

1827

duplicados

CÓDIGO DEL PROGRAMA					
Tipo de Curso	Plan	Orientación	Área	Asignatura	Año

A.N.E.P.

Consejo de Educación Técnico Profesional

Educación Media Tecnológica

Turismo

Taller de Recreación y Cultura Lúdica I

Segundo Año (3 horas semanales)

Plan 2004

" TALLER DE RECREACION Y CULTURA LUDICA I "

FUNDAMENTACIÓN (Competencias Fundamentales / Transversales)

La Recreación concebida esencialmente como una Necesidad Fundamental para el desarrollo y la formación integral del ser humano y el mejoramiento de su calidad de vida, asume ineludiblemente la dimensión de Derecho, incorporándose al conjunto de los Derechos Humanos universalmente aceptados.

Su inclusión como Asignatura en uno de los trayectos de este currículo en proceso de la Enseñanza Media Superior, explícita y jerarquiza el valor de esta temática tanto en sus aplicaciones técnicas en el área ocupacional como también en su significación cultural, poniendo enfáticamente de relieve la importancia de la Educación para el Ocio y el Tiempo Libre.

La misma, refiere a un capítulo descuidado históricamente por el sistema formal de Educación y en particular en la Educación Media Superior, más aún considerando la trascendente influencia en la cotidianidad y en la formación de ciudadanía que tiene el tiempo y los espacios sociales ocupados en horario extra-curricular, por los jóvenes del tramo etario entre los 15 y 18 años

Hay un vínculo evidente entre la actividad recreativa y la actividad turística, en tanto ésta se desarrolla en el tiempo libre de la gente, el cual se busca llenar con propuestas y climas disfrutables y placenteros.

El turista es una persona que desea colmar su ocio con actividades que le causen goce y admiración, le ayuden a crecer en sus vínculos con el entorno ambiental en el que se ubique ya sea en su dimensión natural, cultural y/o social, y lo fortalezcan en su vida interior y espiritual.

" Cuando en el capítulo 2 se habló de la cuantificación del tiempo libre, se destacó que las cifras aproximadas de las personas que anualmente practican la recreación (2.600 millones de personas) relativizaban a las correspondientes al turismo internacional (400 millones de personas) y a los 528 millones de personas en que se calculó el turismo interno a nivel mundial. También antes, y al principio de este capítulo se adelantó que la principal diferencia entre turismo y recreación reside en que ésta califica al uso del tiempo libre por períodos inferiores a 24 horas.

Otra forma de ver las cosas entiende por recreación:

a cualquier tipo de uso que el hombre haga de su tiempo libre, siempre que este uso se realice en una actitud placentera... siendo por lo tanto el turismo una forma particular de recreación - (Miguel Angel Acerenza, Administración del Turismo, vol. 1, Editorial Trillas, México, 1998, pag. 32) "

El placer es uno de los elementos esenciales a la Recreación como fenómeno humano, no obstante hay en ella implícitos otros impactos que interesa

destacar, ya que se convierten en aportes al desarrollo de Competencias Fundamentales como la creatividad, la libertad y autonomía, la identidad cultural, la vivencia ética (valores en acción) y la sensibilidad estética, la expresión y la comunicación (especialmente en su dimensión no verbal), la exteriorización de la subjetividad y la atención a la socialización.

OBJETIVOS (Competencias Específicas)

Al finalizar el curso Taller de Recreación y Cultura Lúdica I (2º año del BT - Turismo) los estudiantes deberán haber adquirido las siguientes

COMPETENCIAS RECREACIONALES I:

- A. Disfrutar con plenitud de las actividades recreativas y lúdicas, tanto individual como colectivamente
- B. Sensibilizarse con los valores sustanciales e instrumentales del fenómeno lúdico; como satisfactor de necesidades humanas y como herramienta auxiliar de variadas áreas ocupacionales, incluido el Turismo
- C. Valorar su vida afectiva, atendiéndola y respetando la diversidad de las subjetividades
- D. Contactarse con la dimensión corporal en sus posibilidades expresivas, comunicativas y de relacionamiento interpersonal
- E. Vincular conceptualmente el campo del saber recreacional con las dimensiones del Tiempo Libre y el Ocio en contacto con el campo ocupacional de Turismo
- F. Reconocer su potencial creativo y profundizar su sensibilidad estética
- G. Reconocer una vivencia ética a través de experimentar los valores en acción en actividades recreativas
- H. Apropiarse de una amplia gama de propuestas recreativas, pudiendo realizar clasificaciones básicas, identificar utilidades e impactos y manejar principios didácticos y metodológicos básicos
- I. Reconocer las características principales de la realidad grupal
- J. Manejar técnicas lúdicas de intervención didáctica y metodológica para la coordinación y conducción grupal

CONTENIDOS (Criterios de organización, selección y secuenciación.)

EJES VERTEBRADORES

La propuesta de Contenidos se estructura sobre la idea de obtener un conocimiento teórico (qué cosas hay que saber?), un conocimiento práctico (qué cosas hay que hacer?) y un conocimiento didáctico (de qué manera hay que hacerlas?) (* César Coll, extraído de Construir competencias desde la escuela de Philippe Perrenoud)

Se propone desarrollar estos conocimientos en relación a tres grandes áreas temáticas que componen el campo de saber específico en el curso de la asignatura: la del JUEGO y la RECREACION, la del TIEMPO LIBRE y el OCIO, y la de la CULTURA.

Al juntar estos tres grandes temas en un mismo campo de acción educativa-formativa-profesional, en este caso apuntando al perfil de un operador en Turismo, contactan en los cinco Ejes Vertebradores seleccionados para organizar las Competencias Específicas propuestas:

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

Los contenidos seleccionados abarcan un campo del saber práctico y teórico, que integradamente van relacionando 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 experiencialmente por los procesos más comunes de aplicación de estas técnicas y atender a sus impactos en los aspectos de mayor relación con el área laboral prevista.

FORMULACION DE LA ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES

Unidad I: Reconocimiento vivencial de los fenómenos: Juego y Recreación

Competencias a las que aporta: A, B, C, D, I

A. Disfrutar con plenitud de las actividades recreativas y lúdicas, tanto individual como colectivamente

B. Sensibilizarse con los valores sustanciales e instrumentales del fenómeno lúdico; como satisfactor de necesidades humanas y como herramienta auxiliar de variadas áreas ocupacionales, incluido el Turismo

C. Valorar su vida afectiva, atendiéndola y respetando la diversidad de las subjetividades

D. Contactarse con la dimensión corporal en sus posibilidades expresivas, comunicativas y de relacionamiento interpersonal

I. Reconocer las características principales de la realidad grupal

Contenidos:

. Técnicas de animación y dinámica grupal.- Técnicas de expresión y comunicación- Técnicas de desarrollo de diagnóstico grupal.

Actividades:

. Actividades recreativas y juegos en salón de clase, patio, corredores, multiuso
Análisis reflexivo individual, en pequeños grupos y colectivo de las distintas experiencias y sus impactos individuales y colectivos

Unidad II: Investigación teórica participativa

Competencias a las que aporta: E, I

E. Vincular conceptualmente el campo del saber recreacional con las dimensiones del Tiempo Libre y el Ocio en contacto con el campo ocupacional de Turismo

I. Reconocer las características principales de la realidad grupal

Contenidos:

. Conceptos y relaciones: Juego- Recreación- Tiempo libre y ocio- Turismo- Grupo- Comunicación y expresión- Cultura
Análisis del impacto socio-afectivo de las técnicas lúdicas y sus cualidades instrumentales en lo grupal

Actividades:

. Búsqueda de la historia de juegos y de los grupos de cada uno
Elaboración teórica en pequeños grupos de los conceptos propuestos;
- Debates
- Lecturas
Confrontación con aportes del docente

Unidad III: Repertorio (propuestas operables en el contexto profesional) y Sistematización

Competencias a las que aporta: A, B, C, D, G, H, J

A. Disfrutar con plenitud de las actividades recreativas y lúdicas, tanto individual como colectivamente

- B. Sensibilizarse con los valores sustanciales e instrumentales del fenómeno lúdico; como satisfactor de necesidades humanas y como herramienta auxiliar de variadas áreas ocupacionales, incluido el Turismo
- C. Valorar su vida afectiva, atendiéndola y respetando la diversidad de las subjetividades
- D. Contactarse con la dimensión corporal en sus posibilidades expresivas, comunicativas y de relacionamiento interpersonal
- G. Reconocer una vivencia ética a través de experimentar los valores en acción en actividades recreativas
- H. Apropiarse de una amplia gama de propuestas recreativas, pudiendo realizar clasificaciones básicas, identificar utilidades e impactos y manejar principios didácticos y metodológicos básicos
- J. Manejar técnicas lúdicas de intervención didáctica y metodológica para la coordinación y conducción grupal

Contenidos

. Tipología: Presentación- Diagnóstico- Integración / socialización- Mezcladores- Liberadores- Cooperación / competencia- Expresión (lenguajes expresivos) /comunicación- Grandes juegos

Actividades

. Desarrollo de una amplia batería de propuestas de juegos y actividades recreativas, ordenadas y clasificadas a partir del análisis de la vivencia
Elaboración de una propuesta de fichaje de las actividades

Unidad IV: Intervenciones lúdicas en los procesos grupales

Competencias a las que aporta: B, C, G, I, J

- B. Sensibilizarse con los valores sustanciales e instrumentales del fenómeno lúdico; como satisfactor de necesidades humanas y como herramienta auxiliar de variadas áreas ocupacionales, incluido el Turismo
- C. Valorar su vida afectiva, atendiéndola y respetando la diversidad de las subjetividades
- G. Reconocer una vivencia ética a través de experimentar los valores en acción en actividades recreativas
- I. Reconocer las características principales de la realidad grupal
- J. Manejar técnicas lúdicas de intervención didáctica y metodológica para la coordinación y conducción grupal

Contenidos

. Momentos y etapas. Roles y liderazgos. Vínculo. Lenguaje emocional y afectividad. Posibles abordajes lúdico-problematizadores.

Actividades

Juegos y técnicas para la identificación de los roles y liderazgos a la interna del grupo; auto-análisis

Tarea /desafío grupal que ayude a visualizar estado del grupo (elaboración de una comida; organización de una salida, etc)

Identificación de conflictos y juegos de roles para abordarlos; análisis

Unidad V: Adaptación creativa de juegos y técnicas recreativas

Competencias a las que aporta: A, F, H, J

A. Disfrutar con plenitud de las actividades recreativas y lúdicas, tanto individual como colectivamente

F. Reconocer su potencial creativo y profundizar su sensibilidad estética

H. Apropiarse de una amplia gama de propuestas recreativas, pudiendo realizar clasificaciones básicas, identificar utilidades e impactos y manejar principios didácticos y metodológicos básicos

J. Manejar técnicas lúdicas de intervención didáctica y metodológica para la coordinación y conducción grupal

Contenidos

Concepto de Creatividad. Experimentación grupal e individual de adecuación según variables contextuales de espacio, tiempo, destinatarios, materiales, etc.

Actividades

Experiencia de una creación en pequeños grupos (plástica, corporal, rítmica, literaria, etc); análisis de los obstáculos y resultados.

Elaboración teórica del concepto y aportes del docente

Transformación de juegos y actividades conocidas; invenciones (con pautas fijadas por el docente).

Unidad VI: Didáctica, Metodología, Planificación y Rol de Coordinación.

Competencias a las que aporta: E, H, J

E. Vincular conceptualmente el campo del saber recreacional con las dimensiones del Tiempo Libre y el Ocio en contacto con el campo ocupacional de Turismo

H. Apropiarse de una amplia gama de propuestas recreativas, pudiendo realizar clasificaciones básicas, identificar utilidades e impactos y manejar principios didácticos y metodológicos básicos

J. Manejar técnicas lúdicas de intervención didáctica y metodológica para la coordinación y conducción grupal

Contenidos

Conceptos: Didáctica – Metodología- Planificación. Actitud lúdica del coordinador / a.

- . Normas didácticas para la aplicación de juegos y técnicas recreativas.
- . Pasos de la planificación.

Actividades:

- . Lecturas y análisis de propuestas del docente
- . Ejercicios de práctica de juegos, monólogos, dramatizaciones, instrucciones, etc. e identificación de las características necesarias.
- . Enumeración y visualización práctica de las pautas didácticas para la aplicación de las técnicas.
- . Técnica Barajas de la planificación.

PROPUESTA METODOLOGICA

La misma tiene un carácter esencialmente de corte vivencial; la propuesta es la de atravesar experiencialmente por las actividades que irán construyendo tanto en lo individual como en lo colectivo, los procesos que se proponen estudiar.

Quiere decir que es desde la práctica misma de las actividades recreativas, lúdicas y de animación socio-cultural se irá construyendo colectivamente el conocimiento a través de lo que llamamos *teorizar*, como distanciamiento crítico de la acción.

Luego de haber reflexionado sobre los procesos de los que forman parte los propios estudiantes en calidad de sujetos pero además siendo ellos mismos y sus experiencias, el objeto de estudio mediador del aprendizaje, se propone volver a la práctica, o sea ponerse a prueba nuevamente en la realidad habiendo incorporado el nuevo conocimiento, capacidad y /o destreza, y reasumir el desafío de transformar dicha realidad en función de los objetivos de la tarea profesional planteados.

La naturaleza de los temas del curso, merece tener como clave principal, la alegría y el goce por la actividad individual o grupal a realizarse, lo que deberá pesar fuertemente en la propuesta docente, al estructurar el clima de trabajo y la estructura relacional con la clase.

EVALUACIÓN

Criterios para propuestas de Evaluación:

La intención principal en el primer curso es la de ir recuperando en los alumnos su capacidad de disfrute y distensión frente a la situación de exponerse a los demás ya sea en rol de jugador /a o de conductor /a de la actividad.

A lo largo del curso es imprescindible ir chequeando el grado de tensión-soltura que va desarrollando cada uno de los estudiantes, fundamentalmente a partir de "estar en situación".

La característica vivencial de la metodología propuesta, permite ir visualizando esto y es necesario a su vez el acompañamiento reflexivo y analítico de los procesos individuales y grupales para ir fijando racionalmente algunas nociones y recursos importantes.

En síntesis los instrumentos de evaluación que se deberán emplear, serán resoluciones prácticas concretas tanto individuales como grupales a desafíos creativos propuestos por el docente en relación a cada temática planteada y a la integración de todas ellas a medida que se van estudiando.

A modo de ejemplo: sobre la estructura de una actividad de integración realizada se puede proponer como tarea, el cambio de consignas del juego-técnica en función de nuevas características de un supuesto grupo destinatario al que se aplicaría dicha propuesta, para el caso de transformarla en una actividad de presentación.

BIBLIOGRAFIA - Sugerida para docentes

- Construir competencias desde la escuela – Philippe Perrenoud
- Homo ludens – Johan Huizinga
- Los juegos y los hombres – Roger Caillois
- Desarrollo a escala humana – Manfred Max Neff
- El derecho a la ternura – J. Carlos Restrepo
- Juguetes y jugadores – Graciela Scheines
- Juegos inocentes, juegos terribles – Graciela Scheines
- Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto – Hilda Cañeque
- Juego, cultura y... – J. Pablo. Bonetti
- Andares de un mutante – J. Pablo. Bonetti
- Historia de la sensibilidad bárbara – J. Pedro. Barrán
- El juego y la condición humana - Daniel. Vidart
- Qué tal si jugamos? – Guillermo Brown
- Carpeta Recreación - FUNCASE/CFEE – Centro La Mancha
- La animación y los animadores – Ezequiel. Ander-Egg
- Formación para el trabajo social – Ezequiel Ander-Egg
- El juego en el trabajo social – José David
- El proceso creador – E. Pichon Rivière
- Hacia la creatividad – Fidel Moccio
- Pedagogía del oprimido – Paulo Freire
- Pedagogía de la esperanza – Paulo Freire
- Pedagogía de la autonomía – Paulo Freire
- Técnicas participativas para la Educación Popular – Graciela Bustillos y Laura Vargas
- Educar para transformar, transformar para educar – Carlos Núñez
- La revolución ética – Carlos Núñez
- Libro-memorias de la Bienal Internacional del Juego I^a, II^a, III^a y IV^a
- Dinámica de grupos y educación – Cirigliano y Villaverde

- Signos de la comunicación – Aimerich y otro
- Crítica de la vida cotidiana – Ana P. De Quiroga, Josefina Racedo y David Zolotow
- Las actividades turísticas y recreacionales – Roberto Boullón
- Psicosociología del turismo - Jordi Montaner Montejano
- Los artesanos del trato - Jorge Guitelman
- Turismo, Recreación y Medio Ambiente - María Ruchinger
- Recreación en hotelería - Mariano Besio

BIBLIOGRAFIA - Sugerida para estudiantes

- El derecho a la ternura – J. Carlos Restrepo
- Juguetes y jugadores – Graciela Scheines
- Juego, cultura y... – J. Pablo. Bonetti
- Historia de la sensibilidad bárbara – J. Pedro. Barrán
- Qué tal si jugamos? – Guillermo Brown
- Carpeta Recreación - FUNCASE / CFEE – Centro La Mancha
- La animación y los animadores – Ezequiel. Ander- Egg
- Técnicas participativas para la Educación Popular – Graciela Bustillos y Laura Vargas
- Los artesanos del trato - Jorge Guitelman