

48

La gestión como herramienta para la implementación de los proyectos. Relevamiento, análisis e interpretación de información (fuentes primarias y secundarias, técnicas de recolección de datos tales como encuestas y entrevistas, observación, registro, técnicas de procesamiento, constatación de datos, diferentes tipos de informes, etc.).

Gestión como herramienta de desarrollo. Dimensiones de la Gestión de proyectos socioculturales: Ética, Política, Operacional y Social.

Agentes socioculturales. Sistema Organizacional Público de la Cultura, el Turismo y la Recreación a niveles nacional, provincial y municipal.

El proceso de análisis de demandas en recreación. El reconocimiento de necesidades y problemas en cuestiones de tiempo libre. Planificación e implementación de instancias participativas dentro del proyecto.

Condiciones relevantes a tomar en cuenta en la gestión de proyectos: las personas; el equipo de trabajo; la institución; las dinámicas económicas, políticas y sociales del entorno; marco legal y jurídico. Tipo de organizaciones que se pueden formar para la implementación del proyecto: Personas jurídicas sin fines de lucro; entidades sin fines de lucro de derecho privado; personas jurídicas con fines de lucro.

El armado de una estrategia para la gestión de recursos. Fuentes para la obtención de recursos. Modalidades para la obtención de recursos: patrocinio y auspicio. Fondos concursables. Gestión de recursos con empresas y ONG's. Captación de cuotas sociales.

Evaluación de proyectos. Criterios metodológicos y técnicas para la evaluación. Selección de indicadores. Plan de difusión del proyecto.

Espacio de bitácoras. Palabras clave: reflexionar / documentar / narrar.

La bitácora como recurso reflexivo: de investigación, socialización y modificación de las prácticas. La lectura y escritura académica acerca de las prácticas en recreación. La elaboración de narrativas y de proyectos de investigación, gestión, implementación. Análisis y evaluación de los propios procesos cognitivos y de la propia práctica. La narrativa: dispositivo de comprensión y modificación de las prácticas del TNR.

Taller de escritura y memoria profesional

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Con el desarrollo de este taller se propone asistir al estudiante en el proceso de elaboración y escritura de memorias profesionales. En este sentido, se ofrecerán los conceptos y las técnicas necesarias que posibilitarán, por un lado la reflexión sobre el conjunto de decisiones que se ponen en juego en el momento de escritura de una memoria, y por otro, la adquisición de las herramientas propias del género.

La posibilidad de analizar la propia experiencia personal y profesional se presenta como un potente dispositivo formativo, ya que permite efectuar una vuelta sobre sí mismo, tomar distancia y objetivar mediante la escritura y su comunicación entre pares. Esto implica procesos de escritura intensivos y su socialización, concluyendo con un trabajo de memoria profesional, contextualizada, referenciada conceptualmente y presentada en forma pública. Este proceso permanente y la elaboración de la memoria profesional se estiman equivalentes a 20 hs de trabajo autónomo.



OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan las características específicas del género memoria profesional, de modo tal de articular el proceso de formación llevado a cabo en la carrera con el proceso de escritura.
- Desarrollen habilidades que contribuyan a la investigación y al quehacer profesional.
- Elaboren su memoria profesional siguiendo los pasos pautados en el respectivo plan.
- Vivencien el taller de escritura como espacio colectivo de trabajo y reflexión sobre la formación, los procesos de escritura y lectura compartida.

EJES DE CONTENIDO

Escritura y Formación: la escritura y las instancias de formación, temáticas o problemas que se desean trabajar. La escritura acerca de las propias prácticas profesionales en la formación. Reflexión sobre el rol de las instancias grupales en la formación.

Las representaciones sobre la escritura. El sujeto de discurso. El proceso de escritura en el nivel superior. Reflexión sobre los sentidos de la escritura. La comunidad profesional como comunidad discursiva: las exigencias de un trabajo final de carrera.

Reflexiones y preguntas sobre el género memoria. Sus rasgos discursivos. El sujeto enunciador en una memoria. El tono del enunciador "memorialista". El retorno sobre sí mismo. La memoria profesional como dispositivo de formación.

El sustento empírico para el trabajo de escritura: el testimonio, la reconstrucción de relatos, la observación y el registro de las prácticas, la narración, el diario de ruta.

Las formas de la escritura. La relación forma/escritura. Los diferentes ejercicios y prácticas de escritura. El diseño de la memoria profesional. La elaboración del plan de la memoria. El diseño del plan de memoria en función de su estructura. El plan como resumen y como proyecto.



4. ÁREA ARTES, EXPRESIÓN Y LENGUAJES

Los lenguajes expresivos, posibilitan la construcción del proceso creador a través de discursos metafóricos y poéticos, comunicando emociones, acciones e ideas. Podemos señalar que en el campo de la Recreación, debido a las características que le son propias, este proceso se potencia con el aporte de la lúdica en relación al trabajo grupal. Además, si a las diferentes disciplinas artísticas se las articula a valores democráticos, tales como solidaridad y respeto a las diferencias, se posibilita que a través de los lenguajes expresivos se construya subjetividad dentro de lo grupal, priorizando la sinergia del trabajo en equipo sobre la individualidad. De esta manera, se logrará mejorar la calidad de vida de los sujetos y de los grupos donde están inmersos pues se habilitará la construcción de pensamiento transformador y colectivo, junto a la flexibilidad intelectual y emocional.

Presentación general de las instancias curriculares centradas en los lenguajes expresivos

El hombre/mujer, a través de diferentes formatos artísticos, manifiesta su manera de conocer el mundo en una época determinada, su subjetividad, ideología, deseos y utopías. En relación a un marco teórico que da cuenta de su importancia, podemos mencionar al pedagogo y poeta inglés, Herbert Read, quien acuñó, a fines de los cincuenta, el término Educación por el arte. De esta manera, introducía dentro del campo de la Pedagogía, a las disciplinas artísticas pues, sostenía que ellas permitían desarrollar y comunicar objetivamente, en diferentes lenguajes simbólicos, nuevos y distintos modos de comunicación y expresión creativa posibilitando desarrollar competencias individuales en relación a lo social.

A fines de los cincuenta, con la consolidación en nuestro país de los inmigrantes que escapaban de las guerras y conflictos sociales del siglo XX en Europa y Europa oriental, surge en Argentina, algunos institutos de Educación Formal y No Formal, en su mayoría privados - con excepción del Instituto Lavardén (IVA, dependiente del GCBA). De esta manera, los lenguajes artísticos comenzaban a utilizarse en actividades lúdico- expresivas, con significación educativa y en torno a la grupalidad para mejorar el desarrollo de los niños y adolescentes con la intención de modificar y transformar la realidad, transmitiendo valores de solidaridad, respeto a las diferencias, construcción de identidad, poniendo énfasis en los derechos humanos. Todas estas experiencias produjeron un profundo planteo pedagógico, donde el proceso creador, a través de los lenguajes expresivos, se nutrió cada vez más de los diferentes aportes de otras disciplinas tales como la Pedagogía (Vygotsky, Piaget, Brunner, Freire entre otros), Psicología (Freud, Winnicott, Gardner, Pichón Rivière, entre otros), Filosofía (Deleuze, Baudrillard, Foucault, Nietzsche, entre otros) Sociología, y Semiótica (Bourdieu, Dunning, Elías, entre otros)

Taller de expresión corporal

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

La Expresión Corporal como disciplina estético- expresiva, presenta el lenguaje del cuerpo con sus posibilidades de movimiento y quietud, sus gestos y ademanes, posturas, tonos, destrezas y habilidades organizadas en secuencias significativas como manifestación de la totalidad de la persona.

Desde la concepción de la Expresión Corporal como Danza, se plantea el acercamiento a la disciplina y a la posibilidad de bailar sin fronteras de edad, fisonomía corporal ni aptitudes físicas (factores que suelen ser excluyentes en algunas escuelas tradicionales de danza). La Expresión Corporal originada por P. Stokoe propone un quehacer que podrá ser elaborado por cada persona en la medida de sus posibilidades y deseos, donde el objetivo está centrado en la creación del texto propio de cada sujeto.

Este Taller se ofrece para que los estudiantes reconozcan, acepten, descubran el cuerpo como posibilidad de placer y juego; que encuentren en el movimiento un canal de comunicación, expresión y de desarrollo del proceso creador a partir de este lenguaje específico, en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre.



OBJETIVOS

Que los estudiantes desplieguen su capacidad lúdica en función de

- Lograr una mayor conciencia del propio cuerpo que les permita un mejor dominio del lenguaje no-verbal.
- Desarrollar sus capacidades creadoras a través del movimiento, enriqueciendo los diferentes niveles de comunicación.
- Que valoren la creación y el juego colectivo como posibilidad de transformación y crecimiento social, profesional y personal.
- Que incorporen la Expresión Corporal como disciplina complementaria para la realización de actividades en el campo de la especificidad.

51

EJES DE CONTENIDOS

Se consideran como ejes de la Expresión Corporal, los tres aspectos fundamentales que conforman esta disciplina: Educación del movimiento, Proceso creativo y Proceso de comunicación.

Educación del movimiento: Estructura osteo-articular y muscular. Tiempo. Energía, sentidos exteroceptivos y kinestesia. Movimientos de locomoción.

EL cuerpo creativo y en comunicación: Producción y reproducción de imágenes. Improvisación libre. Abordajes: intrapersonal, interpersonal; grupal: intra e intergrupala.

Técnicas y procedimientos. Sensopercepción. Improvisación libre y estructurada. Composición. Juegos corporales grupales. Murga.

Taller de expresión musical

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

El taller desarrollará la capacidad comunicacional de la música en contextos recreativos y lúdicos. Para ello se trabajará con los parámetros musicales en diferentes experiencias expresivas para el desarrollo del proceso creador en instancias grupales. También se pondrá énfasis en propiciar que los estudiantes coordinen diversas experiencias lúdico-musicales y un trabajo integrador final para que, de esta manera, resignifiquen la capacidad comunicacional de la música desde diferentes aspectos pedagógicos.

Desde esta instancia curricular se propone llevar adelante visitas y salidas vinculadas al lenguaje expresivo musical de acuerdo a la agenda cultural que se desarrolla en la ciudad de Buenos Aires (a modo de ejemplo: presentaciones de música, recitales, conciertos, fiestas populares, festivales en plazas y espacios públicos). (Equivalente a 6 horas de trabajo autónomo). Se trata de lograr al mismo tiempo una formación cultural ampliada que permita a los estudiantes acrecentar sus propias experiencias y repertorios culturales.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Reconozcan a la música como lenguaje comunicacional.
- Distingan e incorporen los parámetros organizativos de la música. Propongan actividades musicales.
- Inventen y descubran diversas fuentes sonoras.
- Experimente en la coordinación de actividades y propuestas de actividades recreativas y musicales.

EJES DE CONTENIDOS

La música como hecho comunicacional en el ámbito de la lúdica.

El hecho sonoro en relación a su entorno.

Parámetros del sonido: altura, duración, timbre, armonía, intensidad, velocidad, en relación a la recreación.

Instrumentos y voz humana como exploración lúdica. El cancionero como construcción grupal.

Las fiestas populares y su música en relación a la recreación.



Taller de expresión plástica

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Este taller propone facilitar el proceso creador a través del lenguaje visual en relación a la lúdica y lo expresivo. El lenguaje plástico, en su complejidad, permite apropiarse y contar, desde una imagen propia, formas de ver el mundo y a las personas que lo habitan. También posibilita representar las percepciones del mundo interno, la fantasía y la imaginación.

Este taller propone la realización de diferentes producciones individuales y colectivas, que permitan a los estudiantes mediatizar los aportes teóricos para reconocer su propio potencial creador y desarrollar propuestas concretas en el campo de la Recreación. Propone la presentación de técnicas, herramientas, y metodologías que permitan el despliegue de saberes y desempeños dentro de sus propios recorridos, para llevar adelante el rol profesional de Técnico en Recreación. Promueve el desarrollo de propuestas de forma creativa, ante los conflictos que plantean las problemáticas contemporáneas, buscando incidir en la mejora de la calidad de vida de las personas, los grupos y la sociedad en la cual viven.

Desde esta instancia curricular se propone llevar adelante visitas y salidas vinculadas al lenguaje expresivo plástico, de acuerdo a la agenda cultural que se desarrolla en la ciudad de Buenos Aires (a modo de ejemplo: exposiciones, muestras, museos, realización de murales, talleres desarrollados en plazas y espacios públicos). Es equivalente a 6 horas de trabajo autónomo. Se trata de lograr al mismo tiempo una formación cultural ampliada que permita a los estudiantes acrecentar sus propias experiencias y repertorios culturales.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Reconozcan y desarrollen su propio potencial creador desde el lenguaje plástico expresivo, integrando la lúdica y la plástica, tanto en el trabajo personal como en la creación colectiva.
- Vinculen aspectos teóricos y elementos técnico-metodológicos del lenguaje plástico expresivo, con situaciones concretas del ámbito de la Recreación, adecuando lo asimilado según etapas, circunstancias y entorno.
- Analicen las diferentes posibilidades que brinda el lenguaje plástico expresivo dentro del ámbito de la Recreación.
- Reconozcan la importancia del rol del coordinador en actividades plástico- expresivas, como mediador entre los diferentes recursos plásticos, el proceso generado y los protagonistas en cada desarrollo.

EJES DE CONTENIDOS

El lenguaje plástico como forma de representación. El ver, el hacer, el conocimiento del contexto social. Elementos básicos de la Plástica: punto, línea, color, forma, espacio, textura, volumen.

Creatividad individual y grupal. El juego a través de la plástica y la expresión plástica como juego vital. La expresión a través de lo gestual y de la mancha. La expresión libre y la guiada. Técnicas para guiar y desarrollar la creatividad. La coordinación de actividades plástico-expresivas como mediación.

Elaboración de propuestas para el ámbito de la Recreación y el Tiempo Libre. Posibles desarrollos individuales y/o grupales: dibujo monocromático, pintura abstracta, grabado, modelado, escultura, diseño de talismán, máscara, títere, juego de mesa, juguetes. Creación con elementos de descarte, reciclado. Interrelación entre la plástica y los lenguajes audiovisuales.

Taller de lectura, escritura y literatura infantil y juvenil.

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

La promoción de la lectura y la escritura constituye un campo amplio y heterogéneo de propuestas dentro de la educación formal y no formal. Esa diversidad de escenarios y sujetos vuelve imperiosa la necesidad de formar educadores que tengan herramientas para desarrollar proyectos en espacios recreativos, no formales y formales que consideren la multiplicidad de lectores y escritores y sus diversas experiencias con la cultura oral y escrita.



Los desafíos que enfrentan los mediadores de lectura exigen entonces una formación amplia y multidisciplinaria. Pero también saberes vinculados con las tradiciones de la educación popular y de los talleres de escritura.

De esta manera, se reflexionará sobre la lectura y la escritura desde la misma práctica, en espacios de taller, enriqueciendo esa experiencia con marcos teóricos multidisciplinarios y orientados hacia el desarrollo de proyectos y propuestas propias de promoción de la lectura y la escritura en diversidad de espacios y contextos.

Desde esta instancia curricular se propone llevar adelante visitas y salidas vinculadas a la literatura infantil y juvenil de acuerdo a la agenda cultural que se desarrolla en la ciudad de Buenos Aires (a modo de ejemplo: centros culturales especializados y bibliotecas, presentaciones de narración, Feria del Libro, propuestas itinerantes, talleres desarrollados en plazas y espacios públicos). (Equivalente a 6 horas de trabajo autónomo). Se trata de lograr al mismo tiempo una formación cultural ampliada que permita a los estudiantes acrecentar sus propias experiencias y repertorios culturales.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Reflexionen sobre los problemas de la lectura, escritura desde una perspectiva sociocultural.
- Se apropien de conocimientos y herramientas para el diseño de proyectos de lectura y escritura dirigidos a niños, jóvenes y adultos en diferentes contextos.
- Analicen la especificidad de la Literatura Infantil y Juvenil.

EJES DE CONTENIDOS

La lectura y la construcción de la subjetividad. La lectura y la escritura en contextos educativos formales y no formales. El rol del mediador de lectura.

La escritura desde una perspectiva sociocultural: diversidad de prácticas y soportes.

Campo de la literatura infantil y juvenil: tensión entre lo formativo y lo estético. Elaboración de proyectos recreativos de lectura para niños, jóvenes y adultos. La literatura y los lenguajes audiovisuales.

Taller de lenguajes escénicos

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Los lenguajes escénicos surgen como resultado de la compleja integración de diversas disciplinas que son representadas en diferentes espacios. En la actualidad, se considera que éstos presentan una conformación diferenciada de los lenguajes que los integran y se constituyen como sistemas expresivos donde el proceso creador encuentra parámetros singulares. Una de estas características es que no existe lenguaje escénico sin trabajo en equipo. A su vez, la creación se transforma en sinergia estética que impulsa procesos de socialización únicos, puesto que implica una puesta en común de ideas y valores y de pensar el colectivo como una fuerza transformadora de lo social. Por eso, este taller multidisciplinario aporta elementos significativos para los futuros recreadores que trabajarán en grupos pues, a través de los lenguajes escénicos, construirán una poética singular que tomará aportes de la lúdica. Para finalizar el taller se privilegiarán trabajos integradores que desarrollen proyectos escénicos en diferentes campos de la Recreación privilegiando el proceso creador en fenómenos grupales.

Desde esta instancia curricular se propone llevar adelante visitas y salidas vinculadas a los lenguajes escénicos de acuerdo a la agenda cultural que se desarrolla en la ciudad de Buenos Aires (a modo de ejemplo: circo, danza, teatro, museos interactivos, muestras e instalaciones interdisciplinarias). Equivalente a 6 horas de trabajo autónomo. Se trata de lograr al mismo tiempo una formación cultural ampliada que permita a los estudiantes acrecentar sus propias experiencias y repertorios culturales.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan y valoren los aportes de los diferentes lenguajes expresivos.
- Se apropien de conocimientos y herramientas para la producción y creación de diversos lenguaje-escénicos para ser trabajados en diferentes contextos recreativos.
- Coordinen diferentes formatos lúdico - escénicos con trabajos integradores grupales.



EJES DE CONTENIDOS

Los lenguajes teatrales y su aporte en los procesos creadores grupales. La interacción entre puesta en escena y lenguajes escénicos en las propuestas lúdicas.

La poética de la imagen como espacio de construcción de vivencias individuales y grupales.

El circo. Perspectiva histórica y social. Espacio de proceso creador en el pequeño grupo para una integración superadora.

Interrelación de lenguajes escénicos y multimedia para el desarrollo de procesos creadores grupales.

Los museos participativos. Experiencias desde diferentes ámbitos y disciplinas (arte, ciencia, educación, medio ambiente) y en el campo de la Recreación. Relaciones entre Educación informal y Recreación.

54

Taller de medios audiovisuales y tics

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Las tecnologías audiovisuales, han modificado, no sólo la percepción que tenemos del mundo, sino también nuestras representaciones sociales y la forma en que vivenciamos la relación con el tiempo laboral y libre. Esto provoca grandes modificaciones en el plano sociológico, psicológico, psicomotriz, educativo y comunicacional e inaugura construcción de nuevas subjetividades. El protagonismo que tienen en la actualidad los lenguajes audiovisuales, las redes digitales y la cibercultura resignifican nuestra relación con el Tiempo Libre y brindan la posibilidad de construir un espacio que se abre como desafío colectivo.

A partir del interjuego entre teoría y práctica y de la realización de trabajos integradores grupales e individuales, los futuros profesionales podrán no sólo estudiar sino, también incorporar diversos medios de producción, reproducción y recreación de medios audiovisuales y TICS para elaborar estrategias creativas y convertirlos en nuevos recursos de aprendizaje y conocimiento en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre

Desde esta instancia curricular se propone llevar adelante visitas y salidas vinculadas a los medios audiovisuales y TICS de acuerdo a la agenda cultural que se desarrolla en la ciudad de Buenos Aires (a modo de ejemplo: cine, conferencias, muestras interactivas, ferias, festivales, exposiciones, presentaciones interdisciplinarias). Equivalente a 6 horas de trabajo autónomo. Se trata de lograr al mismo tiempo una formación cultural ampliada que permita a los estudiantes acrecentar sus propias experiencias y repertorios culturales.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Conozcan las características propias de los medios masivos de comunicación, cine, transmedia y de diferentes soportes digitales para vincularlos con la Recreación.
- Analicen y se apropien de las técnicas de guión para la producción de ficción o documentales.
- Sistematicen diferentes aportes teóricos y los relacionen con sus prácticas para dominar diferentes herramientas.
- Analicen, conozcan, vivencien y resignifiquen diferentes formatos donde se conserva o genera información, conocimiento y procesos creadores para su aplicación en situaciones grupales.

EJES DE CONTENIDOS

La construcción de la Cultura de la imagen como proceso histórico-social y como campo de investigación coexistente con la cultura textual.

Los aportes metafóricos de la poética de la imagen en el nuevo escenario audiovisual en relación a experiencias en el campo de la Recreación.

Los Medios Masivos de Comunicación, el cine, la transmedia y los soportes digitales y su influencia en la conformación identitaria de sujetos individuales y colectivos.

El uso de celulares, Internet y las redes virtuales en el ámbito de la Recreación: de la subjetividad instantánea al campo de la grupalidad.



Taller de herramientas informáticas

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

El Taller de Herramientas Informáticas procura que el estudiante adquiera destrezas en el área de las tecnologías de la información y comunicación, que puedan ser incorporadas en su proceso de formación, y en su futuro desempeño profesional.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Reconozcan las necesidades propias que pueden ser abordadas desde las herramientas informáticas.
- Conozcan las funciones y las posibilidades que brindan diferentes programas informáticos.
- Utilicen esos programas para tratar y/o presentar información y como modo de comunicación.
- Interactúen a través de diversos entornos virtuales
- Accedan a información necesaria a través de sitios de Internet confiables.

EJES DE CONTENIDO

Procesador de texto. Su aplicación para generar informes o documentos en diferentes formatos; inclusión de tablas, edición, uso de hipervínculos o enlaces para incorporar información de sitios de Internet.

Planilla de cálculo electrónica. Su uso para realizar cálculos y manejo de datos. Funciones básicas y especiales.

Organizador de presentaciones. Crear, dar formato, manejar y modificar objetos gráficos. Incorporar animaciones a los textos de las diapositivas. Ejecutar la presentación.

Internet Su adecuada utilización en la búsqueda de información. Sitios específicos.

Entornos colaborativos para el trabajo virtual, web.2, redes sociales, blogs y plataformas virtuales



5. ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN Y ACTUALIZACIÓN

Esta área incluye un seminario y un taller a elección de los estudiantes.

Seminario de profundización/actualización

CARACTERIZACIÓN DE LA INSTANCIA CURRICULAR

56

Este seminario apunta a que el estudiante profundice y amplíe sus conocimientos sobre ciertas temáticas o dimensiones del campo profesional abordadas en las instancias curriculares de las diferentes áreas y que conozca problemáticas nuevas vinculadas con los ámbitos de desarrollo de la Recreación y el Tiempo Libre.

Se definirá anualmente en forma institucional de acuerdo con las propuestas del equipo docente y de los propios estudiantes. Se plantea como un espacio flexible para orientar y actualizar la formación periódicamente.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Profundicen sobre diversas temáticas o dimensiones del campo profesional
- Conozcan las nuevas problemáticas que atraviesan el campo de la Recreación y el Tiempo Libre.

Dado que este seminario se definirá en forma colectiva institucionalmente, sólo a modo de ejemplo pueden mencionarse algunas posibilidades:

- Seminario de Estudios urbanos y experiencias socioculturales
- Seminario de Perspectiva de género y recreación.

Taller de profundización/actualización

CARACTERIZACIÓN DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Este taller apunta a que el estudiante profundice y amplíe sus conocimientos, capacidades profesionales, técnicas y de recursos para la intervención en ciertas temáticas o dimensiones del campo profesional que ya han sido abordadas en las instancias curriculares de las diferentes áreas o que se acerque a problemáticas nuevas vinculadas con los ámbitos de desarrollo de la recreación y el tiempo libre.

Se definirá anualmente en forma institucional de acuerdo con las propuestas del equipo docente y de los propios estudiantes. Se plantea como un espacio flexible para orientar y actualizar la formación de modo periódico.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Profundicen y amplíen sus capacidades profesionales de intervención en diversas temáticas o dimensiones del campo profesional
- Conozcan las nuevas problemáticas que atraviesan el campo de la Recreación y el Tiempo Libre.

Dado que este seminario deberá definirse en forma colectiva institucionalmente, sólo a modo de ejemplo podría mencionarse:

- Taller de Educación popular.
- Taller de invención y construcción de juguetes.
- Taller de mundos virtuales y juegos digitales.
- Taller de juegos en medio acuático.



6. ÁREA DE PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES

Las instancias curriculares del Área proponen un acercamiento gradual al campo laboral, construyendo progresivamente el perfil profesional como Técnico en Recreación y Tiempo Libre, atendiendo a los aspectos ideológicos, políticos, éticos, vinculares propios de las prácticas profesionales.

Las prácticas profesionalizantes son pensadas y proyectadas para ser realizadas en condiciones reales no ideales, para personas, grupos, colectivos e instituciones que tiene como propósito mejorar la calidad de vida de los destinatarios/participantes/protagonistas de las acciones.

Son instancias de aprendizaje en las que se pone en juego los conocimientos, las herramientas y habilidades que los estudiantes van adquiriendo en su formación, tomando contacto con los diferentes ámbitos y contextos en los cuales se interviene desde el campo de la Recreación.

La finalidad del área está orientada a acompañar la apropiación gradual, y paulatina de las prácticas profesionales a través del desarrollo de cuatro instancias curriculares diferenciadas. En cada una de ellas se retoma, resignifica y complejiza lo trabajado en el espacio anterior, a la manera de un análisis crítico que vuelve y reformula tanto las dudas, las preguntas, las hipótesis originales como las certezas de inicio. En este sentido se podrá observar que los objetivos y contenidos que se presentan a continuación para cada una resultan en parte reiterados y en parte enriquecidos concibiendo la construcción de las prácticas profesionales como un proceso a largo plazo que se logra a través de sucesivas aproximaciones, construcciones, reconstrucciones referentes a los mismos aspectos.

La propuesta para cada una de estas instancias se realiza graduando la complejidad de la intervención de los estudiantes. La organización de cada una se define en función de las particulares características que asumen las diferentes variables: tipo de institución, características del programa, modalidad del trabajo propuesto, características de los destinatarios, franja etárea, espacios, tiempos, entre otras.

Las instituciones, así como los programas y proyectos en los cuáles se incorporan los estudiantes son diversos a fin de enriquecer los registros de experiencias formativas. Así, los estudiantes podrán participar:

- en estructuras lúdicas de distinto tipo (juegotecas, colonias de vacaciones, centros de día, clubes, talleres, eventos, ferias, congresos, exposiciones, jornadas, etc.)
- con personas y grupos en diversas situaciones etáreas (niños y niñas, adolescentes, jóvenes, adultos, adultos mayores), en diferentes contextos y programas (educación, cultura, desarrollo social, medio ambiente, salud etc.)
- en ámbitos públicos, privados, ONGs y organizaciones sociales y comunitarias
- en distintos espacios tales como: plazas, parques, juegotecas, museos, centros culturales, centros comunitarios, sociedades de fomento, cooperativas de trabajo, movimientos, centros de salud, hospitales, clubes, empresas, clubes, fundaciones, hogares, etc.
- con diferentes frecuencias en su intervención (Ej.: semanal en talleres y clubes; intensiva –de 2 a 3 días en campamentos; varios días– de 4 a 15 días seguidos en formatos de viajes, etc.)

El dispositivo formativo de las prácticas profesionalizantes

Algunas de las características centrales de estos espacios formativos son:

- El énfasis en ofrecer experiencias que permitan progresivas aproximaciones a las prácticas profesionales, acompañadas por el análisis y la reflexión sobre las mismas y con una gradual complejidad.
- La conformación de parejas pedagógicas u otro formato como inclusión dentro de un equipo interdisciplinario para la intervención del practicante.
- La construcción de la figura del coordinador de grupos, desde diferentes roles, aspectos y procesos involucrados: observación, evaluación, tipos de coordinación, la escritura de informes de las experiencias desde los diferentes roles.
- La profundización de los conocimientos teóricos y ampliación de herramientas para la intervención en terreno.



- El acompañamiento docente simultáneo en el espacio de la práctica e intercambio posterior con los estudiantes promoviendo la reflexión sistemática a lo largo del proceso. (Evaluación formativa, autoevaluación, evaluación horizontal (entre pares)).
- Análisis de las intervenciones y devolución por parte del docente de prácticas, en cada uno de los encuentros, pudiéndose tomar como parámetro un seguimiento semanal hasta una tutoría a distancia.
- La intervención de la Institución co-formadora donde esté inserta ésta práctica, teniendo en cuenta que en muchos de estos espacios hay graduados de la Carrera, que aportan una mirada especializada y cercana.
- La duración de cada uno de los procesos de práctica en terreno se estima en una cantidad de 12 semanas de encuentros por cuatrimestre por cada dispositivo de prácticas. Con la excepción de los campamentos, viajes de turismo, y colonia de vacaciones que al ser dispositivos intensivos requieren otra organización temporal.

Prácticas profesionales I (prácticas de iniciación en recreación)

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

Las experiencias formativas de esta instancia curricular proponen acercar a los estudiantes al conocimiento de las prácticas profesionales, tal como suceden en la vida institucional en el campo del Tiempo Libre y la Recreación. Se encuentra orientada, centralmente, a la caracterización de dichas prácticas en el marco de proyectos en desarrollo.

Esta instancia ofrece a los estudiantes herramientas conceptuales y metodológicas necesarias para iniciar un trabajo sistemático: la observación y la observación participante en la figura de ayudante-asistente de la coordinación del grupo, y la producción, en parejas pedagógicas, de una secuencia de intervenciones en un proyecto en curso.

El rol del estudiante de Prácticas Profesionales I (Prácticas de iniciación en Recreación) es el de un coordinador y/o co-coordinador - que en un tiempo acotado - se inserta dentro del proyecto elegido para sus prácticas, y desarrolla una secuencia de actividades, realizando el diseño, puesta en marcha y evaluación de esta propuesta en Recreación.

Consiste en el desarrollo de un mínimo de diez prácticas en terreno (de seis horas semanales, o su equivalente) en una primera instancia de iniciación, a modo de diagnóstico, desde un rol de observador, documentando lo que acontece en el devenir de la práctica, para luego ocupar el rol de observador participante, donde realizarán experiencias desde ese nuevo rol. Además tendrá la participación en taller de Prácticas Profesionalizantes a cargo del docente (de tres horas semanales) Sus registros de campo estarán centrados en los diferentes roles que acontecen en la misma práctica: coordinador; co-coordinador; ayudante; asistente; parejas pedagógicas; concurrentes; etc.

A partir de los registros se reflexionará en el taller de prácticas profesionales I con el docente sobre lo acontecido en la práctica, estableciendo lecturas, entrevistas, estudios, guías, archivos, carpetas, fotografías, grabaciones, filmaciones, y con diferentes soportes tecnológicos que testimonien sobre lo vivido.

Esta primera instancia, se llevará a cabo en organizaciones o programas que desarrollen acciones consolidadas en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre, que posibilite a los estudiantes su incorporación como primer acercamiento a la práctica profesional. A modo de ejemplo: Programa de Juegotecas Barriales; Casa del Niño y del Adolescente del Ministerio de Desarrollo Social -GCABA; Programas Club de Chicos, Club de Jóvenes del Ministerio de Educación -GCABA; en Talleres de Recreación en Escuelas desde distintas iniciativas gubernamentales y no gubernamentales; ó en instituciones y organizaciones sociales y comunitarias de características similares con un trabajo consolidado en el campo de la recreación.

OBJETIVOS

Que los estudiantes

- Inicien la construcción del propio rol como Técnico en Recreación y Tiempo Libre a partir del análisis de las prácticas profesionales.
- Adquieran conocimientos y herramientas en relación con la observación, diagnóstico, desarrollo y evaluación de las actividades grupales de acuerdo a proyectos del campo profesional.
- Integren conceptos teóricos en el abordaje de la práctica, desde una mirada crítica y reflexiva, transfiriendo el bagaje de conocimientos y experiencias previas.
- Colaboren con el coordinador a cargo del grupo, en el diseño y realización de las actividades grupales.
- Conozcan y estén en condiciones de aplicar las técnicas básicas de primeros auxilios.
- Adopten una actitud comprometida en su participación dentro de la organización o programa en el cual se incorporan.

EJES DE CONTENIDOS

La propia biografía, las experiencias profesionales previas, y representaciones respecto de la tarea del coordinador. Descripción y lectura de la situación de práctica en función del contexto sociocultural, el campo profesional, las instituciones, los grupos y los sujetos atendiendo a la especificidad del proyecto en el cual se inscribe.

Construcción y utilización de herramientas para relevamiento, análisis e interpretación de información relevante para las prácticas profesionales: observaciones, entrevistas, análisis de archivos, etc.

Diferentes modalidades de intervención y planificación de actividades en Recreación, considerando las variables a tener en cuenta: ejes de contenidos, estructuras lúdicas, tipo de coordinación, tiempo, espacio, organización de recursos, formas de evaluación.

Técnicas básicas y aplicativas de primeros auxilios para diferentes contextos que se presenten, según las diversidades de organizaciones e instituciones.

Prácticas profesionales II (prácticas de desarrollo en recreación)

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

En esta instancia curricular, continuando con el proceso iniciado en el nivel I, se posibilita a los estudiantes realizar un proyecto de recreación o intervención recreativa en forma sostenida y periódica, encontrándose a cargo del diseño y la planificación de las propuestas, de la tarea de coordinación y de la evaluación, desde una dimensión transformadora mediante la participación en un equipo de trabajo de recreación.

El rol del estudiante de Prácticas Profesionales II (Prácticas de desarrollo en Recreación) es el de un coordinador a cargo de una secuencia prolongada de actividades en el marco del proyecto, institución u organización elegida para sus prácticas. Desarrollará una secuencia de actividades, realizando el diseño, puesta en marcha y evaluación de esta propuesta en recreación. Una característica específica de esta experiencia formativa, es la continuidad en el tiempo y la frecuencia de la intervención recreativa con un grupo determinado. Se plantea el desarrollo de un mínimo de doce prácticas en terreno (de cinco horas semanales, o su equivalente); y la participación en taller de Prácticas Profesionales a cargo del docente (de tres horas semanales).

Al igual que en prácticas profesionales I, esta se llevará a cabo en organizaciones o programas que desarrollen proyectos y acciones sostenidas en el campo de la Recreación y el Tiempo Libre, que posibilite a los estudiantes incorporarse con continuidad (tres meses por lo menos con una frecuencia semanal) en una práctica profesional. A modo de ejemplo: Programa de Juegotecas Barriales; Casa del Niño y del Adolescente, Programas Adolescencia del Ministerio de Desarrollo Social -GCABA; Programas Club de Chicos, Club de Jóvenes del Ministerio de Educación -GCABA; en Talleres de Recreación en Escuelas desde distintas iniciativas gubernamentales y no gubernamentales; ó en instituciones y organizaciones sociales y comunitarias de características similares (LEKOTEC, YMCA, LA NUBE) con un trabajo consolidado en el campo de la recreación de manera que permita esta mencionada continuidad.

OBJETIVOS

- Profundicen en la construcción del rol del Técnico en Recreación y Tiempo Libre en tanto coordinador de un grupo y miembro de un equipo de trabajo.
- Desarrollen en forma completa y sostenida el proceso metodológico de intervención profesional: diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar dentro del proyecto elegido para sus prácticas.
- Integren conceptos teóricos en el abordaje de la práctica, desde una mirada crítica y reflexiva, transfiriendo los conocimientos y aprendizajes realizados en prácticas previas.
- Desarrollen una actitud comprometida en la asunción progresiva de las responsabilidades propias del rol de coordinador de grupo en las instituciones en las que se incluyen.



EJES DE CONTENIDO

Análisis y reflexión sobre las prácticas profesionales. Las matrices de aprendizaje y su incidencia en el desempeño del coordinador. El “habitus” profesional.

Aspectos relevantes en la conformación de equipos de trabajo en recreación: cohesión, definición de roles y funciones, normas, tareas, comunicación, interdependencia.

Diagnóstico Institucional. Planificación normativa y estratégica. Toma de emergentes.

Las dialécticas del trabajo de coordinación: diseño de las propuestas, puesta en marcha, evaluación y reflexión crítica para un nuevo diseño.

Criterios de evaluación, y procesos de evaluación. (Diferentes tipos de evaluaciones, criterios para evaluar). Diferentes tipos de estructuras en Recreación. Los diferentes roles en la conducción de actividades.

Coexistencia/yuxtaposición de tradiciones y teorías psicológicas, pedagógicas y didácticas en la práctica profesional.

Estrategias para la coordinación y la co-coordinación de actividades. Regulación de las intervenciones en relación a la población participante.

Las intervenciones del coordinador frente a la tarea grupal. Tensiones en la relación entre el coordinador y los integrantes del grupo.

60

Prácticas profesionales III (prácticas de consolidación en recreación)

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

En esta instancia curricular, al igual que en el nivel II, se plantea que los estudiantes se integren en forma “intensiva” en un proyecto de Recreación, asumiendo el diseño y planificación de las propuestas y/o actividades, la tarea de coordinación y evaluación, desde una dimensión transformadora mediante la participación en un equipo de trabajo de recreación.

El rol del estudiante de Prácticas Profesionales III, consolida y amplía lo realizado en los niveles anteriores en tanto coordinador a cargo de una secuencia de actividades, ya que las mismas se desarrollarán en el marco de proyectos o actividades caracterizadas por su intensidad en términos de dedicación temporal y de la experiencia de convivencia permanente en tiempos relativamente cortos (desde un campamento hasta un viaje recreativo de por lo menos tres días). El practicante desarrollará entonces una secuencia de actividades, realizando el diseño, puesta en marcha y evaluación, con temporalidades y características específicas de este encuadre de intervención (preparación remota, poco conocimiento de los grupos, situaciones de fuerte implicación derivada de la convivencia con los participantes y con los colegas, tiempos intensificados para la intervención pero relativamente cortos).

Las características específicas de esta experiencia formativa están dadas por sus ritmos temporales intensos y por situaciones de convivencia sostenidas. Esto implica consolidar en el estudiante determinadas capacidades profesionales y desarrollar otras relacionadas con ese encuadre de actuación.

Se prevé la participación en el taller de Prácticas Profesionales III a cargo del docente (de tres horas semanales) y la inserción/participación en un proyecto o actividad recreativa de las características señaladas, de por lo menos tres días de duración como mínimo. A modo de ejemplo pueden mencionarse los programas de Viajes y/o Campamentos del Programa Federal de Turismo Educativo, los programas de Campamentos educativos de la Dirección de Primaria del Ministerio de Educación del GCABA; los programas de salidas y viajes de Tercera Edad del Ministerio de Desarrollo Social del GCABA y del PAMI; y/o actividades o proyectos similares en organizaciones sociales o sindicatos.

OBJETIVOS

- Reconozcan la observación, el análisis institucional/contextual y de los participantes de las actividades como fuente de información para formular propuestas de intervención singulares.
- Seleccionen aquellos conceptos que resulten relevantes y pertinentes para el abordaje y el análisis de su práctica en el marco de un proyecto específico.
- Desarrollen en forma completa un proceso metodológico de intervención profesional: diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar en un proyecto o actividad con las características antes mencionadas.
- Desarrollen el pensamiento reflexivo en relación con sus propias prácticas como miembro de una institución.
- Asuman una actitud de compromiso y responsabilidad como coordinador de un proyecto llevado a cabo por un equipo de trabajo.



EJES DE CONTENIDO

Las variables que intervienen en estructuras recreativas en programas fuera del contexto familiar, del habitat rutinario y cotidiano.

Posibilidades y limitaciones en la búsqueda de respuestas adecuadas a las demandas administrativas, organizativas, y pedagógicas propias de las prácticas profesionales en recreación.

La observación y el análisis como fuente de información para la toma de decisiones.

Estrategias para la coordinación grupal. Las diferentes modalidades organizativas.

Análisis y reflexión sobre las prácticas profesionales. Las matrices de aprendizaje y su incidencia en el desempeño del coordinador. El habitus profesional.

La dialéctica del trabajo de coordinación: diseño de las propuestas, puesta en marcha, evaluación y reflexión crítica para un nuevo diseño. La importancia de apelar a diferentes referentes teóricos para enriquecer la reflexión sobre las prácticas profesionales.

El trabajo del coordinador sobre sí mismo. Multiplicidad de intervenciones del coordinador. Conversión de dilemas en problemas. La actitud transdisciplinaria.

61

Prácticas profesionales IV (prácticas de especialización en recreación)

CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LA INSTANCIA CURRICULAR

En este cuarto nivel de prácticas profesionales se propone que los estudiantes se incorporen y desarrollen prácticas recreativas en diversas estructuras e instituciones sociales y culturales con un alto grado de especificidad y de complejidad en las intervenciones que realizan.

Este proceso implica diagnosticar, planificar, coordinar y evaluar la realización de un proyecto particular, adecuado al campo social y cultural propio de la institución en la que se incorporarán, para un colectivo o situación social específico. Se trabajará especialmente en la comprensión de las particularidades y lógicas de trabajo del grupo/programa/campo en el cual se inserta para su práctica profesional en recreación.

Cada proyecto será único, teniendo como estructuras marco encuentros con un tiempo establecido de 5 horas semanales. Cada una de las propuestas tendrá un estimativo de 2 encuentros dedicados para el diagnóstico; 8 encuentros para planificar-coordinar, y unos 2 encuentros para evaluar.

La característica específica de esta experiencia formativa está dada por la comprensión, articulación e integración de la intervención recreativa en campos o ámbitos que tienen finalidades, instituciones, actores y modos de acción específicos, ello implica que el practicante reconozca, valore e integre sus actuaciones profesionales en el diálogo o en equipos de trabajo multidisciplinares

Se prevé la participación en el taller de Prácticas Profesionales a cargo del docente (de tres horas semanales) y la inserción/participación en un proyecto o equipo multidisciplinar del campo social o cultural con las características señaladas, a modo de ejemplo pueden mencionarse los proyectos que trabajan con personas con necesidades especiales, en grupos terapéuticos, en el ámbito de la salud mental y/o comunitaria, en contextos hospitalarios, de privación de libertad como así también en programas u organizaciones del ámbito artístico cultural y/o de las tecnologías de la información y la comunicación en Argentina.

OBJETIVOS

- Consoliden la perspectiva específica que puede aportar el Técnico en Recreación como miembro de un equipo interdisciplinario.
- Realicen un análisis de contexto en función de las necesidades de los colectivos específicos y las problemáticas socioculturales y contribuir a la formulación de proyectos interdisciplinarios.
- Formulen marcos teóricos específicos que sirvan como soporte y referencia para los proyectos interdisciplinarios en los que participan.
- Asuman una actitud comprometida y respetuosa frente a la diversidad y dificultad que presentan los diferentes contextos.



EJES DE CONTENIDOS

Las nuevas demandas para el desempeño profesional en Recreación y Tiempo Libre. De los fines específicos de la recreación a los contextos profesionales multidisciplinares. El rol del Técnico en Recreación y Tiempo Libre en proyectos y programas dirigidos a colectivos específicos y problemáticas socioculturales. Complementariedad en la tarea de los profesionales.

Contexto y análisis de situación. Consideraciones acerca de la diversidad, la diferencia y la desigualdad social y cultural. El pensamiento complejo como forma de abordaje de procesos, hechos y objetos multidimensionales, multifuncionales e interactivos.

62

Las lógicas de intervención desde la recreación. Ámbitos de intervención. Distintos niveles de abordaje. La recreación como estrategia de soporte a los procesos de habilitación e integración funcional. Problemáticas que presentan los diferentes colectivos y su abordaje desde una perspectiva lúdica.

La intervención desde un compromiso ético y político; desde una articulación teoría y práctica para una recreación inclusiva e integradora.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE EDUCACION

ISTLYR
INSTITUTO
SUPERIOR
DE TIEMPO LIBRE
Y RECREACION

VI.

CRITERIOS PARA EL RÉGIMEN ACADÉMICO



Se proponen algunos criterios centrales que permitan imprimir a esta carrera una dinámica propia de la educación superior, en la que se promuevan variadas formas de trabajo intelectual de los estudiantes, así como estimular su creciente responsabilidad y autonomía. En tal sentido, se considera conveniente garantizar la especificidad del trabajo en las diferentes unidades curriculares (materias, seminarios, talleres, etc.), lo que tiene su correlato también en las formas de evaluación y acreditación.

1. Consideraciones Generales

CURSADO SIMULTÁNEO Y RECORRIDO FORMATIVO

Se estima conveniente el cursado como mínimo 4 asignaturas con las cuales comenzar la carrera y otras 4 para el segundo cuatrimestre de acuerdo a las posibilidades de organización académica institucional. Dicha sugerencia está basada en la experiencia y en la necesidad de ambientarse a responsabilidades de un futuro técnico de recreación, en formar grupo, integrarse a nuevos estudiantes, interrelacionarse con compañeros, establecer grupalidad y grupos.

A partir del tercer cuatrimestre según la oferta de asignaturas, y mediante la inscripción en cada materia, los estudiantes podrán organizar su recorrido formativo.

MATERIAS LIBRES

Se podrán rendir como libres las materias que no impliquen producciones colectivas (talleres), participación en trabajos de campo o prácticas profesionales.

EQUIVALENCIAS

Se podrán solicitar equivalencias para el reconocimiento de saberes previos correspondientes con asignaturas cursadas en otras carreras de educación superior.

2. Acerca de evaluación

El tipo de estructura que se presenta en este diseño plantea desafíos en lo referido a la evaluación de la formación.

El planteo de espacios de prácticas profesionales promueve la integración de los desarrollos particulares que se logran en cada instancia de las demás áreas formativas, lo que requiere de estrategias de evaluación también particulares y diversas miradas que aporten perspectivas desde los distintos saberes que se busca integrar.

Asimismo, la evaluación de procesos de formación profesional tiene ciertamente complejidades y dificultades propias que llevan a que, en muchos casos, se restrinja la evaluación a los espacios parciales de cada instancia curricular.

Por todo ello, es fundamental para el éxito de la formación que se propone que se asuman diversas modalidades y estrategias de evaluación, garantizando que:

- en cada instancia curricular, el docente evalúe los procesos y resultados de aprendizaje de los estudiantes.
- en las instancias integradoras (prácticas), confluyan –además de la propia evaluación del docente a cargo– las perspectivas de otros profesores cuyas instancias curriculares estén involucradas en la integración que se propone al estudiante y la de las personas que se desempeñan en los contextos en que el estudiante desarrolle las prácticas.
- se busquen dispositivos que permitan la evaluación permanente del proceso formativo del estudiante, como modo de mejorar su proceso formativo y también recuperar información como insumo para la evaluación institucional de la carrera en su conjunto.



La presente tabla de correlatividades deberá ser revisada institucionalmente, de acuerdo a las condiciones y o modificaciones organizacionales referidas a la oferta de los espacios curriculares, a efectos de garantizar que los estudiantes puedan efectuar su trayectoria formativa en forma consistente y si se lo propone en el marco de los tiempos teóricamente previstos en este diseño curricular.

3. Implementación

Se propone la implementación simultánea del nuevo plan para todos los estudiantes (10 comisiones actualmente), pudiendo optar por este nuevo plan o terminar con el plan de estudios actual, guiándose por la siguiente tabla de equivalencias y completando las obligaciones académicas que se especifiquen.

66

ASIGNATURAS PLAN Res 430/87 – 98/97 SE	ASIGNATURAS NUEVO PLAN AÑO 2012
Introducción a la Historia de la Cultura Nacional	Historia social Argentina
Sociología del Tiempo Libre	Sociología de la Cultura y el Tiempo Libre
Psicología General	Sujetos e identidades
Expresión Musical	Taller de expresión musical
Expresión Corporal	Taller de expresión corporal
Expresión Oral y Escrita	Taller de lectura, escritura y literatura infantil y juvenil
Expresión Plástica	Taller de expresión plástica
Tecnología Educativa	Taller de medios audiovisuales y TICS
Actividades con la Naturaleza I	Taller experiencias recreativas en la naturaleza
Actividades con la Naturaleza II	Taller la dimensión ambiental en las experiencias lúdicas
Organizaciones del Tiempo Libre	Políticas y organizaciones del tiempo libre y la recreación
Trabajo de Campo I	Prácticas Profesionales I
Trabajo de Campo II	Prácticas Profesionales II
Trabajo de Campo III	Prácticas Profesionales III
Teoría de la Educación	Recreación y educación. Prácticas y sentidos
Núcleos Problemáticos I	
Núcleos Problemáticos II	Recreación y pedagogía. Contextos y Mediaciones
Núcleos Problemáticos III	
Núcleos Problemáticos IV	Diseño integral de proyectos de recreación
Núcleos Problemáticos V	
Introducción a la Problemática del Tiempo Libre y la Recreación	Historias y Teorías del T. Libre y la Recreación
Problemática del Tiempo Libre y la Recreación	
Historia del Juego I	Historias y Teorías del Juego
Teoría Fundamental de los Juegos I	
Teoría Fundamental de los Juegos II	
Actividades Recreativas I	Taller de experiencias lúdicas y juegos
Actividades Recreativas II	



Actividades Recreativas III	Taller Coordinación de act. lúdicas en recreación
Actividades Recreativas IV	
Actividades Recreativas V	
Psicología Social	Psicología social e institucional
Dinámica Grupal I	
Dinámica Grupal II	
Psicología Evolutiva I	Sujetos de la Recreación I:
Psicología Evolutiva II	Infancias y Adolescencias
Psicología Evolutiva III	Sujetos de la Recreación II: Adultos y Tercera Edad
Creatividad	Taller de coordinación de espacios y proyectos en recreación
	Taller de gestión y documentación de proyectos de recreación o Taller de escritura y memoria profesional
	Prácticas Profesionales IV
	Taller de lenguajes escénicos
	Taller de herramientas informáticas
	Seminario de actualización y/o profundización
	Taller de actualización y/o profundización

Para aquellos espacios curriculares que en este diseño curricular reúnen dos o más espacios curriculares del anterior plan de estudios (Res 430/87 MEyJ) o cuando haya diferencias de carga horaria, se establecerán determinados requisitos académicos (trabajos complementarios, coloquios o exámenes parciales) que permitan completar la equivalencia en forma completa, para ello se habilitarán tutorías docentes específicas como así también la posibilidad del cursado parcial de asignaturas del nuevo plan. Para aquellos casos, en que la diferencia de asignaturas, carga horaria o contenidos sea mayor a la que pueda complementarse del modo antes mencionado, se establecerán mesas de examen especiales con tribunal docente del área para que los estudiantes puedan rendir las asignaturas del plan anterior y complementar así las equivalencias requeridas. Esto se garantizará por lo menos durante los dos primeros años de implementación del nuevo plan.

Dado que el plan de estudios anterior no establecía explícitamente contenidos mínimos y que podría haber diferencias entre los programas utilizados en distintos años, cuando se planteen las situaciones arriba mencionadas, se analizará la situación específica de cada estudiante y se generarán todos los mecanismos institucionales necesarios para resguardar la calidad del trabajo formativo y para garantizar la posibilidad de continuar con este nuevo plan a todos los estudiantes.



Av. Santa Fe 2778, CABA
(011) 4823 5308 / 4821 5221
info@istlyr.edu.ar
www.istlyr.edu.ar