



Consejo de Educación
Técnico Profesional

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		028	Tecnólogo		
PLAN		2015	2015		
SECTOR DE ESTUDIO		713	Turismo		
ORIENTACIÓN		46D	Diseño Itinerarios Turísticos Sostenibles de Naturaleza y/o de Itinerarios Turísticos Culturales sostenibles		
MODALIDAD		-----	Presencial		
AÑO		1	Primer año		
TRAYECTO		-----	-----		
SEMESTRE		1	Primer		
MÓDULO		-----	-----		
ÁREA DE ASIGNATURA		855	Recreación y Comunidad		
ASIGNATURA		38630	Dinámica de grupos y Recreación I		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		-----			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Según lo establecido en el Anexo			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 75	Horas semanales: 5		Cantidad de semanas: 15
Fecha de Presentación: 11-05-2016	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/____

FUNDAMENTACIÓN.

La asignatura “*Dinámica de Grupos y Recreación I* “ aporta a la incorporación de competencias recreativas y lúdicas en el acercamiento al patrimonio natural y cultural, material e inmaterial, a la comunicación con los visitantes y con las poblaciones locales que los reciben.

Se ubica en los dos primeros semestres del Tecnólogo en Diseño de Itinerarios Turísticos Sostenibles de Naturaleza y de Itinerarios Turísticos Culturales Sostenibles (6 semestres), curso que tiene dos títulos intermedios: Guía Turístico (2 semestres) y Técnico en itinerarios nacionales y regionales (4 semestres).

Está ubicado en el nivel terciario dentro del Consejo de Educación Técnico Profesional y el perfil de ingreso de los estudiantes es el correspondiente a Bachiller de cualquier orientación.

La inclusión de la asignatura Recreación y dinámica de grupos en el primer nivel de certificación – Guía turístico básico - introduce una dimensión humanista y socio cultural en el encuentro entre los visitantes y las comunidades locales en espacios turísticos valorados por su entorno natural, cultural y sus manifestaciones inmateriales.

Ese encuentro debe adoptar una serie de principios, entre los cuales la Carta del Turismo Sostenible de Lanzarote (1995) destaca: “el desarrollo turístico deberá fundamentarse sobre criterios de sostenibilidad, es decir, ha de ser soportable ecológicamente a largo plazo, viable económicamente y equitativo desde una perspectiva ética y social para las comunidades locales”

En la misma Carta se reiteran los conceptos de solidaridad, de respeto mutuo entre los diversos actores – tanto públicos como privados – cooperando para la conservación, la protección y la puesta en valor del patrimonio natural y cultural implicando un desafío a la innovación cultural, tecnológica y profesional en modelos de gestión integrados (art. 5)

Por tanto, la Recreación junto con el resto de las asignaturas del curso contribuye al conocimiento y la construcción significativa de su realidad cotidiana, a fortalecer su autoestima y al intercambio amigable con sus visitantes.

Al mismo tiempo, facilita las herramientas metodológicas para que el guía introduzca a sus interlocutores en diversas expresiones culturales, en espacios naturales o urbanos, descubriendo la sensibilidad lúdica que los seres humanos poseen y disfrutan, especialmente en sus tiempos de esparcimiento.

En este sentido la Recreación se enmarca en la filosofía de la Conferencia de Manila de 1980 cuando expresa " *En la práctica del turismo, sobre los elementos técnicos y materiales deben prevalecer los elementos espirituales. Estos elementos son fundamentalmente los siguientes: a) La realización plena del ser humano. b) Una contribución cada vez mayor a la educación. c) La igualdad de destino de los pueblos. d) La liberación del hombre respetando su identidad y su dignidad. e) La afirmación de la originalidad de las culturas y el respeto al patrimonio moral de los pueblos.*" Art 21 *Declaración de Manila sobre el Turismo Mundial - 27/09 al 10/10/1980 O.M.T.*

En el presente programa, a través de las actividades lúdicas, de los espacios de reflexión y de la lectura de los teóricos, se abordan conceptos diversos pero vinculados como lo son la *Recreación*, el *Juego*, el *Ocio* y el *Tiempo libre*.

La Recreación en sus más diversas formas ha acompañado al ser humano desde siempre, aunque con las variantes correspondientes a las diferentes culturas y los diferentes contextos históricos. Es entendida como una necesidad fundamental para alcanzar una adecuada y deseable calidad de vida integral.

La Declaración de los Derechos del Niño lo establece en su artículo 7º "El niño debe disfrutar de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho"

De tal modo, la satisfacción de la necesidad de recrearse para todo ser humano ha de convertirse en un aspecto constitutivo y esencial del desarrollo personal y socio-comunitario.

Dentro de las aproximaciones al concepto de Recreación se destaca la postura de Guillermina Mesa que considera que la Recreación es una actividad compleja y diversa y que para ser explicada requiere de las construcciones teóricas y metodológicas aportadas por otras disciplinas que, como la psicología le otorgan pertinencia temática. La autora plantea que “la reinterpretación del postulado de la Ley de la doble formación del desarrollo humano, formulada por Vigotsky y la Teoría de la Actividad, de A. N. Leontiev, aportaron elementos significativos, en tanto instrumentos teóricos, para distinguir tres dimensiones de la recreación:

a.- dimensión socio-histórica y cultural, en la que se sitúan las transformaciones, continuidades y discontinuidades de las prácticas recreativas en las distintas culturas y en procesos históricos determinados que explican su emergencia, motivos, sentidos, significados y función social que se les asigna en la diversidad de contextos.”

“Si bien la historia de la recreación está estrechamente vinculada con la institucionalización del tiempo libre, en la misma medida lo está respecto al trabajo, la constitución de la democracia, la paz y en general en la formación de las identidades nacionales.” (Mesa, Guillermina; 2000)

b.- dimensión teórico-práctica “abordada desde la vida académica, identifica campos de intervención que en sí mismos configuran temáticas con objetos de estudio muy específicos. Son estos la terapia recreativa, el turismo sostenible, el contexto de la educación escolar, la administración recreativa, el contexto de la educación popular y el desarrollo comunitario.”

c.- dimensión de construcción de saberes “como lugar para la identificación de objetos y problemáticas de estudio que sitúan a la recreación como un campo del saber en el que se asume que la investigación es uno de instrumentos más refinados para la construcción y producción de conocimientos en este campo. Que además permite

sistematizar saberes y experiencias, observar con rigor las situaciones recreativas dirigidas o no, e interpretar, analizar y caracterizar mediante la orientación de marcos teóricos la realidad de las prácticas recreativas, sus significados y sentidos en la vida social y cultural “. (Mesa, G.; 2000)

Dentro de la Recreación, Mesa reconoce núcleos problemáticos que interrogan y configuran el objeto de estudio de la Recreación: *lo lúdico, lo festivo, los lenguajes lúdico-creativos y lo contemplativo*, que deben ser estudiados, teniendo en cuenta sus relaciones con la historia, la proyección de las mismas en las realidades socioculturales actuales y su impacto en los desarrollos de la profesión.” (Mesa; G.2000)

La Recreación y el juego poseen un valor sustantivo en la conformación de los conceptos claves de Ciudadanía y Democracia, de valores como la participación, libertad, expresión, creación, comunicación, tolerancia, respeto, diversidad, solidaridad, género, violencia, medio ambiente y de actitudes de atención al vínculo, la afectividad y el cuerpo.

En este tema hay variedad de posturas teóricas que provienen de diversos campos de estudio: del turismo (Boullón, R, Molina,S., Rodríguez Woog), de la sociología (Elias,N y Dunning,E), de investigadores de Recreación (Waichman,P ; Mesa, G) entre otros, dado que su campo de acción es amplio y transversal a una multiplicidad de actividades.

El Juego también amerita una mirada antropológica abarcativa de una gama infinita de contenidos y acciones desde los más simples a los más complejos, vinculados a la naturaleza, a las tradiciones, a los deportes, a la cultura, al espectáculo e incluso a la cibernética. Tema abordado por múltiples autores entre los que se destacan Johan Huizinga, Roger Callois, y a nivel nacional, Daniel Vidart y Raimundo Dinello.

El otro nudo de conceptos que se presenta en el programa es el referido al ocio y al tiempo libre, generando diversidad de posturas y controversias entre los autores.

El concepto de “ocio” nos sitúa en las civilizaciones griega y romana. Si bien se configura a partir de Platón y Aristóteles como una búsqueda que permite la expresión

del hombre, como un ideal que permite el desarrollo de la potencialidad del ser humano, destinado al desarrollo intelectual y estético de la minoría de ciudadanos atenienses, tiene como base la sociedad esclavista que asegura la materialidad de la vida.

Roma en un contexto de expansión imperial y urbanización, diferenciación de sectores sociales, masas de desocupados que provenían de las más diversas partes del imperio y significaban un peligro a su supervivencia, resignifica el concepto de ocio y lo destina a un tiempo para grandes espectáculos destinados a la dominación de las grandes masas. Con la caída del Imperio romano, la iglesia Católica ocupa un vacío institucional e instaure un mensaje de trascendencia espiritual de la salvación e inmortalidad de las almas. Posteriormente en la modernidad, el surgimiento de la economía de mercado presenta la valorización del trabajo y descalifica el ocio con la denominación de “ociosidad”.

Posteriormente, fruto de las luchas obreras surgirá un nuevo concepto: el tiempo libre. Su conquista a través de cruentas batallas posteriores a la implantación del sistema fabril, se plasma en el artículo 24 de la Declaración Universal de Derechos Humanos, cuando expresa que " 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" Proceso que implicó cambios conceptuales: del tiempo reponedor de energías a un tiempo creativo y de enriquecimiento espiritual.

Esto ha ido exigiendo la creación de políticas sociales que habiliten el acceso de todos al esparcimiento, mejorando la calidad de vida de las comunidades locales al valorar el medio ambiente natural y cultural de manera de robustecer el tejido social y el sentido de pertenencia a su lugar de residencia.

COMPETENCIAS

La noción de competencia es sumamente controvertida por diferentes científicos sociales. Según Philippe Perrenoud, son adquisiciones, aprendizajes construidos y no potencialidades de la especie. Refiriéndose a las competencias transversales que serían las apropiadas a la Recreación, el autor suizo la caracteriza como un proceso de

descubrimiento paulatino de analogías que no son visibles a simple vista. “Las analogías producidas y los recursos que éstas permiten movilizar, en general, no llevan a forjar inmediatamente una respuesta adecuada a una situación nueva: éstas dan inicio a un trabajo de transferencia”(…)” La competencia moviliza el recuerdo de experiencias pasadas pero se libera de ellos para inventar soluciones parcialmente originales que responden a la singularidad actual” Y así concluye que una “ competencia se reconoce al relacionar de manera adecuada los conocimientos previos con un problema, extraer de lo aprendido para “ saber qué hacer” ante un problema nuevo” (Perrenoud,39/40)

En este marco, en las competencias recreacionales deben articular conocimientos, experiencias previas para poder actuar frente a nuevos problemas, en diferentes ámbitos y para diversos públicos.

Desarrollar el pensamiento crítico, flexible y de autonomía intelectual con el objetivo de Interrelacionar ideas o conceptos interdisciplinarios.

Integrar conocimientos, habilidades, procedimientos, valores y actitudes de manera de aplicarlas en diferentes contextos socio – culturales.

Implementar acciones comprometidas con la inclusión y responsabilidad social sobre la base de los principios democráticos y que aporten a la construcción de ciudadanía.

Reconocer el potencial creativo y placentero de las actividades recreativas para el logro de experiencias disfrutables estética y éticamente tanto en quienes los ejecutan como en los destinatarios.

Investigar participativamente con los destinatarios de las actividades lúdico recreativas sobre los valores patrimoniales de su localidad con el fin de fortalecer su autoestima y sentido de pertenencia.

Diagnosticar, programar, ejecutar y evaluar actividades lúdicas, festivas y culturales en parques temáticos, spa, resorts, hoteles, playas, campings, barrios, comunidades, etc.

Diagnosticar, organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en espacios naturales y culturales, entendiendo la interpretación como una actividad recreativa no formal que se realiza en el sitio en el que se encuentra el recurso original

Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y culturales con fines socializadores atendiendo públicos con capacidades diferentes.

CONTENIDOS

El programa se estructura en cuatro unidades:

- Unidad I: Descubriendo las capacidades socio-afectivas, comunicativas y creativas en el guía turístico
- Unidad II: Una aproximación a los conceptos de Ocio, Tiempo libre, Recreación y Juego
- Unidad III: Actividades recreativas en el espacio natural
- Unidad IV: Actividades recreativas en el espacio urbano

El programa parte de una unidad de sensibilización y descubrimiento de las capacidades socio-afectivas, comunicativas y creativas que los seres humanos poseen, iniciándose con juegos y actividades recreativas que facilitan la integración y aportan a las estrategias con las que debe contar un guía turístico.

De la praxis a la teoría: acercamiento a la comprensión de la complejidad de los conceptos centrales de la asignatura, se plantean dos ámbitos de aplicación de la Recreación y el Juego que convergen en los correspondientes a los itinerarios urbanos y en espacios naturales; en espacios públicos así como en museos, centros culturales, centros educativos, de esparcimiento, establecimientos rurales, ferias, fiestas comunitarias, etc.

En la tercera unidad se vincula la Recreación con la Naturaleza tanto a través de promover prácticas amigables con ella en áreas protegidas, espacios rurales, termas, serranías como propiciando una actitud contemplativa.. Por otra parte, el territorio

constituye el soporte material donde se desenvuelve la comunidad, permitiendo descubrir el paisaje, lo cotidiano, las tradiciones y afianzar el sentido de pertenencia al lugar.

En la cuarta unidad se desarrolla el otro ámbito donde la Recreación interviene: lo urbano con sus barrios, plazas, museos, centros culturales, las fiestas y conmemoraciones comunitarias, sus patrimonios, la música, la danza, el teatro, la gastronomía y las leyendas urbanas, entre sus manifestaciones más comunes.

A través de estas temáticas se proyecta estimular en la sociedad una actitud que promueva experiencias vivenciales enriquecedoras que primen sobre las posturas de evasión y banalidad que pueden ser tanto o más alienantes que las derivadas del mundo de las obligaciones. En fin, descubrir que la Recreación es una actividad que se manifiesta en los ámbitos de la educación, del trabajo y del tiempo libre, en relación con el patrimonio natural, cultural, material e inmaterial.

Las unidades dos, tres y cuatro del presente programa se adaptan al territorio donde el Tecnólogo se desarrolle y por tanto, pueden cambiar el orden y planificación de acuerdo a las características del mismo, haciendo énfasis en las actividades de Naturaleza o urbanas según donde éstas predominen. En el segundo semestre, Dinámica de Grupos y Recreación II aplicará estos núcleos temáticos a otra zona del Uruguay.

Unidad I: Descubriendo las capacidades socio-afectivas, comunicativas y creativas en el guía turístico.

Propósito clave: Comprender los impactos de su tarea en las personas y grupos de visitantes de manera de procurar que vivan una experiencia enriquecedora.

Competencias (A las que aporta)	Contenidos	Actividades
Descubrir las posibilidades	Las emociones y	Batería de diversos juegos en

A.N.E.P.
Consejo de Educación Técnico Profesional
Programa Planeamiento Educativo

<p>expresivas, comunicativas y de relacionamiento interpersonal.</p>	<p>sentimientos interpersonales.</p>	<p>espacios interiores y públicos.</p>
<p>Apreciar el valor significativo de las actividades lúdicas como satisfactor de las necesidades humanas.</p>	<p>Las vivencias mediadas por la narrativa. Organización de la experiencia. Memoria: recuerdos y olvidos.</p>	<p>De donde venimos: ubicar el lugar de cada estudiante. Apelar a su memoria descriptiva, afectiva y los recuerdos significativos. Espacio de socialización.</p>
<p>Respetar y valorar la diversidad de subjetividades.</p>	<p>La comunicación no verbal La interacción grupal. Las relaciones humanas.</p>	<p>Similitudes y diferencias entre los “recorridos” de los equipos organizados por lugares de procedencia.</p>
<p>Disfrutar con plenitud de las actividades recreativas y lúdicas, tanto individual como colectivamente</p>	<p>La comunicación grupal: técnicas de expresión y comunicación. Técnicas de diagnóstico grupal.</p>	<p>Investigación sobre los juegos tradicionales de sus lugares: a que jugaban sus padres y abuelos.</p>
<p>Reconocer el potencial creativo de la recreación como aporte a la integración e inclusión social.</p>	<p>Rol del animador. El animador como motivador, el animador como gestor.</p>	<p>Incorporar juegos cooperativos y de competencia. Formación de equipos.</p>
<p>Valorar el aporte de la Recreación en la actividad del guía turístico..</p>	<p>El juego colectivo. La mecánica de los juegos y su desarrollo.</p>	<p>Reflexión sobre lo actuado con el rol de guía turístico.</p>

Unidad II: Una aproximación a los conceptos de Ocio, Tiempo libre, Recreación y Juego

Propósito clave: Manejar con solvencia los conceptos de ocio, tiempo libre, recreación y juego así como su contextualización histórico – cultural.

Competencias (A las que aporta)	Contenidos	Actividades
<p>Desarrollar el pensamiento crítico, flexible, y de autonomía intelectual que facilite la interrelación de ideas y conceptos multidisciplinares.</p> <p>Comprender que los fenómenos de ocio, tiempo libre, recreación y juego deben ser analizados en íntimo diálogo con el contexto y la cultura en la que se manifiestan.</p>	<p>Concepto de “ocio” en los diversos contextos histórico – culturales:</p> <p>Grecia: “skholé” Roma: “Otium” Edad Media: el ocio de la nobleza y el controlado por la Iglesia.</p> <p>Ocio – vicio para el puritanismo.</p> <p>¿Ocio o tiempo libre en la sociedad industrial? Debate entre autores.</p> <p>Concepto de Recreación desde diversos campos de estudio y desde distintos investigadores.</p> <p>Análisis del juego y los lenguajes lúdico- creativos</p>	<p>Lectura de la bibliografía indicada sobre esta temática.</p> <p>Relacionar los conceptos con el período histórico y la estructura socio- económico-cultural.</p> <p>Trabajo en equipos: Exponer y comparar la posición de los diversos autores.</p> <p>Actividad de representación como por ejemplo la teatralización o debate de las distintas posturas/ pensadores para vivenciar la diversidad de pensamientos.</p>

Unidad III: Actividades recreativas en el espacio natural

Propósito clave: Desarrollar una práctica profesional aplicando y adaptando al espacio de Naturaleza los instrumentos, actividades y propuestas de la Recreación y el Juego

Competencias (A las que aporta)	Contenidos	Actividades
<p>-Valorar la importancia de las actividades lúdico-contemplativas para el equilibrio bio-psico-social de los seres humanos.</p> <p>Diagnosticar, organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y lúdicas en espacios verdes, conociendo y reconociendo los ambientes y sus habitantes a través de los sentidos.</p> <p>-Potenciar las actividades lúdico-recreativas al aire libre</p> <p>-Generar conductas que favorezcan el autocuidado personal y del ambiente</p>	<p>Técnicas de animación y dinámica grupal.- Técnicas de expresión y comunicación- Técnicas de desarrollo de diagnóstico grupal.</p> <p>El entorno: Asociamos la contemplación y la acción.</p> <p>a) <u>Los espacios verdes urbanos</u>, sus potencialidades y desafíos.</p> <p>- Los parques, las plazas, la rambla, etc.</p> <p>b) <u>Los ecosistemas naturales</u>, amigos para investigar, comparar, sentir y querer.</p> <p>-El campo, los humedales, los montes. - Construimos el conocimiento y reconocimiento de estos espacios a través de la</p>	<p>Se realizarán 3 tipos de actividades que podrán asociarse para el cumplimiento de los objetivos:</p> <p>-Actividades lúdico-contemplativas</p> <p>-Actividades lúdicas de investigación</p> <p>-Actividades lúdico-recreativas</p> <p>Ejemplos:</p> <p>-buscando huellas</p> <p>-encuentra el árbol</p> <p>-cacería fotográfica</p> <p>-¿quién falta?</p> <p>-dibujemos en el cielo a través de las estrellas (descubriendo constelaciones).</p> <p>Podrán realizarse en distintos espacios urbanos (parques y plazas), rurales, así como podrán ser representados en el salón de clase, patio y corredores.</p>

	<p>contemplación y los juegos</p> <p>b) <u>Acciones amigables con el medio</u>, estrategias para evitar los impactos producidos por las actividades recreativas.</p>	<p>- Las distintas propuestas del docente provocarán en cada estudiante una experiencia que merece analizarse en forma individual y grupal, valorando el impacto que ha causado en las personas y en el colectivo.</p>
--	--	--

Unidad IV: Actividades recreativas en el espacio urbano

Propósito clave: Desarrollar una práctica profesional aplicando y adaptando al espacio urbano las herramientas, actividades y propuestas de la Recreación y el Juego

Competencias (A las que aporta)	Contenidos	Actividades
<p>Diagnosticar, organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y lúdicas en la ciudad descubriendo historias, personajes, rincones y leyendas.</p> <p>Reconocer el potencial creativo y placentero de las actividades recreativas para el logro de experiencias disfrutables estética y éticamente tanto en</p>	<p>.Técnicas de animación y dinámica grupal.- Técnicas de expresión y comunicación- Técnicas de desarrollo de diagnóstico grupal.</p> <p>Los mensajes de la ciudad: descubrir las diferentes ciudades que coexisten en la urbe (noche/día; barrios, calles, plazas, fachadas, esquinas, etc.).Los caminantes de la ciudad.</p>	<p>Actividades recreativas y juegos en salón de clase, patio, talleres, escalinatas y corredores, Análisis reflexivo en equipo de las distintas experiencias y sus impactos individuales y colectivos.</p> <p>Actividades lúdico – creativas en la ciudad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubriendo huellas • Los barrios revelan su secreto en los nombres de sus calles

<p>quienes los ejecutan como en los destinatarios.</p> <p>Reconocer y valorar el vínculo entre Juego y Cultura, identificando significados y códigos culturales.</p>	<p>Recreaciones históricas (living history), narraciones de cuentos, juegos, rastreos y búsquedas en los Museos,</p> <p>Las fiestas, los mitos y los rituales.</p> <p>Animar y orientar procesos sociales y culturales para las distintas franjas de edad, para capacidades diferentes en diferentes marcos socio-institucionales</p> <p>Investigar a través de propuestas lúdicas a que jugaban cuando eran niños.</p> <p>Volver a jugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descubriendo los tesoros de los Museos de la ciudad. • Cuando viajábamos en carruaje; museo Fernando García (Mdeo). • Aprender a mirar: fachadas, balcones, puertas, llamadores, cúpulas. Imaginar la vida de sus moradores de hoy y de ayer. <p>Visita al Museo del Carnaval: apreciar el trabajo de talleres integradores de los habitantes de los barrios – elaboración de tablados – y de las cárceles en la elaboración de los carruajes.</p> <p>El tango, patrimonio inmaterial rioplatense.</p>
--	--	--

METODOLOGÍA

La metodología será de carácter activo partiendo de la experiencia como generadora de conocimiento que posibilite al estudiante conocer, investigar y vincular el aprendizaje (saber) con su utilidad (hacer).

Para poder llevar a cabo esta propuesta se trabajará en equipos, de manera horizontal, holística – sistémica basada en la iniciativa y la diversidad.

Destacamos la necesidad y el valor de establecer el más estrecho contacto y coordinación posible con el resto de las asignaturas.

EVALUACIÓN

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) en los espacios naturales y urbanos y para públicos objetivos diversos.

La asignatura se rige por el Reglamento de pasaje de grado de nivel terciario y por el anexo correspondiente.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Aguilar, María José (1989) Técnicas de animación grupal. Buenos Aires. Espacio Editorial
- Ander-Egg, Ezequiel - La animación y los animadores, 2ª ed. Madrid, Narcea, 1989
- Ander-Egg, Ezequiel - Formación para el trabajo social, España, Lumen Humanitas, 2007
- Barrán, J. Pedro, Historia de la Sensibilidad en el Uruguay. Montevideo., Ediciones de la Banda Oriental, 1996, 2 vols.
- Batjin, M (1990) La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais. Madrid. Alianza Universidad.
- Boullón, Roberto - Las actividades turísticas y recreacionales, México, Editorial Trillas, 1998
- Bourdieu,P (1990) Sociología y Cultura. México. Siglo XXI Editores,
- Brown , Guillermo (1990)- Qué tal si jugamos?, Caracas, Guarura
- Caillois, Roger (1986) Los juegos y los hombres. España, FCE,
- David, José (1982) El juego en el trabajo social., Buenos Aires., Ediciones Humanitas,

- Dinello, Raimundo.(2003) El Juego – ludotecas. Montevideo. Ediciones Nuevos Horizontes.
- Dinello, Raimundo (2005) Artexpresión y creatividad. Montevideo. Ediciones Nuevos Horizontes.
- Dinello, Raimundo (2003) Pedagogía de la expresión.Montevideo. Ediciones Nuevos Horizontes.
- Dinello, Raimundo (2005) Expresión Ludocreativa..Montevideo. Ediciones Nuevos Horizontes.
- Dumazedier,J (1968) Hacia una civilización del ocio. Barcelona. Editorial Estela
- Elias,N y Dunning,E (1992) Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Madrid. Fondo de Cultura Económica.
- Gamboa de Vitelleschi, Susana (2001) – Descubrir Valores Jugando. Editorial Bonum. 2ª reimpresión. Buenos Aires
- Gerlero, Julia (2004) ¿Ocio, tiempo libre o recreación? Neuquén. Editorial Universidad Nacional del Comahue.
- Guitelman, Jorge, (1997) “Artesanos del buen trato. Nuevos trabajadores del turismo”, CIC, Año 7, N° 1, Bs. Aires.
- Gomes, Ch. y otros (2009) Tiempo libre, ocio y recreación en Latinoamérica. Belo Horizonte. Editora UFMG
- Harf, Ruth (2006) Ubiquemos el Juego en Novedades Educativas N° 191 Buenos Aires
- Holovatuck,Jorge/Astrosk, Débora(2009) Manual de juegos y ejercicios teatrales. Buenos Aires. Editorial Atuel.
- Huizinga, Johan, (2005) Homo ludens, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica,
- Lema, Ricardo (1998) Recreación, Tiempo libre y Educación en el Uruguay, en Revista Prisma N° 1 UCUDAL. Uruguay
- Lema, Ricardo (2005) “Juego, aprendizaje y construcción de sentido” en Ziperovich, Pablo: Juego y creatividad en la escuela. Córdona. Educando edificaciones (pp173-191).
- Maisonneuve, Jean (2003) La dinámica de los grupos. Buenos Aires. Nueva Visión
- Marchese, Graciela (2005) Educación ambiental en las plazas. Propuestas para trabajar en un entorno cercano. Santa Fe. Editorial Homosapiens.
- Moccio, Fidel (1991) Hacia la creatividad., Buenos Aires, Lugar editorial
- Morales Miranda, Jorge (2001) Guía práctica para la interpretación del Patrimonio. Difusión Monografías. Junta de Andalucía España

- Mesa Cobo, Guillermina (1999): “La Recreación: Algo más que volver a Hacer”.. Ponencia en Simposio de Investigación y Formación en Recreación. 30 de septiembre al 2 de octubre de 1999. Pereira. Colombia.
- Mesa Cobo, Guillermina (2000) La Formación Profesional en Recreación ¿ Un sueño o una necesidad indiscutible? En VI Congreso Nacional de Recreación. 10 al 12 de agosto de 2000. Bogotá. Colombia.
- Munné, Frederic (1989)- Psicología del tiempo libre. México. Editorial Trillas
- Núñez, Carlos (1998) La revolución ética, Guadalajara, IMDEC
- Pérez Aguirre, Luis (2003) Manual de juegos. Buenos Aires. Ed. Bonum. .
- Perrenoud, Philippe (1999) Construir competencias desde la escuela, Santiago de Chile, Dolmen ediciones
- Piaget, Jean (1994) “La formación del símbolo en el niño” Bogotá - Editorial Fondo de Cultura América
- Pichon Rivière, E (1987) - El proceso creador., Buenos Aires, Nueva Visión.
- Ruchinger, María (1996) Turismo, Recreación y Medio Ambiente., Buenos Aires Ediciones Universo
- Scheines, Graciela (1981) Juguetes y jugadores, Buenos Aires, de Belgrano,
- Scheines, Graciela (1998) Juegos inocentes, juegos terribles, Buenos Aires, Eudeba,
- Ureña Villanueva, Fernando (Coord) (1997) Senderismo. Una práctica físico deportiva que permite conocer y respetar la naturaleza. Barcelona. Ediciones INDE
- Ventosa, Víctor (2004) – Métodos activos y Técnicas de Participación para educadores y formadores. Madrid Editorial CCS
- Vidart, Daniel (1996), El juego y la condición humana., Montevideo, Ediciones de la Banda Oriental SA.,
- Vigotsky, L.S (1988) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México. Editorial Grijalbo
- Vigotsky, L.S (1982) La imaginación y el arte en la infancia. Madrid. Akal
- Vigotsky, L. S. (2007) “Imaginación Y creación en la Edad Infantil” Buenos Aires – Editorial PAIDOS.
- Ziperovich, Andrés (2006) Turismo y recreación. México. Editorial Trillas.
- Waichman, Pablo (2004) Tiempo libre y recreación. Buenos Aires, edición de autor.