



PROGRAMA DE RECREACIÓN, SUJETO Y CONTEXTO

ESTABLECIMIENTO: I.SF.P. "LA MERCED" N° 8.155

CARRERA: PROFESORADO EN EDUCACIÓN FÍSICA.

ESPACIO CURRICULAR: RECREACIÓN, SUJETO Y CONTEXTO

FORMATO: SEMINARIO-TALLER RÉGIMEN: CUATRIMESTRAL (1° cuatr.)

PROFESOR: RODOLFO MIRANDA

CURSO: 1º AÑO COMISIONES: 1 y 2 AÑO LECTIVO: 2.020

OBJETIVOS:

- Adquirir competencias para el buen uso del tiempo libre y su transferencia a los contenidos específicos de la Educación Física en el marco educativo, social, deportivo y cultural.
- Resignificar la importancia de las actividades lúdicas en el accionar de todo docente, en especial el de Educación Física.
- Ser capaz de utilizar la recreación como medio formativo en el entorno educativo, deportivo y social-comunitario.

CONTENIDOS:

UNIDAD N° 1: OCIO, TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN

Concepto de ocio y tiempo libre. Evolución a través de la historia. Distintas ocupaciones en la vida de tiempo libre.

Conceptos de recreación. Objetivos de la recreación. Necesidades de la recreación. Características de las actividades recreativas. Formas de concretar la tarea recreacional. Cualidades de un líder de recreación. Factores a tener en cuenta al elaborar un programa.

UNIDAD N° 2: EL JUEGO

El juego. El juego y su significación. Escala de valores. Algunos conceptos. Teorías del juego. Elementos que componen el juego. Momentos del juego. Características del juego. Requisitos pedagógicos para la enseñanza de los juegos. El valor formativo de los juegos. Clasificación de los juegos. Clasificación pedagógica de los juegos. Clasificación según su contenido activo.

La actividad lúdico-motriz en la etapa escolar: Infancia, cultura juvenil, adulta y adultos mayores. Significación biológica, psicomotriz, psicológica, social y cultural del juego.

Juego, movimiento, motricidad y sociomotricidad. Líneas de evolución del juego al deporte. Juegos motores. El juego como medio para integrar contenidos de todos los espacios curriculares del sistema educativo. Juegos tradicionales. Juegos de interior. Actividades estético-expresivas. Grandes juegos en la naturaleza. La gamificación.

UNIDAD N° 3: TÉCNICAS RECREATIVAS

La libreta de animador. Técnicas recreativas: Ubicación del conductor frente al grupo. Técnica especial para recobrar el silencio ante un grupo numeroso. Técnicas especiales para la enseñanza y la conducción de juegos, cantos y hurras.

UNIDAD N° 4: ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA DISTINTOS ENTORNOS

Plazas de juegos. Kermese. Papiroflexia. Globología. Títeres. Representaciones. Búsquedas del tesoro. Armado de juegos con material reciclado. Tangram. La bomba. La mosca, Barriletes.

Adivinanzas, acertijos, trabalenguas, juegos de habilidad, de ingenio.



Cancioneros: clasificación de canciones. Canon, cher y ban. Hurras, aplausos, danzas.

BIBLIOGRAFÍA:

- Técnicas de Recreación - Cutrera, Juan Carlos - Ed. Stadium - Bs. As. - 1993
- Recreación: Fundamentos, didáctica y recursos - Juan Carlos Cutrera - Editorial Stadium - Bs. As. - 1997
- Campamentos organizados - Manuel Vigo - Ed. Stadium - Bs. As. - 1984
- 1001 ejercicios y juegos de Recreación - Oleguer Camerino Foguet, Marta Castañer Balcells - Ed. Paidotribo - 2002
- El libro de los Juegos - Marsilio Parolini - Ed San Pablo - 1993
- Dinámicas de Recreación y Juegos - Fritzen, Silvino José - Colección Pedagogía Grupal - Petrópolis, RJ. Brasil - 1985

EVALUACIÓN

- Trabajos prácticos presenciales.
- Participación en una Acampada Recreativa (con carácter de parcial).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Demuestra capacidad para utilizar la recreación como medio formativo en el entorno educativo, deportivo y social.
- Reconoce y valora la importancia de la recreación en el accionar de todo docente.
- Cumple con los Trabajos Prácticos en tiempo y forma.
- Presenta la caja del animador completa.
- Maneja todos los elementos que componen dicha caja.
- Participa en la organización y ejecución de las actividades propuestas desde este espacio curricular.

CRITERIOS DE ACREDITACIÓN:

PARA REGULARIZAR EL ESPACIO CURRICULAR:

- 100% de parciales aprobados con 6 o más: Participación en las actividades propuestas y en el proyecto final.
- 80 % de trabajos prácticos aprobados.
- 70 % de asistencia.
- Caja del animador completa.

PARA PROMOCIONAR EL ESPACIO CURRICULAR:

- 100% de parciales aprobados con 7 o más: Participación en las actividades propuestas y en el proyecto final.
- 90 % de trabajos prácticos aprobados.
- 80 % de asistencia.
- Caja del animador completa.

PARA RENDIR EL EXAMEN FINAL

- Inscribirse para rendir el espacio curricular en tiempo y forma.
- Presentarse con la libreta y el programa.
- Presentación de la caja del animador completa.
- Contenidos teóricos en examen oral.

.....
Firma del Docente