

ASUNTO N° 60 - EXP. 215/05.- TECNICATURA “TIEMPO LIBRE, ANIMACIÓN Y RECREACIÓN”.

VISTO: El diseño de la Tecnicatura “Tiempo Libre, animación y recreación” presentado por la Dirección de Programa de Educación en Administración, Comercialización y Servicios;

CONSIDERANDO: I) que el mismo se adjunta de fs. 3 a fs. 5;

II) que la Junta de Directores de Programa a fs. 6 sugiere su aprobación;

ATENTO: a lo expuesto;

EL CONSEJO DE EDUCACION TECNICO-PROFESIONAL POR UNANIMIDAD (TRES EN TRES), RESUELVE:

1) Proponer al Consejo Directivo Central la aprobación del Plan correspondiente a la Tecnicatura “Tiempo Libre, animación y recreación” presentado por la Dirección de Programa de Educación en Administración, Comercialización y Servicios, que se detalla a continuación:

Perfil de ingreso: Bachillerato Tecnológico en Turismo

Duración: 1 año

Egreso: Mundo del Trabajo

1- COMPETENCIAS

1.1 Promover acciones individuales y colectivas que desarrollen el vínculo entre el uso creativo del Tiempo Libre/Ocio y la mejora en la Calidad Integral de Vida.

1.2 Diseñar y ejecutar Programas de actividades Recreativas y de Animación. Socio – Cultural en Parques Temáticos, Hoteles, Resorts, Playas, Campings, Centros Culturales y espacios urbanos.

1.3. Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en recursos naturales y culturales, entendiendo la Interpretación como una modalidad de educación ambiental no formal.

1.4. Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades naturales y culturales con fines sociales en zonas de marco crítico (ONGs que trabajan con niños de calle, INAU, etc.).

TECNICATURA: TIEMPO LIBRE, ANIMACIÓN Y RECREACIÓN

ÁREA TEMÁTICA: CULTURA LÚDICA, RECREACIÓN Y ANIMACIÓN SOCIO-CULTURAL

FUNDAMENTACIÓN

“ ...cabe mencionar el carácter interdisciplinario e integrador que debe tener un currículo para la formación de profesionales en recreación. Las ciencias sociales, la educación y la pedagogía, las artes y las humanidades son por excelencia las disciplinas que nutren esta práctica profesional. Cuando me refiero a un currículo integrado estoy pensando en un diseño en el que se articulen marcos teóricos y conceptuales, procedimientos y destrezas de distintas vertientes no solo disciplinares, sino de otros saberes no necesariamente académicos. En el que se vinculen dinámicamente, la experiencia del aula con la investigación, la práctica para resolver los problemas por la realidad con el propio saber que se está desarrollando en torno a la recreación” .(1)

Frente al enorme desafío planteado de diseñar un primer programa de formación en el área de la Recreación en el marco del plan de Tecnicaturas Terciarias del C.E.T.P. - Universidad del Trabajo del Uruguay -, interesa explicitar algunas consideraciones preliminares:

En primer lugar el reconocimiento de la oportunidad que por primera vez en nuestro país se abre la posibilidad, en el marco del sistema educativo formal público, para desarrollar una experiencia de formación específica en el campo del saber de la recreación.

Esto conlleva la legitimación y valoración del sentido y significado de esta práctica profesional que ya tiene varios años de existencia No formal, en la dimensión de política de Estado que en este caso a través de la Administración Nacional de Educación Pública – Consejo de Educación Técnico Profesional, adquiere dicha resolución (Expte. 216/05 del 28 de abril de 2005)

En segundo término vale señalar que existe una profusa y fecunda experiencia de diversidad de actores (institucionales e individuales) en lo que respecta a este campo de desempeño laboral y algunas pocas experiencias de formación en aspectos y capacidades vinculadas a la temática recreativa, desde hace muchos años en nuestro país. Destacándose el Instituto Superior de Educación Física como único ejemplo de educación formal y pública, al que se agregan varias instituciones privadas y organizaciones no gubernamentales que con diferentes enfoques y motivaciones han estado en las proximidades de este terreno y a quienes vale reconocer parte de la responsabilidad de que hoy se alcance este logro de trascendental importancia.

En consonancia con la cita del inicio, que nos plantea la necesidad integradora del currículo para la formación de profesionales en Recreación , es que se propone asumir este trabajo como una primera propuesta y aproximación para

de manera experimental, iniciar un profundo trabajo de investigación y sistematización de la experiencia, considerando las aportaciones críticas de todas las personas y organismos que se consideren pertinentes para desarrollar un verdadero proceso de construcción interactiva de esta nueva disciplina profesional.

La Recreación es entendida como una necesidad fundamental que debe ser satisfecha plenamente para el alcanzar una adecuada y deseable calidad de vida integral (2) como concepto incluido dentro de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (3).

Propuesta bajo este enfoque, se integra a la concepción de Desarrollo concebido de manera antropológica (4) es decir de Desarrollo Humano.

De tal modo, la satisfacción de la necesidad de recrearse para todo ser humano ha de convertirse en una aspecto constitutivo y esencial del Desarrollo Personal y Socio-comunitario.

Su consideración como fenómeno humano implica una enorme y variada gama de acciones, actividades, actitudes, comportamientos, relaciones e impactos derivadas de todas ellas.

Indiscutiblemente se suma a la diversidad de formas y rutas que adquiere y por las que transita, la especie humana y concomitantemente con ella el universo todo, para la constante transformación.

Nos referiremos a la *Recreación Dirigida*, para diferenciarla de la Recreación, concebida como Necesidad Fundamental, según señalábamos anteriormente.

Llamamos *Recreación Dirigida*, al tipo de saber, teórico y práctico, que se puede constituir en disciplina de trabajo profesional y al que le damos el alcance de factor poderoso de transformación de la realidad, dada su condición para ser un potencial mecanismo de empoderamiento y desarrollo personal así como de democratización cultural y política y de colaboración en la construcción de una Ciudadanía libertaria.

La práctica recreativa como parte integrante de la Recreación Dirigida es concebida bajo estos parámetros de sentido conceptual e ideológico, la asimilamos a un nuevo concepto que nos interesa introducir: la Ludopedagogía (5), que recoge dos de sus principales elementos constitutivos: el Juego, como contenido curricular principal aunque no único y el Saber Pedagógico como clave del carácter de proceso educativo que tiene la acción recreativa puesta al servicio del Desarrollo Comunitario, considerando el contexto socio-histórico, institucional, cultural y político-económico del lugar de su aplicación.

En síntesis apostamos al enorme valor de la Recreación Dirigida en la intervención e incidencia transformativa en contextos comunitarios diversos, entendida como un proceso educativo no escolar ni formal.

Es necesario formarse teórica y prácticamente, en lo conceptual y en lo técnico- didáctico-metodológico, en lo actitudinal y lo comportamental, en lo estético y lo ético.

Es imprescindible desarrollar la capacidad creadora, la imaginación y la fantasía, es impostergable atender la dimensión corporal y afectiva del fenómeno cognitivo, es trascendente explorar la habilidad de organización , administración y optimización de recursos materiales y humanos, pero esencialmente es fundamental poder desarrollar con libertad y audacia el espíritu de investigación y el deseo de construcción de una mejor calidad de vida para todas y todos bajo condiciones de profundo respeto a la diversidad y con un claro sentido de sustentabilidad y cuidado ambiental.

(1) – (6) Guillermina Mesa Cobo PHD. Universidad de Barcelona. Profesora Universidad del Valle. Ponencia en VI Congreso Nacional de Recreación. Vicepresidencia de la República / Colombia – 10 al 12 de agosto de 2000. Bogotá LA FORMACIÓN PROFESIONAL EN RECREACIÓN: UN SUEÑO O UNA NECESIDAD INDISCUTIBLE?

- (2) *Manfred Max Neef – Desarrollo a escala humana*
- (3) *Declaración Universal de los Derechos Humanos*
- (4) *Edgard. Morin – Tierra patria*
- (5) *Ariel Castelo – Conferencia: Ludopedagogía. El juego una metáfora para conocer. Octubre 2005. Torino - Italia*

PERFIL DEL EGRESADO

El egresado de la Tecnicatura en TIEMPO LIBRE, ANIMACIÓN Y RECREACIÓN - que privilegia los saberes teórico prácticos de los campos de la Cultura Lúdica, la Recreación y la Animación Socio-cultural - tiene como rol principal el de colaborar y promover, desde y con la práctica recreativa, en la construcción de: vínculos e intersubjetividades, sistemas de significados y representaciones sociales, condiciones y ambientes con los cuales se permita y propicie asumir el compromiso ético con la transformación de la realidad y el mejoramiento de la calidad integral de vida de todas y todos los miembros de la comunidad.

Es un profesional formado para desarrollar sus capacidades técnicas y humanas en su especificidad lúdica (lo festivo, los juegos y juguetes, lo contemplativo, los lenguajes lúdico-creativos) con un alto grado de significación cultural y social (6), en campos laborales tan diversos como el Turismo Sostenible, la Educación Formal, No formal y de calle, el Desarrollo Comunitario y el Desarrollo Personal, en temáticas y grupos- meta específicos (niñez, adolescencia y jóvenes, género y equidad, arte y comunicación, acciones de prevención, terapéutica, conflictos, etc)

1.- COMPETENCIAS

1.1 Promover acciones individuales y colectivas que desarrollen el vínculo entre el uso creativo del Tiempo Libre /Ocio y la mejora en la Calidad Integral de Vida

1.2 Diseñar y ejecutar Programas de actividades Recreativas y de Animación Socio-Cultural

2. CAPACIDADES ADQUIRIDAS

2.1 Capacidad Gral.:

2.1.1 Intervenir con metodologías lúdicas y recreativas en actividades de trabajo Social, Cultural y Comercial (área Servicios)

2.1.2 Facilitar la integración /incorporación de las actividades recreativas y de animación socio-cultural en los más diversos ámbitos de interacción humana

2.1.3 Implementar propuestas de amplios niveles de participación, calidad motivacional y disfrute con el mayor cuidado del Ambiente (natural, cultural , social).

2.2 .-Capacidades adquiridas en el trayecto educativo anterior:

2.2.1 Reconocer y valorar el Fenómeno Lúdico en su dimensión individual, grupal y social /cultural

2.2.2 Conocer y manejar los dispositivos técnicos, didácticos y metodológicos para la utilización del juego y las actividades recreativas como herramientas de trabajo social

2.2.3 Reconocer los impactos socio-ambientales y sico-afectivos de la actividad recreativa

2.2.4 Manejar la aplicación de actividades lúdico-expresivas para el desarrollo de los procesos grupales y colaborar en la resolución de conflictos

2.2.5 Aplicar creativamente las metodologías lúdicas en diversas situaciones y ámbitos laborales (Turismo Comercial / Social)

2.2.6 Vivenciar y propiciar una actitud lúdica de disfrute y alegría

2.3 Capacidades específicas:

2.3.1 Profundizar y enriquecer conceptualmente los fenómenos del Tiempo Libre, el Ocio, la Recreación y la Animación Socio-Cultural y conocer su interacción sinérgica en diferentes contextos socio-económicos

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

2.3.3 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en recursos naturales y culturales, entendiendo la interpretación como una modalidad de Educación Ambiental no formal que se realiza en el sitio en el que se encuentra el recurso original

2.3.4 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y culturales con fines socializadores atendiendo características de necesidades especiales (ejemplo ONGs que trabajan con niños abandonados, INAU, programa Casa Joven, INJU, programas del MIDES, etc.)

2.3.5 Coordinar recursos humanos y materiales para el desarrollo de un Programa Recreativo

2.3.6 Integrar y colaborar en equipos pluridisciplinarios

PROPUESTA CURRICULAR

Asignaturas	<i>Horas Semanales</i>
Teoría de la Cultura del Ocio y Modelos Recreacionales	4 (3 + 1)
Planificación y Gestión Creativa	4 (3 + 1)
Técnicas de Investigación Social en Recreación, Identidad Y Construcción de Ciudadanía	4 (3 + 1)
Práctica Profesional en espacios naturales y urbanos	4 (3 + 1)
Marketing de Servicios	3 (2 + 1)
Metodología de Proyecto	3 (2 + 1)
<i>Total</i>	22

La distribución de la carga horaria y la necesidad de reunir a todo el cuerpo docente en una jornada semanal está íntimamente relacionada con la propuesta de esta Tecnicatura y con la oportunidad de construir entre todos los protagonistas el conocimiento e ir evaluando dicho proceso.

Por tanto, es necesario un espacio de encuentro, articulación y síntesis del discurso teórico y su operativización en la realidad, por parte de todas y todos y cada una y uno de los integrantes del equipo docente encargado del proceso formativo.

De alguna forma se convierte en un fuerte desafío de intercambio pedagógico y producción colectiva de conocimiento, teniendo como interlocutores principales no solamente a los colegas docentes de otras asignaturas sino también a los estudiantes que estarán siendo protagonistas y al mismo tiempo evaluadores, en y desde la praxis.

Desde el punto de vista organizativo, deberá reflejar en su funcionamiento la alteratividad del planteo, lo que supone hacer de ésta, una experiencia piloto para una diferente organización del cuerpo docente y como resultado de ella, una distinta y más integral propuesta educativa, donde los paradigmas y modelos tradicionales queden definitivamente superados y se construyan colectivamente nuevas formulaciones metodológicas y pedagógicas, que ciertamente se aproximen más auténtica y actualizadamente a la realidad social en constante y extrema aceleración de cambios, y que no encuentra eco y reacción alternativa en la rigidez del sistema educativo formal.

También será el espacio para invitar referentes del área o vinculados a los proyectos a desarrollar por los estudiantes, debatir y reflexionar.

La forma también hace al sentido, definitivamente debemos asumir el desafío de encontrar mejores soluciones que formalmente ayuden, colaboren y asistan el deseo, las ideas e intenciones en búsqueda de alcanzar los sentidos y significaciones perseguidas.

FORMULACION DE LA ESTRUCTURA DE LAS ASIGNATURAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA TEMÁTICA DE LA CULTURA LÚDICA, LA RECREACIÓN Y LA ANIMACIÓN SOCIO – CULTURAL.

ASIGNATURA I

TEORIA I: CULTURA DEL OCIO Y MODELOS RECREACIONALES

FUNDAMENTACION

Proponer la asignatura de Teoría en esta Tecnicatura apunta directamente a cubrir una de las carencias principales que existen en el área laboral y profesional de la Recreación a nivel nacional: la formación teórica y conceptual de las personas que desarrollan actividades dentro de este rubro, ya sea respecto de las especificidades del campo del saber propio de la Recreación como de otras ramas del conocimiento que se atraviesan transdisciplinariamente a la hora de pretender articular esta área de estudio con propósitos declaradamente de intervención en la transformación social, de acuerdo a como está planteado en este currículum de formación.

La asignatura se propone consolidar las competencias que se desarrollaron a lo largo de los dos ciclos de la asignatura Taller de Cultura Lúdica y Recreación en el segundo y tercer año del Bachillerato Tecnológico en Turismo, especialmente las del Taller II, donde comienza a tomar fuerza la perspectiva más social y comunitaria de la actividad recreacional.

Se plantea entonces ahora desarrollar en profundidad como competencias, aquellas capacidades intelectuales, de reflexión, análisis y discernimiento crítico, que puedan vincular esta tarea profesional con un nivel de compromiso social y político, en el sentido de fortalecer las estructuras y experiencias de participación ciudadana en procura de la transformación de la realidad hacia una mejor calidad de vida para todas y todos.

Es imprescindible delimitar un marco ético general, desde el cual partir a la hora de considerar la implementación de una materia de trabajo social y cultural de tanto poder de penetración como lo es la actividad recreacional.

El estudio teórico y la valoración crítica, contruidos colectivamente en esta asignatura, del sentido de la Recreación y la Animación Socio-cultural, nos puede aproximar a la certeza de no estar formando profesionales que bien instrumentalizados técnicamente no tengan la claridad conceptual y los elementos teóricos necesarios para poder discernir sobre las características éticas y socio-culturales del marco institucional y / o del proyecto en el que se encuentren trabajando y aplicando este bagaje de herramientas y metodologías creativas.

Se pretende desde la asignatura iluminar acerca del aporte sustantivo que puede ser esta formación para sumarse al conjunto de saberes que colaboran en la construcción de un ser humano íntegro, libre y profundamente respetuoso de la diversidad y defensor de la sustentabilidad.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS DE LA TECNICATURA A LAS QUE APORTA

2.3.1. Profundizar y enriquecer conceptualmente los fenómenos del Tiempo Libre, el Ocio, la Recreación y la Animación Socio-Cultural y conocer su interacción sinérgica en diferentes contextos socio-económicos

PROPÓSITO CLAVE / COMPETENCIA GRAL.

A partir de la experiencia y el conocimiento de los estudiantes propiciar la capacidad de manejar con solvencia, profundidad y discernimiento ético, los fundamentos y marcos teóricos referenciales a las áreas temáticas de la Tecnicatura: Trabajo Comunitario - Socio-cultural y Turismo Social en medios rurales y urbanos

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

Articular conceptualmente el campo específico del saber de la Recreación y la Animación Socio-cultural con la perspectiva del trabajo socio-comunitario para el Desarrollo Humano y Sostenible, en el contexto actual de las diversas realidades socio-económicas en nuestro país.

Distinguir y seleccionar fundadamente las propuestas / ofertas recreacionales, del tiempo libre / ocio y turísticas, que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida integral de los seres humanos teniendo en consideración el cuidado expreso del Ambiente.

Aportar teóricamente, desde el saber específico de la Recreación y la Animación Socio-cultural, a la interpretación y la elaboración de propuestas alternativas para la reconstrucción, fortalecimiento y enriquecimiento del tejido social en la perspectiva de la Inclusión Social.

Fomentar el descubrimiento y la revalorización del patrimonio natural y cultural de nuestro país.

ESTRUCTURA CURRICULAR

Los contenidos de la asignatura serán analizados en un trayecto compuesto de tres Unidades Temáticas que pretenden desarrollar teóricamente, algunos de los principales aspectos del saber Social y Comunitario y entroncarlo con el saber teórico específico de la Recreación y la Animación Socio-cultural

De tal forma que queden indisolublemente articulados, para generar sentido ético y para acotar el significado del término Recreación como aporte al desarrollo de un perfil profesional que apunta a “ *potenciar la creatividad social y cultural, a través de un proceso participativo con los distintos actores sociales intervinientes en la realización de propuestas, acciones y proyectos de desarrollo local para el uso del tiempo libre*” (*).

(*) Documento base CFCyE Res N° 86/98 – Trayecto técnico profesional Tiempo libre, recreación y turismo – Instituto Nacional de Educación Tecnológica, Ministerio de Cultura y Educación. República Argentina.

UNIDADES

Unidad 1: **Desarrollo Humano y Sostenible**

Se estudian los aspectos éticos-políticos más generales que permitan una aproximación conceptual y crítica a la elaboración de un marco referencial y que le dará sentido y misión a la tarea profesional

Contenidos:

Marco teórico, que entendemos por Desarrollo humano y sostenible. Conceptos y definición.

Marco doctrinal de los Derechos Humanos.

Elementos de diagnóstico social del Uruguay.

Inclusión / exclusión social.

Unidad 2: **Cultura y Civilización del Tiempo Libre / Ocio**

Se profundizan los conceptos y sus significados a lo largo de la historia para ubicarlos en el contexto de actualidad y con particularidad en nuestro país

Contenidos:

Antecedentes y evolución histórica de los fenómenos del Ocio, Tiempo Libre, Recreación , Animación Socio-cultural, Turismo Social. Definiciones y conceptualizaciones. (**)

Calidad integral de vida, Necesidades Fundamentales y Satisfactores, Cultura Lúdica, Ludopedagogía.

Principales características y tendencias relacionadas con el uso del tiempo libre en la sociedad actual

*(**). Se parte del conocimiento de la temática realizada en el Nivel anterior correspondiente al Espacio Curricular Diferenciado de la EMT Turismo.*

Unidad 3: **Modelos recreacionales**

Se exploran las diferentes tendencias y estilos profesionales que se dan en este terreno buscando poder identificar las características más sobresalientes de las diversas opciones, analizando sus objetivos e impactos en la comunidad

Contenidos:

Papel del ocio, organizado e institucional en el desarrollo personal y colectivo.

Mercado y mercantilización del fenómeno.

Recreación liberadora o alienante. Caracterización.

Opciones y actividades más difundidas y vendidas en contextos diversos: áreas de naturaleza, rurales y urbanas.

Problemática y sinergia del Tiempo Libre, el Ocio, la Recreación (en su doble sentido de necesidad fundamental y de práctica profesional), el Turismo Social y su dimensión socio-educativa.

La propuesta ludopedagógica: el juego y el saber pedagógico como camino de transformación social

METODOLOGÍA

Es importante aclarar que no obstante la asignatura es claramente de corte teórico y es, justamente, el eje de formación que pretende desarrollar, la propuesta de curso en el aula, no debe necesariamente ser de carácter tradicional en cuanto se refiere a la didáctica propiamente dicha, o sea clases magistrales y centradas en el saber del docente, por el contrario, se aspira a que la asignatura sea una **experiencia de construcción colectiva del conocimiento**, es decir de Teorización, en términos de la corriente de la Educación Popular, de alto grado de participación genuina del estudiantado y con una clara guía formativa y facilitadora del proceso de aprendizaje, por parte del docente.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- Bally, Gustav – El Juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México 1992
- Barrán, J. Pedro – Historia de la Sensibilidad (tomo I y II).Ediciones Banda Oriental. Montevideo. Uruguay 1992
- Bonetti. Juan Pablo - Juego, cultura y... – Ediciones populares para América Latina
Bonetti. Juan Pablo – Andares de un mutante. Ediciones Populares para América Latina. Uruguay 1998
- Boullón, Roberto, Molina, Sergio y Rodríguez, M.- Un nuevo tiempo libre. Tres enfoques teórico prácticos. Editorial Trillas. México. 1989
- Cañeque, Hilda – Juego y Vida – Ed. El Ateneo. Argentina 1991
- Caillois, Roger - Los juegos y los hombres – Fondo Cultura Económica. México 1986
- Dinello, Raimundo – Artexpresion y creatividad- Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo 2006
- Dinello, Raimundo – Expresión ludocreativa – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo 2005
- Dinello, Raimundo – Pedagogía de la Expresión – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo 2004
- Dumazedier, Joffre Vers une civilisatio du loisir. Editions du Seuil, París 1962
- Elias, Norbert y Dunning, Eric – Deporte y Ocio en el proceso de civilización. Fondo de Cultura Económica. México 1988
- Freire, Paulo – Hacia una pedagogía de la Pregunta. Ediciones La Aurora, 1985, Buenos Aires

- □ Freire, Paulo – La educación como práctica de la libertad. Siglo XXI Editores 32ª edición 1985
- □ Gillet, Jean – Claude – La animación en la comunidad. Un modelo de animación socioeducativa. Editorial GRAO. Barcelona España 2006
- □ Guitelman, Jorge -Los artesanos del trato. Ediciones CIC. La Plata 1997
- □ Huizinga, Johan - Homo ludens. Madrid, 1972
- □ Jiménez, Carlos A. – Luis A. Alvarado y Dinello, Raimundo- Recreación, lúdica y juego. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia 2004
- □ Max Neff, Manfred -Desarrollo a escala humana – Ed. Nordan. Uruguay 1993
- □ Menchén Bellón –Francisco – Descubrir la Creatividad. Editorial Pirámide. Madrid. España 1998
- □ Maisonneuve, Jean – La dinámica de los grupos . Nueva Visión. Buenos Aires. Argentina 12º reedición 2003
- □ Moccio, Fidel - Hacia la creatividad
- □ Montaner Montejano, Jordi - Psicosociología del turismo. Editorial Síntesis. Madrid. 1999
- □ Morin, Edgar – El Método – Ediciones Cátedra. España 1994
- □ Morin, Edgar – Tierra Patria – Ediciones Nueva Visión. Argentina 1993
- □ Morin, Edgar – Roger, Emilio, Motta,Raúl - Educar en la era planetaria. Gedisa Editorial. 2006. Barcelona
- □ Morin, Edgar – La Cabeza bien puesta. Ediciones Nueva Vision.1999. Bs. Aires.
- □ Mosca, Juan José – Pérez Aguirre,L. Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora
- □ Munné, Frederic - Psicosociología del tiempo libre. Editorial Trillas México. 1989
- □ Núñez, Carlos - La revolución ética
- □ Perrenoud, Philippe - Construir competencias desde la escuela. Dolmen Ediciones. Chile 1999
- □ Pichon Rivière, E - El proceso creador – Ediciones Nueva Visión. Argentina 1987
- □ Rebellato, José Luis y Jiménez, Luis – Etica de la Autonomía. Editorial Roca Viva. Uruguay 1997
- □ Ruchinger, María - Turismo, Recreación y Medio Ambiente. Ediciones Universo. Buenos Aires. Argentina 1996
- □ Scheines, Graciela Juguets y jugadores – Editorial de Belgrano. Argentina 1981
- □ Scheines, Graciela, Juegos inocentes, juegos terribles – EUDEBA. Argentina 1998
- □ Vidart, Daniel - El juego y la condición humana – Ediciones Banda Oriental. Uruguay 1999
- □ Waichman, Pablo – Tiempo Libre y Recreación – Argentina 1993

Documentos y Ponencias

Declaración Universal de los DD.HH – ONU

Libro-memorias de la Bienal Internacional del Juego I^a, II^a III^a, IV^a y V^a - Centro La Mancha / UNICEF

Gerlero, Julia – Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación. Universidad Nacional del Comahue. Argentina. Ponencia 1^o Congreso Departamental de Recreación de orinoquia colombiana. Villavicencio.Meta Colombia, 2005

Mesa Cobo, Guillermina – Universidad del Valle. Ponencia: La formación profesional en recreación: ¿ un sueño o una necesidad indiscutible? Ponencia VI Congreso Nacional de Recreación.Agosto 2000 Colombia

De Melo, Víctor Andrade : Universidad Federal de Río de Janeiro.Brasil
Ponencia: Educación Estética y animación cultural. Reflexiones. VIII Congreso Nacional de Recreación mayo 2004 Bogotá Colombia

ASIGNATURA II : TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL EN RECREACIÓN, IDENTIDAD Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA

Área temática: TÉCNICAS RECREATIVAS E INVESTIGACIÓN, APLICADAS

FUNDAMENTACION

La asignatura se propone estudiar los mecanismos, diseños y formatos para poner en práctica la metodología lúdica, adecuándola y poniéndola al servicio de la intervención e incidencia social y cultural comunitaria.

Es la expresión práctica, es decir, la operativización del marco teórico estudiado en la asignatura de Teoría I, con técnicas, juegos, actividades, acciones lúdicas y creativas. Buena parte del bagaje instrumental de la metodología lúdica que ha sido explorada en forma práctica y teórica en sus elementos básicos durante los talleres I y II de Cultura Lúdica y Recreación de la Educación Media Tecnológica. Orientación Turismo, deberá ahora ponerse en la frecuencia explícita del trabajo hacia el desarrollo comunitario. Ello demandará una investigación de las adecuaciones, adaptaciones y recreaciones necesarias para que cumpla con este cometido principal.

Por lo tanto se procurará desarrollar como competencias las capacidades personales para la puesta en práctica de las técnicas logrando adaptarlas a las más diversas condiciones de contexto físico, geográfico, material, socio-económico y cultural, con un alto componente de creatividad y capacidad de resolución, con acción propositiva hacia la participación y el trabajo colectivo y mancomunado, sin perder la esencia del componente lúdico ni la perspectiva del compromiso social como propósito.

La metodología lúdica es una ruta particular hacia el conocimiento de la realidad que deseamos transformar. A través de ella logramos la posibilidad de visibilizar algunos aspectos de esa realidad que están virtualmente desaparecidos u ocultos en la cotidianidad.

La metodología lúdica nos permite trascender la mirada común, traspasar los límites de las formalidades y de los comportamientos usuales; romper y superar esquemas de pensamiento fijos y prejuicios individuales y sociales; fortalecernos en nuestra identidad personal y colectiva y generar conocimientos nuevos y otras posibles soluciones a los viejos y conocidos problemas y conflictos; responder con creatividad a la diversidad de desafíos que nos plantea la realidad cotidiana con alegría y placer, con libertad y cuidado del otro y de todo lo otro.

Podremos colaborar en la enorme y trascendente tarea de construcción de ciudadanía poniendo a su servicio el “saber hacer” del juego, la fiesta, la expresión, la creatividad y el placer, logrando atravesar con estos componentes diversos proyectos de desarrollo comunitario, de desarrollo cultural y de desarrollo turístico.

El “saber hacer” técnico de la Recreación hay que cualificarlo, ofreciendo en esta asignatura la posibilidad de experimentar con profundidad y excelencia, la puesta en práctica del método lúdico, como vivencia intransferible en los

estudiantes, y en los aspectos didáctico-metodológicos a considerar en el enfoque de la Inclusión Social.

En un campo del saber como este, en el que en nuestro país hay muy escasa investigación, es de orden y absolutamente imprescindible, proponerse desde la asignatura, la investigación - acción y su sistematización inmediata, como un verdadero aporte al estudio y desarrollo del área.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS DE LA TECNICATURA A LAS QUE APORTA

- 2.3.2 Diagnosticar, programar , ejecutar y evaluar actividades lúdicas, festivas y culturales en parques temáticos, spa, resorts, hoteles, playas, campings, barrios, comunidades, etc.
- 2.3.3 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en recursos naturales y culturales, entendiendo la interpretación como una modalidad de Educación Ambiental no formal que se realiza en el sitio en el que se encuentra el recurso original
- 2.3.4 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y culturales con fines socializadores atendiendo características de necesidades especiales (por ejemplo ONGs que trabajan con niños, adolescentes y jóvenes en situación de riesgo, INAU, programa Casa Joven, INJU, programas del MIDES, etc).

PROPÓSITO CLAVE / COMPETENCIA GRAL.

Partiendo de la realidad de alumnos que han incursionado en la temática en los Talleres de Cultura Lúdica y Recreación de la EMT Turismo, se propone aplicar con idoneidad diversidad de técnicas, dispositivos y recursos lúdicos y recreativos a la construcción de Identidad, la Ciudadanía y la Inclusión Social y desarrollar el espíritu investigativo a partir de dicha práctica, produciendo y ordenando sistemáticamente el conocimiento generado.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

Conocer y aplicar la metodología lúdica como proceso cognitivo

Promover el desarrollo personal y colectivo a través de la puesta en práctica adecuada a los diversos contextos, de los diferentes componentes de la metodología lúdica

Desarrollar y generar a través de las acciones y actividades propuestas, un compromiso ético con la comunidad en su dimensión social, cultural y ambiental

Colaborar en el rescate de la identidad personal, grupal, local, nacional y también en la construcción de las sinergias entre todas estas dimensiones

Facilitar la elaboración y transformación del conflicto en un punto de partida de construcción de nuevos y enriquecidos significados y comportamientos sociales

Rescatar para la construcción de Ciudadanía como acción política, algunos componentes no considerados: la dimensión afectiva, corporal, estética, creativa, a través de acciones lúdicas

Registrar y sistematizar el conocimiento producido como masa crítica de valor

ESTRUCTURA CURRICULAR

Los contenidos de la asignatura serán desarrollados en un trayecto compuesto de cuatro Unidades Temáticas que se proponen atravesar por una intensa vivencia de la práctica lúdica, experimentando las acciones a la interna del curso y también poniendo una fuerte intención en la implementación práctica en condiciones de contexto externo a la situación de aula.

En cada una de las tres primeras unidades se pone énfasis temático y se buscan los abordajes técnicos adecuados para el desarrollo, también conceptual, de los mismos; principalmente se pretende explorar creativamente las adecuaciones de la práctica a estas temáticas complejas.

En la cuarta unidad se estudia y se ejecuta la propuesta de sistematización de la práctica, en este caso tomando como tal, el propio desarrollo del curso, y buscando incluir en el proceso de sistematización, recursos y dispositivos de la metodología lúdica.

UNIDADES

Unidad 1: **Prácticas lúdicas**

Se ponen en práctica técnicas, recursos lúdicos y creativos, dispositivos y acciones buscando probar sus mejores adaptaciones y variantes para abordar temas y dimensiones personales y colectivas que estructuran y hacen al tipo de vínculo social.

Se busca la experimentación y la investigación de recursos y zonas poco utilizadas para ampliar la matriz lúdica.

Contenidos:

El juego como metáfora del conocimiento.

Cuerpo, afectividad y espiritualidad, como escenarios del territorio personal.

Expresión, comunicación y los lenguajes creativos como rutas para favorecer el vínculo social.

Abordajes lúdicos, recreativos y creativos en las diversas dimensiones del Desarrollo Humano.

Unidad 2: **Individualidad, Grupalidad y Socialidad**

Se buscan y prueban las formas y propuestas lúdicas que funcionen como disparadores y elaboradores del asunto conflictivo.

Se analizan y consideran los resultados procurando hallar indicadores idóneos para la valoración.

Contenidos:

La tensión entre lo individual y lo colectivo

El conflicto como potencial de crecimiento; identificación; elaboración; transformación / resolución a través de acciones lúdicas

Unidad 3: **Identidad y construcción de Ciudadanía**

Se promueven acciones y actividades con el propósito central de atender y comprender el valor de la diversidad cultural y promover los recursos locales, tanto naturales como culturales de distintos contextos en el sentido de fortalecer la Identidad y la Inclusión Social

Contenidos:

Rescate del capital cultural individual y colectivo.

Lo festivo, lo contemplativo.

Saberes y valores locales (urbanidad / ruralidad). Ética y estética. Ambiente natural. Patrimonio tangible e intangible. Interculturalidad.

Modelos y procesos de participación. Resistencia, resiliencia y empoderamiento ciudadano. Acciones y propuestas de inclusión y reconstrucción del tejido social.

Unidad 4: **Sistematización de la práctica**

Se estudian y analizan experiencias de sistematizaciones realizadas en otras áreas temáticas y se estructura una propuesta específica para realizar la sistematización del curso intentando incorporar recursos propiamente lúdicos y que sean pertinentes a la misma

Contenidos:

Concepto de sistematización; registro; memoria

Análisis de experiencias de sistematización de la práctica.

Exploración de aplicación de métodos lúdicos para la sistematización

Construcción de una propuesta – formato de sistematización del curso

METODOLOGÍA

Se trabajará con una metodología activa, altamente participativa, partiendo centralmente de la práctica vivencial para luego pasar por un momento de reflexión – análisis crítico de la misma, sacar conclusiones, ideas, aproximaciones conceptuales sobre la experiencia y sus posibles aplicaciones en el marco de acción que propone la Tecnicatura; se trasladará fuertemente el protagonismo central del docente a los estudiantes, sin que se pierda el rol específico de facilitación en el proceso de aprendizaje que debe mantener el docente; se sistematizará colectivamente el proceso del curso de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- Ander-Egg, Ezequiel - La práctica de la animación socio cultural. Ed. Municipalidad de Rivadavia. Mendoza Argentina 1987
- Ander-Egg, Ezequiel - Metodología y Práctica de la Animación Sociocultural. Editorial Humanitas. Buenos Aires 1990
- Boullón, Roberto - Las actividades turísticas y recreacionales. Editorial Trillas. México. 1999.
- Brown , Guillermo - Qué tal si jugamos? David, José – Juegos creativos para la vida moderna. Lumen Humanitas. Bs Aires. Argentina. 1997
- David, José – Jugamos antes que se acabe... Editorial Lumen. Argentina. 2004.
- Dinello, Raimundo – El Juego. Ludotecas – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo 2003
- Harf, Ruth y otros Juegos, juguetes, materiales y recursos. Artículos en Revista Novedades Educativas Año 18 N° 191, Noviembre 2006. Buenos Aires. Argentina
- Pérez Aguirre, Luis – Manual de juegos. Ed. Bonum. Argentina 2003.
- Perrenoud, Philippe -Aprender en la escuela a través de proyectos: porqué?, cómo?
- Stigliano, Daniel – Gentile, Daniel – Enseñar y Aprender en grupos Cooperativos. Comunidades de diálogo y encuentro. Ediciones Novedades Educativas. Bs Aires Argentina 2006
- Ventosa, Víctor – Métodos activos y Técnicas de Participación para educadores y formadores. Editorial CCS. Madrid España 2004
- Whitin, Phyllis y Whitin, David J. – Indagar junto a la ventana. Cómo estimular la curiosidad de los alumnos. Gedisa Editorial. España 2000.

Documentos y Ponencias

Libro-memorias de la Bienal Internacional del Juego Iª, IIª, IIIª, IVª y Vª - Centro La Mancha / UNICEF

Revista Internacional "Magisterio" – Educación y Pedagogía N° 19. Bogotá Colombia. Feb / mar 2006

Adolescencia con derecho a participar. Palabras y juegos. Herramientas para la participación adolescente – UNICEF. Uruguay 2004

ASIGNATURA III PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN CREATIVA

Área temática: GESTIÓN OPERATIVA

FUNDAMENTACION

La Gestión u operativización ordenada y planificada de un programa general de Recreación y / o Animación Sociocultural requiere desarrollar actitudes y competencias específicas en los agentes que la ponen en práctica, no obstante la formación en dichos aspectos es deficitaria y se propone desde este espacio su cualificación y enriquecimiento.

Seguramente sean varias y estén mezcladas las razones para que haya una brecha tan importante entre la capacidad de realizar y facilitar actividades y diversidad de prácticas recreativas y / o de animación socio-cultural y, la capacidad para planificar, es decir “anticiparse a la realidad” a través de un estudio diagnóstico, para luego diseñar una propuesta metodológica clara y consecuente con los principios y objetivos planteados y la implementación de una evaluación constante y formativa, o sea de proceso y no terminal, para poder darle seguimiento y alternativas de corrección a las formas y resultados de la intervención.

En síntesis, hay una distancia demasiado grande entre el “hacer” y el “pensar” cómo hacer? entre el momento de “ejecutar” y el de “diagnosticar, planificar, diseñar, evaluar”.

La Gestión tiene que ser entendida como la articulación de los momentos de *elaboración* de un programa de Recreación y de Animación Socio-cultural, de *su puesta en práctica y de su evaluación (formativa y terminal)*

De alguna manera se pretende contribuir a la fundamentación y legitimización del campo de actividad, permitiendo un acercamiento teórico y también práctico, a la necesidad de una gestión rigurosa y a la vez adecuada, a las características de la tipología del “hacer” gestionado.

En este caso se deberá contextualizar y adaptar la práctica de la gestión, sus instrumentos y técnicas, a la Recreación y la Animación Socio-cultural, y sobre ello, nuevamente, encontramos poca investigación y sistematización de experiencias, por lo que también en esta asignatura se hará necesaria la investigación y validación de herramientas innovadoras.

La asignatura se propone principalmente poder clarificar y re-valorizar esta dimensión de las prácticas recreativas y socio-culturales, de modo que no se perciba como un aspecto alejado de las mismas sino como parte de la rigurosidad necesaria para la profesionalización de este trabajo y contribuir a desarrollar las competencias específicas que permitan ponerlo en práctica.

Es necesario, como parte de esta formación de nivel superior, aportar las capacidades, desarrolladas como competencias, para poder facilitar una gestión que resulte cualitativamente eficaz, metodológica y conceptualmente coherente con el campo de acción y el marco ético en el que se aplica y cuantitativamente eficiente.

Se deberá además considerar las particularidades para los diversos contextos de aplicación posible.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS DE LA TECNICATURA A LAS QUE APORTA

- 2.3.2 Diagnosticar, programar , ejecutar y evaluar actividades lúdicas, festivas y culturales en parques temáticos, spa, resorts, hoteles, playas, campings, barrios, comunidades, etc.
- 2.3.3 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en recursos naturales y culturales, entendiendo la interpretación como una modalidad de Educación Ambiental no formal que se realiza en el sitio en el que se encuentra el recurso original
- 2.3.3 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y culturales con fines socializadores atendiendo características de necesidades especiales (por ejemplo ONGs que trabajan con niños, adolescentes y jóvenes en situación de riesgo, INAU, programa Casa Joven, INJU, Programa del MIDES, etc)
- 2.3.6 Integrar y colaborar en equipos pluridisciplinarios

PROPÓSITO CLAVE / COMPETENCIA GRAL.

Diagnosticar, programar, ejecutar y evaluar creativamente acciones lúdicas, recreativas, de animación socio-cultural y turísticas (en medio urbano y de Naturaleza) en el Tiempo Libre, optimizando los recursos naturales, materiales y humanos bajo la perspectiva de la sustentabilidad

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

Incorporar y profundizar conocimientos teóricos y prácticos para la realización de diagnósticos (social y comunitario)

Incorporar y profundizar conocimientos teóricos y prácticos para la elaboración de programas y evaluación de los mismos

Comprender y valorizar la importancia de la gestión, desde la perspectiva de la sustentabilidad de los proyectos comunitarios y, articular en ella, el antes (elaboración), el durante (ejecución) y el después (resultados y re-planificación)

Incorporar nociones básicas para una eficiente administración de recursos con criterios de sustentabilidad

Desarrollar y aplicar la creatividad para incorporar a la tarea de gestión, la especificidad del campo recreacional, en cuanto a sus características y procedimientos

ESTRUCTURA CURRICULAR

El trayecto de esta asignatura está compuesto de tres unidades temáticas que desarrollan en su recorrido, tres aspectos fundamentales de la gestión: los elementos y herramientas conceptuales y de procedimiento para planificar y organizar un programa de estas características, el lugar y rol particular de coordinación con sus diversas complejidades técnicas y relacionales y la realidad de experiencias que se realizan en nuestro país próximas a este tema, ya sean públicas o de iniciativa privada, obteniendo de tal modo una información general del estado de situación.

UNIDADES

Unidad 1: **Planificación y Organización**

Se estudian teóricamente y se ponen en práctica los aspectos principales vinculados a una gestión operativa en el terreno de las actividades recreativas y socio-culturales.

Se procura traspasar el nivel de organización de actividades y jornadas para alcanzar el de la elaboración de programas y proyectos que demanden una concepción metodológica coherente.

Contenidos:

Conceptos de gestión y auto-gestión

Elaboración de programas socio-recreativos. Organización de eventos, jornadas y actividades recreativas y de animación socio-cultural articulados en un marco de proyecto.

Análisis de experiencias de co-gestión con la comunidad local y / u otros actores institucionales, grupales e individuales. Producción de propuestas.

Unidad 2: **Rol de coordinación**

Se pone énfasis en el análisis y la experimentación del proceso de conformación de equipos de trabajo y las particularidades del mismo, así como en la tarea específica de su coordinación

Contenidos:

Formación y coordinación de equipos de trabajo.

Trabajo en equipo.

Roles (internos y externos)

Facilitación en la coordinación de programas recreativos y de animación socio-cultural. Manejo y cuidado de recursos materiales y humanos

Unidad 3: **Gestión creativa**

Se propone la investigación y adecuación con especificidad al campo de la Recreación y la Animación Socio-cultural, bajo una intención crítica y de búsqueda creativa, de los instrumentos y técnicas de gestión, intentando conocer experiencias concretas y analizar su viabilidad y resultados

Contenidos:

Gestión de proyectos vinculados a los fenómenos del tiempo libre y el ocio, culturales, socio-comunitarios y de espectáculos. Micro y macro escala. Análisis de experiencias diversas.

Reconocimiento de estructuras comunitarias, sectores y ámbitos de intervención posibles. Rol de articulación.

Atención y consideración de políticas (nivel institucional, local / territorial, nacional, internacional) sobre estos temas; actores y organismos principales; relaciones y redes que existan al respecto.

METODOLOGÍA

De igual modo que en las otras asignaturas de esta Tecnicatura, se pretende que se pueda experimentar aplicaciones didácticas y metodológicas con la mayor aproximación posible al carácter general de la formación.

Se desarrollará por tanto en forma teórico-práctica con modalidad de taller, incentivando con ello la mayor participación activa de los estudiantes para hacer la trasposición didáctica de la teoría gral. a la práctica especializada.

Se plantea entonces un doble desafío para la asignatura: capitalizar los conocimientos genéricos sobre los aspectos conceptuales y técnicos de la gestión para poder encontrar formas de implementarlos en el campo de la Recreación y la Animación Socio-cultural y al mismo tiempo procurar enriquecer la concepción y la práctica de la gestión, con aportaciones específicas que provengan de este campo del saber y resulten pertinentes en su adecuación

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- Ander-Egg, Ezequiel - Metodología y Práctica de la Animación Sociocultural. Editorial Humanitas. Buenos Aires 1990
- Ander – Egg, Ezequiel – Aguiar M.J. – Evaluación de Servicios y programas socio culturales. Humanitas Argentina 1993
- Ander – Egg, Ezequiel –Introducción a la Planificación Buenos Aires Argentina 1992
- Ventosa, Víctor – Desarrollo y Evaluación de Proyectos Socio – Culturales. Editorial CCS. Madrid. España 2002

ASIGNATURA IV: PRÁCTICA PROFESIONAL EN ESPACIOS NATURALES Y URBANOS

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura sintetiza, en la esencia de su concepción y en su organización funcional, algunas de las ideas innovadoras que motivan y atraviesan toda la propuesta de la Tecnicatura, en tanto proceso de aprendizaje y formación alternativo y alterativo.

En primer lugar, se la concibe como un espacio de encuentro, articulación y síntesis del discurso teórico y su operativización en la realidad, por parte de todas y todos y cada una y uno de los integrantes del equipo docente encargado del proceso formativo.

De alguna forma se convierte en un fuerte desafío de intercambio pedagógico y producción colectiva de conocimiento, teniendo como interlocutores principales no solamente a los colegas docentes de otras asignaturas sino también a las y los estudiantes que estarán siendo protagonistas y al mismo tiempo evaluadores, en y desde la praxis.

Desde el punto de vista organizativo, deberá reflejar en su funcionamiento la alteratividad del planteo, lo que supone hacer de esta, una experiencia piloto para una diferente organización del cuerpo docente y como resultado de ella, una distinta y más integral propuesta educativa, donde los paradigmas y modelos tradicionales queden definitivamente superados y se construyan colectivamente nuevas formulaciones didácticas, metodológicas y pedagógicas, que ciertamente se aproximen más auténtica y actualizadamente a la realidad social en constante y extrema aceleración de cambios, y que no encuentra eco y reacción alternativa en la rigidez del sistema educativo formal.

De tal modo se constituye en una asignatura de *convergencia de saberes divergentes*, donde las y los estudiantes-participantes reciben, efectiva y constantemente, los aportes desde las miradas específicas de cada una de las otras asignaturas del curso, con estricta dirección y propósito explícito hacia la construcción colectiva de un nuevo perfil laboral y profesional en esta área.

La tarea demandará tanto por parte del equipo docente como del grupo de estudiantes una fuerte implicación y compromiso creativo e investigativo, en oposición a lo modélico, tradicionalmente reproductivo y repetitivo.

Ello supone una actitud de todos los actores en el proceso educativo, de gran apertura mental y de pre-disposición hacia la valoración de la *duda*, más que de la *certeza*, como mecanismo profundamente significativo y motivador en los procesos de cognición, en tanto generadora de fuertes estímulos hacia el aprendizaje como la curiosidad, el deseo del descubrimiento, la posibilidad de la creación, tanto en la dimensión individual como colectiva.

La forma también hace al sentido, definitivamente debemos asumir el desafío de encontrar mejores soluciones que formalmente ayuden, colaboren y asistan

el deseo, las ideas e intenciones en búsqueda de alcanzar los sentidos y significaciones perseguidas.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS DE LA TECNICATURA A LAS QUE APORTA

- 2.3.2 Diagnosticar, programar, ejecutar y evaluar actividades lúdicas, festivas y culturales en parques temáticos, spa, resorts, hoteles, playas, campings, barrios, comunidades, etc.
- 2.3.3 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en recursos naturales y culturales, entendiendo la interpretación como una modalidad de Educación Ambiental no formal que se realiza en el sitio en el que se encuentra el recurso original
- 2.3.4 Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y culturales con fines socializadores atendiendo características de necesidades especiales (por ejemplo ONGs que trabajan con niños, adolescentes y jóvenes en situación de riesgo, INAU, programa Casa Joven, INJU, programas del MIDES, etc).

PROPÓSITO CLAVE / COMPETENCIA GRAL.

Manejar con solvencia y creatividad la adecuación de los recursos teórico-conceptuales y dispositivos técnico-metodológicos, a diversos contextos laborales y poner en práctica los aprendizajes obtenidos en situación de realidad laboral-profesional asistida

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Identificar las características específicas de los distintos tipos de experiencias laborales vinculadas a la temática, que existen en el medio nacional

Aplicar con adecuaciones pertinentes al contexto y particularidades de la tipología de ámbito (geográfico, cultural, socio-económico) los elementos teóricos y prácticos de la metodología lúdica

Confrontar crítica y fundadamente, desde la propia vivencia laboral-profesional asistida y facilitada por el equipo docente, la formación teórica y práctica experimentada en el curso en las diversas asignaturas

ESTRUCTURA CURRICULAR

Se desarrollará la asignatura a lo largo de tres unidades temáticas y una unidad funcional, es decir, el programa implica una primera aproximación e inmersión profunda en el reconocimiento más amplio del campo laboral y todas sus ramificaciones y posibilidades para luego poder realizar dos experiencias vivenciales de carácter puntual, ejerciendo el rol técnico-profesional de facilitador en Recreación y/o Animación Sociocultural en alguna institución u

organización (en acuerdo previamente realizado) una de característica urbana y la otra de Naturaleza.

La unidad funcional es el resultado de la constante retro-alimentación entre el colectivo docente y el estudiantado, de cada una de las unidades temáticas, generando una masa crítica de conocimiento a partir de la resignificación de la experiencia práctica, en modo de foro-coloquio permanente.

UNIDADES

Unidad 1: **Reconocimiento del campo laboral y profesional.**

La propuesta es la de recorrer con la mayor amplitud posible, la dimensión general que tiene el campo laboral de la Recreación y en particular de aquellas áreas donde se conecta con el planteo social y cultural que tiene la Tecnicatura, incluso buscando aportar la visión y el encuadre de la metodología lúdica a territorios no explorados profesionalmente aún.

Contenidos:

Contactos, charlas e intercambios directos con protagonistas diversos a nivel nacional en esta área de estudio y trabajo.

Visitas de reconocimiento en terreno a diversas experiencias organizativas, comunitarias, públicas y privadas a los efectos de tener un acercamiento directo y de inmersión en las condiciones de realidad del campo laboral y profesional.

Mapeo de actores relevantes; caracterización.

Nota: de estas visitas y contactos interinstitucionales se armará un sistema de experimentación práctica de las / los estudiantes (un símil de pasantía) aportando también reflexión y análisis crítico (oral y escrito) de la misma, tanto como insumo de trabajo hacia el curso como para los organismos, instituciones y/o empresas que hayan prestado su colaboración en tal sentido.

Se buscará poder atender ámbitos sustantivamente diferentes de posibles aplicaciones didácticas del curso, ya sea por su condición geográfica-natural como otras características de orden socio-cultural y económico.

Esta práctica tendrá un acompañamiento, seguimiento y monitoreo por parte del equipo docente completo a cargo de la Tecnicatura y la coordinación general será de responsabilidad del docente de la Asignatura de Gestión Operativa.

Unidad 2 : **Práctica de Naturaleza**

Con especificidad se desarrollará una práctica profesional aplicando y adaptando al contexto de Naturaleza los mecanismos, actividades y propuestas de la Recreación y la Animación Sociocultural

Contenidos:

Experimentación práctica asistida en área e naturaleza, zona costera, establecimiento / organización rural y sistematización de dicha práctica.

Unidad 3: **Práctica urbana**

Con especificidad se desarrollará una práctica profesional aplicando y adaptando al contexto urbano los mecanismos, actividades y propuestas de la Recreación y la Animación Sociocultural

Contenidos:

Experimentación práctica asistida en una organización / institución urbana y sistematización de dicha práctica.

Unidad 4: **Foro - coloquio**

En realidad se refiere a una propuesta de funcionamiento pero que debe asumirse como parte del cuerpo orgánico de la asignatura, de modo que se garantice el espacio real de concreción de la misma.

Es un foro-coloquio de carácter permanente donde se desarrolla el intercambio de opiniones y aprendizajes, entre estudiantes y equipo docente, en un ámbito y condiciones distintas a la de cada asignatura en particular, coordinado y facilitado por un docente (se propone que sea el mismo que de la asignatura de Gestión Operativa o bien otro consensado en el equipo docente) donde se irán procesando los contenidos más fecundos de la experiencia de la Tecnicatura, a la vez que generando y sistematizando el conocimiento de manera auténticamente participativa y colectiva.

METODOLOGÍA

Algunas características particulares de esta propuesta le dan a la asignatura una formalización distinta a la “materia” concebida tradicionalmente.

En primer lugar no es una asignatura, y por tanto un programa, a “dictar” por un docente a cargo que determina el enfoque pedagógico, la didáctica y metodología áulica a ser empleadas y la forma de evaluar el proceso de aprendizaje.

En un sentido completamente diferente se conforma un espacio de elaboración y construcción colectiva del saber, entre estudiantes y docentes, compartiendo como insumo principal para el intercambio de información y elaboración de análisis y reflexiones conceptuales, las dos experiencias prácticas realizada de manera asistida, organizadas como parte del curso.

Un docente tendrá a su cargo la coordinación de la asignatura, en el sentido de acompañar el desarrollo de la unidad 1, gestionando los acuerdos institucionales necesarios para la organización de las experiencias de práctica profesional, coordinando la acción de “asistencia” por parte del equipo docente a dicha práctica y facilitando el espacio de foro-coloquio permanente.

Considerando la peculiaridad de este ámbito de trabajo y campo laboral, debe estar claro al momento de elegir esta opción laboral, para los docentes y de formación, para los estudiantes, la necesidad y el compromiso ineludible de

participación tanto al espacio foro-coloquio en horario de clase como de actividades y acciones fuera del horario normal de clase, incluyendo actividades nocturnas, en fines de semana y en días festivos, lo que será organizado y programado por el docente a cargo, quien también propondrá los ajustes y compensaciones de horarios correspondientes.

BIBLIOGRAFÍA

Consecuentemente será una propuesta que surja de la construcción en proceso de la asignatura.

Besio, Mariano - Recreación en hotelería. Conceptualización y metodología. Librerías Turísticas. Buenos Aires. Argentina 1999.

Gamboa de Vitelleschi, Susana – Descubrir Valores Jugando. Editorial Bonum. 2ª reimpresión. Buenos Aires, Argentina 2001

Ureña Villanueva, Fernando – Coordinador – Senderismo. Una práctica físico deportiva que permite conocer y respetar la naturaleza. En Unidades Didácticas para el Bachillerato I Ediciones INDE . Barcelona 1997

Marchese, Graciela – Educación ambiental en las plazas. Propuestas para trabajar en un entorno cercano. Editorial Homosapiens. Santa Fe. Argentina. 2005

Morales Miranda, Jorge – Guía práctica para la interpretación del Patrimonio. Difusión Monografías. Junta de Andalucía España 2001.
PROBIDES - Guía Ecoturística de la Reserva de Bañados del Este Ediciones Santillana 1999

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA TECNICATURA

Se propondrán instancias de evaluación “formativa” o de proceso, a lo largo del curso y en cada asignatura (cómo mínimo tres, una que aporte al diagnóstico inicial, otra al promediar el curso y una al finalizar el mismo)

Se procurará la mayor coherencia temática y metodológica, es decir, poner énfasis tanto en el contenido como en el formato de la medición evaluativa de los aprendizajes, entendiendo ésta como una experiencia más dentro del proceso pedagógico que ayude a incorporar y potenciar la adquisición de las competencias / capacidades planteadas.

Se obtiene la aprobación del curso según el Reglamento de Pasaje de Grado para Cursos Técnicos Terciarios que implica la realización de un Proyecto Cultural y Socio-recreativo que se presenta en equipo de tres estudiantes como máximo.

2- CAPACIDADES ADQUIRIDAS

2.1 – Capacidad General:

2.1.1. Intervenir con metodologías lúdicas y recreativas en actividades de trabajo Social, Cultural y del área Servicios.

2.1.2. Facilitar la integración/incorporación de las actividades recreativas y de animación socio – cultural en los más diversos ámbitos de interacción humana.

2.1.3. Implementar propuestas de amplios niveles de participación, calidad motivacional y disfrute con el mayor cuidado del Ambiente natural, cultural y social.

2.2. Capacidades adquiridas en el trayecto educativo anterior:

2.2.1. Reconocer y valorar el Fenómeno Lúdico en su dimensión individual, grupal y social/cultural.

2.2.2. Conocer y manejar los dispositivos técnicos, didácticos y metodológicos para la utilización del juego y las actividades recreativas como herramientas de trabajo social.

2.2.3. Reconocer los impactos socio – ambientales y psico – afectivos de la actividad recreativa.

2.2.4. Manejar la aplicación de actividades lúdico – expresivas para el desarrollo de los procesos grupales y colaborar en la resolución de conflictos.

2.2.5. Aplicar creativamente las metodologías lúdicas en diversas situaciones y ámbitos laborales (Turismo Rural, Histórico Cultural, Ecoturismo, Recreación en espacios abiertos y cerrados).

2.2.6. Vivenciar y propiciar una actitud lúdica de disfrute y alegría.

2.3. Capacidades específicas.

2.3.1. Profundizar y enriquecer conceptualmente los fenómenos del Tiempo Libre, el Ocio, la Recreación y la Animación Socio - Cultural y conocer su interacción sinérgica en diferentes contextos socio – económicos.

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

2.3.3. Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades interpretativas en recursos naturales y culturales, entendiendo la interpretación como una modalidad de Educación Ambiental no formal que se realiza en el sitio en el que se encuentra el recurso original.

2.3.4. Organizar, programar, ejecutar y evaluar actividades recreativas y culturales con fines socializadores atendiendo las características de necesidades especiales (ejemplo ONGs que trabajan con niños abandonados, INAU, programa Casa Joven, INJU, etc.).

2.3.5. Coordinar recursos humanos y materiales para el desarrollo de un Programa Recreativo.

2.3.6. Integrar y colaborar en equipos pluridisciplinarios.

3. PROPUESTA CURRICULAR

Asignaturas	Horas Semanales
Teoría de la Cultura del Ocio y Modelos Recreacionales	4
Planificación y Gestión Creativa	4
Técnicas de Investigación Social en Recreación, Identidad y Construcción de Ciudadanía.	4
Práctica Profesional en espacios naturales y urbanos	4
Marketing de Servicios	3
Metodología de Proyecto	3
Total	22

4. REQUISITOS MINIMOS PARA IMPARTIR ESTA TECNICATURA.

4.1.- Docentes titulados de nivel terciario de acuerdo a cada asignatura o que acredite solvencia teórica y experiencia probada en Proyectos de Animación Socio – cultural.

4.2. Propiciar la participación de expertos y educadores en Animación socio – cultural de probada solvencia.

4.3. Presentar documentación que acredite experiencia laboral en Establecimientos Turísticos y Recreativos Públicos y/o Privados: Hoteles, Campings, Playas, Parques Temáticos, Areas Protegidas, Organizaciones No gubernamentales vinculadas a la Comunidad.

4.4. Elaborar este proyecto en un centro y realizar el seguimiento y la evaluación antes de expandir la experiencia.

4.5. Aprovechar el período de seguimiento en capacitar docentes de manera de tener los recursos humanos necesarios para continuar con éxito la experiencia.

2) Elévese al Consejo Directivo Central.

ASUNTO N° 61 - EXP. 216/05.- TECNICATURA “TÉCNICO EN GESTIÓN DE ALOJAMIENTO”.

VISTO: El diseño de la Tecnicatura “Técnico en Gestión de Alojamiento” presentado por la Dirección de Programa de Educación en Administración, Comercialización y Servicios;

CONSIDERANDO: I) que el mismo se adjunta de fs. 3 a fs. 5;

II) que la Junta de Directores de Programa a fs. 6 sugiere su aprobación;

ATENTO: a lo expuesto;

EL CONSEJO DE EDUCACION TECNICO-PROFESIONAL POR UNANIMIDAD (TRES EN TRES), RESUELVE:

1) Proponer al Consejo Directivo Central la aprobación del plan correspondiente a la Tecnicatura “Técnico en Gestión de Alojamiento” presentado por la Dirección de Programa de Educación en Administración, Comercialización y Servicios, que se detalla a continuación:

TECNICO EN GESTION DE ALOJAMIENTO

PERFIL DE INGRESO: Bachillerato Tecnológico o Bachillerato Diversificado

DURACION: 2 años

EGRESO: Mundo del Trabajo

1 - COMPETENCIAS

1.1- Organizar, gestionar y supervisar el servicio de Recepción, Conserjería y Comunicaciones.

1.2- Supervisar el servicio de pisos, áreas públicas, lavanderías.

1.3- Planificar y controlar área de alojamiento.

1.4- Organizar, ejecutar y controlar el desarrollo de acciones comerciales.

2 - CAPACIDADES ADQUIRIDAS

2.1- Capacidad General

Administrar el área de alojamiento, a partir de los objetivos generales del establecimiento, asegurando el recibimiento y atención del cliente y la correcta prestación de los servicios del área.

2.2.- Capacidades Específicas

2.2.1- Organizar, gestionar y supervisar el servicio de recepción, Conserjería y Comunicaciones.

2.2.1.1- Gestionar adecuadamente las reservas logrando la mayor ocupación posible y satisfacción de los clientes.

2.2.1.2- Atender entradas y salidas de clientes con cortesía y generando información que facilite la prestación del servicio.

2.2.1.3- Atender clientes en su estadía manteniendo calidad del hotel y dando satisfacción al cliente.

2.2.1.4- Formalizar la documentación y registrar la información necesaria del hotel.

2.2.1.5- Registrar y controlar los servicios consumidos durante la estadía.

2.2.1.6- Organizar los recursos necesarios para prestar los servicios bajo su mando.

2.2.2- Supervisar el servicio de pisos, áreas públicas y lavandería.

2.2.2.1- Controlar la dotación de equipos y materiales para obtener el mejor servicio.

2.2.2.2- Programar acciones de mantenimiento mobiliario.

2.2.2.3- Organizar los recursos necesarios para prestar servicio de alojamiento.

2.2.2.4- Supervisar limpieza de habitaciones y áreas comunes del hotel asegurando el nivel de acabado.

2.2.2.5- Supervisar lavado de ropa de los clientes. Atender quejas y peticiones de los clientes sobre esta área.

2.2.3- Planificar y controlar el área de alojamiento.

2.2.3.1- Proponer a su nivel, objetivos viables e integrados a los generales del hotel.

2.2.3.2- Organizar equipo de trabajo necesario en su departamento.

2.2.3.3- Dirigir y motivar el personal bajo su supervisión para que logre alta capacidad de respuesta ante las necesidades de los huéspedes.

2.2.3.4- Organizar, ejecutar y controlar en su departamento una política de calidad definida.

2.2.3.5- Evaluar y controlar las ventas y rendimiento del área de su responsabilidad para un seguimiento administrativo.

2.2.4- Organizar, ejecutar y controlar el desarrollo de acciones comerciales.

2.2.4.1- Recoger y analizar información útil para definir plan de marketing del hotel.

2.2.4.2- Preparar acciones promocionales y publicitarias del departamento.

PROPUESTA CURRICULAR

Primer Año: Introducción Operativa

INFORMÁTICA	2 HORAS
INGLÉS APLICADO	3 HORAS
PORTUGUÉS	3 HORAS
CONTABILIDAD	3 HORAS
GESTION-ALOJAMIENTO	10 HORAS
TEORÍA DEL TURISMO	3 HORAS
COMUNICACIONES	3 HORAS
INTRODUCCIÓN A LA CULTURA URUGUAYA	<u>2 HORAS</u>
TOTAL	29 HORAS

Segundo Año: Planificación y Control de Gestión

INGLÉS APLICADO	3 HORAS
PORTUGUÉS	3 HORAS

GESTION-ALOJAMIENTO	10 HORAS
MARKETING	3 HORAS
RRHH y RRPP	3 HORAS
ADMINISTRACION	3 HORAS
LEGISLACION APLICADA	<u>3 HORAS</u>
TOTAL	28 HORAS

Requisitos mínimos para impartir esta Tecnicatura

1- Docentes titulados de nivel superior de acuerdo a cada asignatura o que acredite por su experiencia su idoneidad.

2- Propiciar la participación de expertos y empresarios del sector turismo de probada solvencia.

3- Elaborar este proyecto en un centro y realizar el seguimiento y la evaluación antes de expandir la experiencia.

4- Aprovechar el período de seguimiento en capacitar docentes de manera de tener los recursos humanos necesarios para continuar con éxito la experiencia.

2) Elévese al Consejo Directivo Central.