

# Provincia de La Pampa

## Ministerio de Educación



### ANEXO

#### POSTÍTULO: ACTUALIZACIÓN ACADÉMICA EN "EL JUEGO Y EL JUGAR EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS"

1. Institución responsable: Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" (ISEF), CUE N° 420013000.

2. Certificación a otorgar: Postítulo: Actualización Académica en "El juego y el jugar en las prácticas educativas".

#### 3. Objetivos:

##### - Generales

1. Valorar las posibilidades del juego desde una perspectiva social y educativa, en tanto derecho de las infancias, juventudes, adulteces y vejezes.
2. Repensar críticamente las prácticas educativas a partir del conocer, comprender e investigar las dimensiones lúdicas del acto educativo.
3. Apropiarse de saberes y herramientas para proyectar espacios de juego en las propuestas educativas escolares, no formales, comunitarias ligadas a formatos de la educación popular y en las instituciones que promueven la educación y la salud con personas de todas las edades.

##### - Específicos

1. Profundizar y/o construir conocimientos acerca del juego y el jugar como derecho, expresión humana, estrategia y contenido de enseñanza, forma de relación social y aprendizaje del ser humano en todas las etapas de la vida.
2. Distinguir el amplio universo lúdico del contexto regional, de nuestro país y de otros, que facilite el abordaje del juego como creación cultural y objeto educativo valioso para incluir en las prácticas educativas.
3. Actualizar los conocimientos en la implementación educativa de propuestas y dispositivos lúdicos a desarrollar con niños, niñas, adolescentes, jóvenes, personas adultas y adultas mayores en un marco de inclusión y perspectiva de género.

#### 4. Destinatarios y requisitos de admisión:

Para cursar el presente Postítulo y recibir la certificación correspondiente, se requiere título docente de cualquier especialidad y/o Nivel o habilitante con capacitación docente. Está destinado a docentes de todos los niveles y modalidades, interesados en acceder a una formación profesional y personal que habilite la construcción del trabajo colaborativo centrado en la potencialidad del juego y el jugar.

El número de interesados mínimo para dar inicio al postítulo es de cuarenta (40) personas. Si el número de inscriptos superara los sesenta (60) cursantes, se desdoblará en dos comisiones.

#### 5. Carga horaria y distribución de la misma:

El Postítulo se implementará a lo largo de un (1) año, con modalidad presencial. Contará

//.-

# Provincia de La Pampa

## Ministerio de Educación



//2.-

con una carga horaria total de doscientas (200) horas reloj, de las cuales la carga horaria total presencial será de ciento cuarenta (140) horas reloj y la carga horaria no presencial de sesenta (60) horas reloj.

Se prevé una totalidad de 11 encuentros, de los cuales 10 encuentros presenciales serán para la cursada y un encuentro para la presentación de trabajos finales.

### 6. Unidades curriculares y sus contenidos:

Los contenidos se organizan en tres ejes. Un primer eje temático, un segundo eje referido al nivel educativo y un tercero en torno a la elaboración, participación y evaluación en proyectos individuales y colectivos de juego.

◆ El **primer eje** se organiza en Unidades Curriculares con módulos temáticos en formato de talleres, que suman una carga horaria de setenta y cinco (75) horas presenciales e incluyen trabajos de taller y de desarrollo teórico bibliográfico.

1- **Lo lúdico: juego, recreación, ocio y tiempo libre.** Carga Horaria: 16.5 horas presenciales. Prof. Sergio Fajn.

Contenido: El juego como actividad humana: historia, concepciones, características, perspectivas.

Juego y desarrollo humano. El jugar: los sujetos que juegan (o no). Tensiones entre el juego y el jugar. Contextos que invitan u obstaculizan el jugar. Jugar durante toda la vida teorías y Juegos y culturas.

Tipos de juegos. Valores implícitos y/o develados en los juegos. La recreación y su campo. Un saber y un hacer en recreación. Entrecruzamientos posibles entre la recreación y otros campos (salud, educación, trabajo, etc.) Juego y aprendizaje. Estrategias para aprender jugando: jugar para aprender y aprender para jugar. El juego, recurso y contenido de enseñanza: tensiones y límites.

Juego e inclusión. El diseño universal. La diversificación de propuestas. Las variantes como variables didácticas. Juego, políticas y derechos humanos. El derecho a jugar durante toda la vida. Etapas evolutivas, juego y jugar. La Convención de los Derechos de niños, niñas y adolescentes y otros documentos. Las referencias al juego. Las organizaciones nacionales e internacionales que promueven el derecho al juego en todas las edades y contextos.

Las formas o formatos de juego y el modo de jugar. Características de los juegos y del jugar. Las condiciones para jugar en la escuela. Jugar para saber y saber para jugar.

Ocio y tiempo libre: historia, concepciones y debates propios del campo. El tiempo en la vida cotidiana. Reconocimiento de concepciones diferentes y su consecuente abordaje práctico. Sociedades y formas de vivir el tiempo.

Medios masivos de comunicación y recreación. Interpelación del tiempo libre y la recreación desde la pantalla. Banalización del juego y el jugar. Juego y tecnologías. Juego, creatividad y arte. Encuentros y desencuentros.

2.- **Juego, lengua y literatura.** Carga horaria: 8,5 horas presenciales

Profesor. Sergio Frugoni.

Contenidos: El juego en la enseñanza de la lengua y la literatura: Antecedentes. Juego y alfabetización inicial. Juegos y alfabetización avanzada. Los juegos y los géneros literarios. Escrituras domésticas y el juego. Los juegos orales, juegos de lápiz y papel, la improvisa-

//.-



## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

//3.-

ción, juegos dramáticos. Los juegos en las secuencias de enseñanza de la lengua y la literatura. Sentidos. Funciones. Momentos en las secuencias de enseñanza. Los enlaces. Los registros.

**3.- Juego, matemática y ciencias.** Carga horaria: 8 horas presenciales  
Profesora: Evelina Brinnitzer.

Contenidos El juego en la enseñanza de la matemática y en las ciencias. Antecedentes. Juego como derecho como contenido intercultural y como posible mediador de aprendizajes matemáticos. El juego como contexto problemático. Los juegos en las secuencias de enseñanza de la matemática y las ciencias. Sentidos. Momentos en las secuencias de enseñanza. Los enlaces. Las partidas simuladas. Los registros. Los juegos y el pensamiento científico. Juegos y aprendizaje de ciencias naturales sociales. Juego y gestión de la clase. Organización de los espacios y de los tiempos. Los material de diseño universal. La coordinación de los juegos en las clases. La juegoteca didáctica.

**4.- Juego y Educación Física.** Carga horaria: 12 horas presenciales Profesores: Germán Libois – Fabio Krivzov - MariaCarral.

Contenidos: Juegos motores. Juegos cooperativos. Juegos y tareas de enseñanza Juegos deportivos. Juegos y deportes alternativos. Juegos en el medio natural. Juegos en el agua. Juegos y actividades expresivas.

**5.- Juego, arte y Educación Artística.** Carga horaria: 8,5 horas presenciales Profesores: Rolando Schnaidler – Mariela Cisneros.

Contenidos: Juego y experiencia estética, la dimensión estética de las prácticas lúdicas Las prácticas expresivas en la educación escolar y la formación docente. Las prácticas de producción simbólica, recreativas, artísticas y deportivas, Lo lúdico en las prácticas artísticas. Arte de participación, espacios lúdicos y expresivos propuestas artísticas basadas en la performance. Juego y arte de participación en la formación docente. La presencia del cuerpo en las prácticas estéticas y artísticas.

**6.- Juego dramático, juego teatral.** Carga horaria: 8,5 horas presenciales Profesor Marcelo Zappala.

Contenidos: Del juego simbólico a los juegos teatrales. Improvisación y creación colectiva. La creatividad. Estructura dramática. Juegos teatrales en propuestas corporales (teatro físico), en propuestas con palabras, en propuestas con objetos (juguetes, máscaras, títeres, etc.).

Juegos teatrales con estética multimedia y relación con TICS (video clip, redes sociales) Juegos de caldeamiento. Juegos de relación y confianza. Juegos para el ejercicio de la espontaneidad.

Juegos funcionales, de estrategia, de roles, de conflicto, de construcción dramática.

**7.- Juego y educación ambiental.** Carga horaria: 4,5 horas presenciales. Profesoras: Evelina Brinnitzer - Maria Carral.

Contenidos: Educación ambiental: concepciones y abordajes diferentes. Educación ambiental como asunto político y de la política.

//.-

# Provincia de La Pampa

## Ministerio de Educación



//4.-

Juegos ecológicos, sensoriales y de percepción del ambiente.  
Relación naturaleza - sociedad. Modelos de desarrollo económico y problemas ambientales.  
Proyectos escolares y/o comunitarios de educación ambiental. Juego, arte, literatura y comunicación en y para la educación ambiental.  
Percepción conocimiento y acción en la educación ambiental. De la ecofobia a la ecofilia.  
Juegos perceptivos, de simulación, de tablero, de observación, de conocimiento.  
El aula fuera del aula. La educación ambiental en ambientes urbanos y no urbanos. Juegos de interpretación, recorridos lúdicos.

**8.- Juego y comunidad, educación popular.** Carga horaria: 4,5 horas presenciales.  
Profesor Mariano Algava.

Contenidos: Juego y cultura. Jugar y jugarse, la tensión lúdica, la creación. Educación popular. Diálogo de saberes, creación colectiva del conocimiento. El cuerpo en la educación popular. La dimensión lúdica de la educación popular. El juego y los juegos en las propuestas de animación sociocultural y en proyectos comunitarios Juego, diagnóstico comunitario.

**9.- Juegos de Pueblos Originarios. Juegos populares; la ruralidad.** Carga horaria: 4 horas presenciales.  
Profesor Adolfo Corbera.

Contenidos: Juegos que se juegan en las comunidades de los pueblos originarios. El juego y el jugar como potencia intercultural. Juegos populares del mundo y su riqueza educativa. Juegos tradicionales y populares.  
Juegos, danzas y prácticas expresivas ancestrales. Las formas y modos de jugar en el medio rural. Juegos y prácticas lúdicas de la comunidad ranculche.

◆ El **segundo eje**, organizado con formato seminario, focaliza en los destinatarios específicos. Se plantea como lugares inter y transdisciplinarios, en los que se destaca el valor del juego y sus posibilidades sociales y educativas. Se caracteriza a los sujetos y se plantean experiencias variadas. Se despliega en treinta y cuatro (34) horas presenciales.

**I- Juego, aprendizaje y derechos.** Profesor Adrián Rozengardt. Carga horaria: 8 horas presenciales.

**II- Juego y jugar en la Educación Inicial.** Profesora Laura Singer. Carga horaria: 4,5 horas presenciales,

**III- Juego y jugar en la Educación Primaria.** Profesor Miguel A. Roldán. Carga horaria: 4,5 horas presenciales.

**IV- Juego y jugar en la Educación Secundaria.** Profesor Ramiro González Gainza. Carga horaria 4 horas presenciales.

**V- Juego y jugar en modalidad de Jóvenes y adultos.** Profesor Ramiro González Gainza. Carga horaria: 4,5 horas presenciales.

**VI- Juego y jugar en instituciones con adultos y adultos mayores** Profesor Sergio Fajn. Carga horaria: 4,5 horas presenciales.

**VII- Juego y jugar en otras modalidades** (domiciliaria, hospitalaria, contextos de encierro), Profesor Sergio Frugoni. Carga horaria: 4 horas presenciales.

//.-

# Provincia de La Pampa

## Ministerio de Educación



//5.-

◆ El **tercer eje** se presenta con formato de trabajos de campo y proyectos. Suma una carga horaria de 16 horas presenciales (más dos horas y media de tutorías de acompañamiento en la elaboración de los proyectos). Una vez finalizada la cursada, en el lapso temporal entre el encuentro 10 y el encuentro 11, se realizan tutorías presenciales de acompañamiento en la elaboración de los trabajos finales.

C-a) Juego, deporte social y recreativo: Las prácticas recreativas y deportivas en proyectos sociales; la organización de la comunidad y del territorio; el deporte como derecho, formatos para su práctica. Profesor Ernesto Benito. Carga horaria: 4 horas presenciales.

C-b) Juego y campamento: grandes juegos: Juegos con niños, adolescentes y adultos en proyectos de juego en salidas grupales en el ambiente natural. Profesores: Gabriela Marengo y Evelina Brinnitzer. Carga horaria: 4 horas presenciales.

C-c) Juegotecas; espacios y tiempos para el juego: Las Ludotecas o Juegotecas: promoción del derecho a jugar, crear y compartir. Los proyectos de juegoteca según: origen, funciones, tipos, propósitos. La organización de una ludoteca en diversos ámbitos y contextos. Carga horaria: 4 horas presenciales.

C-d) Proyectos institucionales e interdisciplinarios: proyectos lúdicos centrados en la escuela y/ entre escuelas. La escuela que promueve el ejercicio del derecho al juego. Profesora Mari Carral. Carga horaria: 4 horas presenciales.

### DISEÑO POR ENCUENTRO:

Encuentro	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3
1º	UC1 - Lo lúdico: juego, recreación, ocio y tiempo libre. 4hs	UC1 - Lo lúdico: juego, recreación, ocio y tiempo libre. 4hs	UC1 - Lo lúdico: juego, recreación, ocio y tiempo libre. 4,5 hs
2º	BI- Juego, aprendizaje y derechos 4 hs	BI- Juego, aprendizaje y derechos 4 hs	BII- Juego y jugar en la Educación Inicial 4,5 hs
3º	UC3- Juego, matemática y ciencias. 4 hs	UC3- Juego, matemática y ciencias. 4 hs	UC7- Juego y educación ambiental . 4,5 hs.
4º	UC4- Juego y Educación Física 4 hs	BIII- Juego y jugar en la Educación Primaria. 4,5 hs	Cc- Juegotecas; espacios y tiempos para el juego. 4 hs
5º	UC4- Juego y Educación Física. 4 hs	UC5- Juego, arte y Educación Artística. 4hs	UC5- Juego, arte y Educación Artística. 4,5 hs
6º	UC4- Juego y Educación Física. 4 hs	UC6- Juego dramático, juego teatral. 4 hs	UC6- Juego dramático, juego teatral. 4,5 hs
7º	Cb- Juegos y	UC9- Juegos de	UC8- Juego y comunidad,

//.-

**Provincia de La Pampa**  
**Ministerio de Educación**



//6.-

	Campamentos. Grandes Juegos. 4 hs	pueblos originarios, juegos populares; la ruralidad. 4 hs	educación popular. 4,5 hs
8º	<b>BVII</b> -Juego y jugar en otras modalidades. 4 hs	<b>UC2</b> - Juego, lengua y literatura. 4 hs	<b>UC2</b> - Juego, lengua y literatura. 4,5 hs
9º	<b>Ca</b> - Juego, deporte social y recreativo. 4hs	<b>Cb</b> - Juego y campamento; grandes juegos. 4 hs	<b>BV</b> -Juego y jugar: Modalidad jóvenes y adultos. 4,5 hs
10º	<b>Cd</b> - Proyectos Institucionales e Interdisciplinarios. 4 hs	<b>UC1</b> : Lo lúdico: juego, recreación, ocio y tiempo libre. 4 hs	<b>BVI</b> - Juego y Jugar en Instituciones con adultos y adultos mayores. 4,5 hs
Entre encuentros	<b>REUNIONES DE TUTORÍAS PRESENCIALES.</b>		2,5 hs
11º	Presentación y defensa de trabajos finales.		12,5 hs
<b>Total de horas presenciales 140 hs.</b>			

**7. Opción de cursada:**

Los docentes postulados participarán en todos los encuentros presenciales, pudiendo tener solamente inasistencia a dos encuentros.

A su vez realizarán una serie de trabajos prácticos de conceptualización para las unidades curriculares, un proyecto final para uno de los ámbitos de destino específicos destinado a un ámbito social (según se detalla en el Tercer Eje) . El proyecto será fundamentado en la bibliografía y los conceptos desarrollados en las unidades curriculares y los seminarios, será entregado en formato papel para ser evaluado por el equipo docente.

**8. Características de las evaluaciones y del trabajo final de acreditación:**

Los y las docentes del postítulo participarán en todos los encuentros presenciales, pudiendo tener inasistencia a no más de dos encuentros completos. A su vez realizarán una serie de trabajos prácticos de conceptualización para las unidades curriculares y un proyecto final inscripto en uno de los ámbitos que se especifican en el eje 3. El proyecto será fundamentado en la bibliografía y los conceptos desarrollados en las unidades curriculares y los seminarios, será entregado en formato papel para ser considerado por el comité académico evaluador, el cual podrá resultar:

\*Aprobado

\*Aprobado con sugerencias de revisión.

\*Para rehacer (en este caso, contarán con tres instancias a partir de la entrega inicial para su entrega y aprobación).

Otra instancia evaluativa se desarrolla durante todo el trayecto formativo. Se trata de un cuaderno de bitácora y tres foros de intercambio moderados por docentes que están a cargo

//.-

**Provincia de La Pampa**  
*Ministerio de Educación*



//7.-

del eje 2 (seminarios), quienes definirán la aprobación de cada estudiante según la calidad de sus intercambios en función de: el carácter reflexivo, la articulación entre la formación y la propia práctica y el diálogo con/entre textos y autores incluidos en la bibliografía. Ambos dispositivos evaluativos están intencionados a favor de la articulación entre la propuesta formativa con las biografías promoviendo la construcción de la experiencia personal. Dichos dispositivos operarán como estrategias de articulación y tensión teoría-práctica incluyendo la reflexión sobre si (tanto personalmente como de las organizaciones en las que se desempeñan laboralmente) a la vez que generarán instancias de evaluación permanente en proceso.

Los proyectos finales serán presentados y defendidos en forma presencial en el encuentro N° 11 con una carga horaria de 12,5 horas Presenciales. Comité Académico Evaluador: Ernesto Benito, Evelina Brinnitzer, María Carral y Miguel A. Roldán.

**ANEXO A LA RESOLUCIÓN**

GGGR/snp/igba.-

**0694**

/23.-



Lic. PABLO DANIEL MACCIONE  
MINISTRO DE EDUCACIÓN