



A.N.E.P.
Consejo de Educación Técnico Profesional
(Universidad del Trabajo del Uruguay)

	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO
SECTOR DE ESTUDIOS: TIPO DE CURSO:	EDUCACIÓN MEDIA TECNOLÓGICA	049
PLAN:	2004	
ORIENTACIÓN:	Turismo	929
OPCIÓN:		
AÑO:	3 ero.	3
MÓDULO:		
ÁREA DE ASIGNATURA:	Taller de Recreación y Cultura Lúdica	855
ASIGNATURA:	Taller de Recreación y Cultura Lúdica II	2632
ESPACIO CURRICULAR:	Espacio Curricular Tecnológico	

DURACIÓN DEL CURSO:	32 SEMANAS
TOTAL DE HORAS /CURSO:	3
DISTRIB. DE HS /SEMANALES:	96

FECHA DE PRESENTACIÓN:	
FECHA DE APROBACIÓN:	
RESOLUCIÓN GETP:	

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
ÁREA DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

FUNDAMENTACIÓN

El programa de Taller de Recreación y Cultura Lúdica II pretende dar continuidad al desarrollo de las competencias generales planteadas en el trayecto de primer año al tiempo de introducir un sesgo fuertemente social en la conceptualización, tanto de los fenómenos humanos específicamente trabajados desde este taller- el Juego, la Recreación, el Tiempo Libre/Ocio y la Cultura-, como de su entronque teórico y práctico con el eje temático en torno al cual debe girar la formación en este bachillerato: el fenómeno del Turismo. De modo relevante es necesario transitar, de la dimensión individual y grupal, desarrollada didáctica y pedagógicamente en el Primer Curso, hacia un abordaje de dimensión y efectos que involucre al conjunto de la Sociedad.

Se indica de este modo que será de vital trascendencia un enfoque integrador de los temas en una perspectiva de educación tecnológica, de modo tal que el estudiante logre percibir y comprender los impactos sustanciales de su tarea en los individuos y organizaciones/instituciones con las que se involucre laboralmente, dándole así un profundo sentido socializador a la misma. Al finalizar el curso Taller de Recreación y Cultura Lúdica II los estudiantes deberán haber adquirido las siguientes competencias:

COMPETENCIAS

- a. Reconocer y valorar el vínculo entre Juego y Cultura, identificando significados y códigos culturales.
- b. Reconocer y manejar la dimensión ética del fenómeno lúdico, sus componentes ideológicos y sus efectos transformadores en relación al Ambiente (natural, cultural y social); desarrollar un discernimiento ético respecto de las actividades recreativas
- c. Comprender la relación profunda entre el uso del Tiempo Libre/Ocio y las categorías de Recreación y Turismo (Comercial y Social)
- d. Facilitar la gestión y administración de actividades recreativas y culturales
- e. Realizar adecuaciones creativas de las propuestas recreativas y culturales a situaciones esencialmente turísticas (transposición didáctica)
- f. Estimular y promover el disfrute por actividades socio - culturales y recreativas para la ocupación del tiempo libre y el ocio de las personas
- g. Fortalecer su espíritu creativo -investigativo y elaborar proyectos recreativo - culturales para la integración social y el desarrollo turístico.
- h. Valorar y desarrollar prácticamente el trabajo en equipo.
- i. Profundizar la capacidad de observación, análisis y reflexión para actuar en situaciones diversas (transferencia) y aplicar diferentes estrategias de abordaje lúdico a lo grupal.
- j. Vivenciar y valorar la capacidad de exposición y apertura desde la coordinación de propuestas y actividades, el manejo en público y, la síntesis y claridad comunicativa.

CONTENIDOS

Los aspectos generales relacionados con los criterios de organización, selección y secuenciación de los contenidos están tratados en el programa del Curso I, no obstante lo cual, resulta pertinente reforzar algunas ideas.

Los contenidos de aprendizaje en este segundo curso de la asignatura, estarán más dirigidos hacia aquéllos de carácter Social (corresponden a habilidades, actitudes y representaciones sociales) y Procedimental (abarcen las técnicas, estrategias generales y estrategias de aprendizaje), que a los de carácter Conductual (abarcen el aprendizaje de sucesos, conductas o teorías implícitas) y Verbal (comprenden la información verbal, los conceptos y el cambio conceptual) - ya desarrollados en el Curso I - tomando la referencia realizada en el documento "Orientaciones para los programas que integrarán el nuevo diseño curricular de la EMS" - ANEP - CODICEN - TEMS, a la clasificación de los contenidos de aprendizajes planteada por J.I. Pozo (1998 "Aprendices y maestros")

EJES VERTEBRADORES

La propuesta es incorporar a los Ejes Vertebradores, la dimensión socio-cultural de los mismos, promoviendo el estudio de las relaciones causa - efecto, los mecanismos y procedimientos, los comportamientos y actitudes globales, los impactos y consecuencias de estos elementos puestos en funcionamiento en la red social de una comunidad

Los Ejes Vertebradores seleccionados para organizar las Competencias Específicas propuestas son:

PLACER
CUERPO
AFECTIVIDAD
CREATIVIDAD (Sensibilidad estética)
VALORES (Sensibilidad ética)

Los contenidos seleccionados abarcan un campo del saber práctico y teórico, que van relacionando integralmente, los elementos principales y peculiares de los fenómenos estudiados, procurando un nivel de adecuación y aplicación particular, es decir, enmarcados en el contexto profesional y ocupacional del perfil planteado.

Asimismo se plantea una fórmula de secuenciación que pretende transitar vivencial y experimentalmente por los procesos más comunes de aplicación de estas técnicas y atender sus impactos en los aspectos de mayor relación con el área laboral prevista.

El objetivo pedagógico - metodológico es el de dar un salto cualitativo desde la subjetividad a la socialidad en la apropiación de los saberes prácticos y teóricos al recorrer estos ejes.

Se propone centrar la atención sobre las actividades recreativa y turística, como dos manifestaciones de Cultura, entendida ésta como el conjunto de la producción humana, tanto en el orden de lo material como de lo simbólico.

Cabe además hacer un llamado de atención por el indispensable abordaje educativo de aquellos aspectos que podemos integrar genéricamente bajo el título de Impactos Ambientales, en este caso específico, referidos a los efectos positivos y/o eventualmente negativos, que puedan producirse en el Ambiente a consecuencia de una intervención recreativo – cultural.

FORMULACION DE LA ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES

Unidad I: El juego y las culturas

Competencias a las que aporta: a, g

Contenidos: Conceptos y relaciones: Cultura, Cultura Lúdica

Actividades: Búsqueda de las formas de lo lúdico en Uruguay (Carnaval, Fútbol, y otras fiestas populares) y en otras culturas
Análisis de los componentes sociales
Elaboración teórica en pequeños grupos de los conceptos propuestos; debates
Lecturas
Confrontación con aportes del docente

Unidad II: Ética y estética en el juego

Competencias a las que aporta: b, f, g

Contenidos: Conceptos de ética y estética; parámetros en la historia
Análisis de ambos componentes en las formas y actividades culturales.
Valores; DDHH vinculados a la actividad como marco
Creatividad social y cultural; Imaginación - fantasía; mitos y ritos populares

Actividades: Lecturas; videos y películas; análisis
Juegos y experiencias de sensibilización individual y grupal (expresión plástica, literaria, corporal, etc.)
Armado y presentación de una propuesta lúdico – cultural.

Unidad III: Recreación y Turismo como modalidades de uso del Tiempo Libre/Ocio. Alcance Social.

Competencias a las que aporta: c, d, e, f, g

Contenidos: Prestaciones de servicios para el TL; identificación recursos naturales y culturales
Formas y actividades recreativas y turísticas de amplio uso social; características; posibilidades de adaptación a micro y macro escala de trabajo

Actividades: Lecturas
Relevamiento de experiencias prácticas; visitas y observaciones
Entrevistas a especialistas
Proyecto de desarrollo local para el uso del TL

Unidad IV: Formación y trabajo en equipo

Competencias a las que aporta: d, g, h, i, j

Contenidos: Concepto de Equipo y Trabajo en equipo
Relaciones de cooperación y de competencia
Roles y actitudes a la interna de un equipo; distribución de tareas y responsabilidades
La coordinación

Actividades: Experiencias de juegos cooperativos con análisis colectivo de las características y las potencialidades de transferencia a situaciones de tarea
Rol playing

Unidad V: Gestión y administración de actividades recreativas y socio - culturales.

Competencias a las que aporta: c, d, f, g, h, i

Contenidos: Características y formas de organización
Consideraciones didácticas y metodológicas; recursos materiales y humanos
La participación grupal y comunitaria

Actividades: Lecturas de materiales y análisis de los aspectos de gestión administrativa aplicándolos a las actividades recreativo –culturales.
Participar como observadores activos en alguna experiencia de evento lúdico - festivo, artístico y/o cultural (público/privado).
Elaborar un informe crítico y confrontar con responsables de organización.

Unidad VI: El planificador turístico como animador socio – cultural.

Competencias a las que aporta: a, b, c, e, f, j

Contenidos: Analizar el perfil y detectar necesidades técnicas y actitudinales para su actividad de programación recreativa y cultural
Promoción de cultura

Actividades: Elaboración de una propuesta (informe escrito/monografía) de aplicación de las técnicas y conceptos de animación socio-cultural en rol de planificador turístico
Proponer elementos de evaluación para verificar la validez y acierto en el cruce de los campos de acción profesional: Turismo, Recreación y Cultura

PROPUESTA METODOLÓGICA

Destacamos la necesidad y el valor de establecer el más estrecho contacto y coordinación posible con el resto de las asignaturas del curso. Ello nos parece de especial significación teniendo en cuenta la perspectiva de elaboración del "Proyecto" final, en el cual se sugiere promover la visión transversal de las competencias que así lo permitan y también la inclusión de algunas técnicas y metodologías desarrolladas en el curso, factibles de adecuarse a la aplicación práctica y utilidad, más allá de su especificidad

EVALUACIÓN

Criterios para propuestas de Evaluación:

Igual que en el Curso I, los instrumentos de evaluación que se deberán emplear principalmente y en la medida que lo permitan los temas desarrollados, serán resoluciones prácticas concretas tanto individuales como grupales a desafíos creativos propuestos por el docente.

El acento estará puesto en el desarrollo del proceso individual a lo largo del curso pero teniendo muy especialmente en cuenta el marco grupal en el que dicho proceso se ha dado y tomando como indicadores principales; los roles y responsabilidades asumidos por cada estudiante en la búsqueda y creación de resoluciones a las situaciones problemáticas planteadas, su capacidad autocrítica así como la de asumir la crítica externa y, la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos (teóricos y técnico - prácticos) de ser posible en situación de realidad o en su defecto, lo más próxima a ella que sea viable.

A modo de sugerencia: procurar organizar, planificar, ejecutar y evaluar una experiencia práctica en torno a la temática lúdico - cultural, en un ámbito social pertinente.

BIBLIOGRAFIA - Sugerida para docentes

- Perrenoud, Philippe - Construir competencias desde la escuela
- Perrenoud, Philippe -Aprender en la escuela a través de proyectos: porqué?, cómo?
- Huizinga, Johan -Homo ludens.
- Caillois, Roger - Los juegos y los hombres.
- Max Neff, Manfred -Desarrollo a escala humana
- Scheines, Graciela Juguetes y jugadores
- Scheines, Graciela, Juegos inocentes, juegos terribles
- Bonetti, Juan Pablo, Juego, cultura y... -
- Barrán, J. Pedro - Historia de la Sensibilidad (tomo I y II)
- Vidart, Daniel - El juego y la condición humana
- Brown , Guillermo - Qué tal si jugamos?
- Ander-Egg, Ezequiel - La animación y los animadores
- Ander-Egg, Ezequiel - Formación para el trabajo social
- David, José - El juego en el trabajo social
- Pichon Rivière, E - El proceso creador
- Moccio, Fidel - Hacia la creatividad
- Núñez, Carlos - La revolución ética
- Libro-memorias de la Bienal Internacional del Juego IIª y IVª
- Boullón, Roberto - Las actividades turísticas y recreacionales
- Montaner Montejano, Jordi - Psicosociología del turismo
- Guitelman, Jorge -Los artesanos del trato
- Ruchinger, María - Turismo, Recreación y Medio Ambiente.
- Mariano Besio - Recreación en hotelería

BIBLIOGRAFIA - Sugerida para estudiantes

- Bonetti, Juan Pablo, Juego, cultura y... –
- Barrán, J. Pedro – Historia de la Sensibilidad (tomo I y II)
- Vidart, Daniel - El juego y la condición humana
- Scheines, Graciela Juguetes y jugadores
- Scheines, Graciela, Juegos inocentes, juegos terribles
- David, José - El juego en el trabajo social
- Moccio, Fidel - Hacia la creatividad
- Libro-memorias de la Bienal Internacional del Juego IIª y IVª
- Boullón, Roberto - Las actividades turísticas y recreacionales
- Montaner Montejano, Jordi - Psicología del turismo
- Guitelman, Jorge - Los artesanos del trato