



Materiales Curriculares

Recreación y
Tiempo Libre

Ciclo Orientado de la Educación Secundaria
4° año -Versión Preliminar **2013**



NÓMINA DE AUTORIDADES

Gobernador de la Provincia de La Pampa

Cdor. Oscar Mario JORGE

Vicegobernadora

Prof. Norma Haydeé DURANGO

Ministra de Cultura y Educación

Lic. Jacqueline Mohair EVANGELISTA

Subsecretaria de Educación

Sra. Ana María FRANZANTE

Subsecretaria de Coordinación

Prof. Mónica DELL'ACQUA

Subsecretaria de Cultura

Sra. Analía CAVALLERO

Subsecretario de Educación Técnico Profesional

Lic. Marcelo Daniel OTERO

Directora General de Educación Inicial y Primaria

Prof. Elizabet ALBA

Directora General de Educación Secundaria y Superior

Prof. Marcela Claudia FEUERSCHVENGER

Directora General de Planeamiento, Evaluación y Control de Gestión

Lic. María Angélica MOSLARES

Director General de Administración Escolar

Sr. Rogelio Ceferino SCHANTON

Directora General de Personal Docente

Sra. Silvia Beatriz MORENO

Directora de Educación Inicial

Lic. María del Rosario ASCASO

Directora de Educación Especial

Prof. María Lis FERNANDEZ

Director de Educación de Gestión Privada

Prof. Hernán Carlos OCHOA

Directora de Educación Superior

Lic. Graciela Susana PASCUALETTO

Director de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos

Prof. Natalia LARA



EQUIPO DE TRABAJO

Coordinación:

Barón, Griselda
Haberhorn, Marcela

Espacios Curriculares:

Lengua y Literatura

Barón, Griselda
Bertón, Sonia

Matemática

Carola, María Eugenia
Citzenmaier, Fany
Zanín, Pablo

Física

Ferri, Gustavo

Química

Andreoli, Nora
Sauré, Agustina

Biología

Galotti, Lucía
Iuliano, Carmen

Historia

Feuerschvenger, Marcela
Vermeulen, Silvia
Raiburn, Valeria Lorena

Educación Física

Rosseau Salet, Néstor

Tecnología de la Información y las Comunicaciones

Vaquero, Jorge

Educación Artística: Artes Visuales

Gaiara, María Cristina
Dal Santo, Araceli

Teoría y Gestión de las Organizaciones

Much, Marta

Derecho

Much, Marta

Lengua y Cultura Extranjera: Portugués

Braun, Estela
Cabral, Vanesa
Cheme Arriaga, Romina

Colaboradores:

Bezerra, Heloísa
Fernández, Flavia

Lenguaje Visual

Gaiara, María Cristina
Dal Santo, Araceli

Producción Musical

Baraybar, Alejandra
Ré, Laura

Lenguaje de la Danza

Morán, Gabriela
Villalba, Gladys

Lenguaje Teatral

Rodríguez, Gustavo

Agro - Ecosistemas

Lluch, Marta



Educación Artística: Música

Baraybar, María Alejandra
Ré, Laura

Educación Artística: Danza

Morán, Gabriela
Villalba, Gladys

Educación Artística: Teatro

Rodríguez, Gustavo

Lengua Extranjera: Inglés

Braun Estela
Cabral Vanesa
Cheme, Vanesa

Geografía

Leduc, Stella Maris

Cultura y Ciudadanía

Feuerschvenger, Marcela
Raiburn, Valeria Lorena

Ciencias de la Tierra

Galotti, Lucía
Iuliano, Carmen

Patrimonio Cultural Turístico

Dal Santo, Araceli

Introducción a la Comunicación

Pagnutti, Lautaro

**Tecnología de los Sistemas
Informáticos**

Vaquero, Jorge

Recreación y Tiempo Libre

Rosseau Salet, Nestor

Diseño de portada:

Mazzaferro Marina

Documentos Portables, Publicación Web:

Bagatto, Dante Ezequiel
Chaves, Nadia Geraldine
Fernández, Roberto Ángel
Llomet, Silvina Andrea
Mielgo, Valeria Liz
Ortiz, Luciano Marcos Germán
Sanchez, Christian Javier
Vicens de León, Emiliano Darío
Wilberger, Cesar Carlos



**MATERIALES CURRICULARES
PARA EL CUARTO AÑO DEL
CICLO ORIENTADO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE



ÍNDICE	Página
Nómina de Autoridades	i
Equipo de Trabajo	ii
Materiales Curriculares	
Fundamentación	3
Objetivos	4
Ejes que estructuran el espacio curricular	4
Saberes seleccionados	
Cuarto año	5
Orientaciones didácticas	9
Bibliografía	11
Mesas de Validación	iv



FUNDAMENTACIÓN

La recreación y el tiempo libre constituyen campos de la cultura que poseen el juego y el sentido del tiempo, como objetos de conocimiento y abordaje. Algunas características de la actividad recreativa y el tiempo libre - como su carácter informal y creativo, el dinamismo y la posibilidad de realizarla en espacios abiertos-, posibilitarían la participación de los jóvenes, en tanto estas también forman parte del bagaje de la cultura juvenil.

La Recreación así concebida, ofrece al alumno un cuerpo de conocimientos y participación en actividades creativas y generadoras de saberes, capaces de fomentar en los jóvenes la realización y organización posterior, de prácticas autónomas integradas en sus hábitos de vida.

En este sentido, el espacio Recreación y Tiempo Libre, se orienta hacia la experiencia vivencial de saberes específicos relacionados al juego, los juegos y el jugar¹; como así también el conocimiento, problematización y utilización del tiempo libre con sentido creativo, que favorezcan el crecimiento personal, la adquisición de hábitos saludables, la integración social y la participación ciudadana.

Es objeto de esta materia promover el juego y el jugar como saberes significativos en sí mismos, y a la vez como herramienta para despertar el espíritu de cooperación, participación e integración social.

La Recreación, así entendida, es además un socializador y comunicador entre Estado-Docente-Alumno-Familia-Sociedad al convertirse en el enlace o puente entre la Escuela y la Comunidad.

¹ la actitud lúdica supone el saber, poder y querer jugar, del sujeto.



EJES QUE ESTRUCTURAN EL ESPACIO CURRICULAR

Con el propósito de presentar los saberes a enseñar y aprender en este ciclo, se han establecido ejes que permiten agrupar, organizar y secuenciar anualmente esos saberes², atendiendo a un proceso de diferenciación e integración progresivas, y a la necesaria flexibilidad dentro del ciclo.

La enunciación de los saberes, responde a criterios de progresividad, coherencia y articulación al interior del ciclo y con el nivel anterior.

"Proponer una secuencia anual no implica perder de vista la importancia de observar con atención, y ayudar a construir los niveles de profundización crecientes que articularán los aprendizajes de año a año en el ciclo" (CFCE-MECyTN, 2006:13).

En este marco, reconociendo la heterogeneidad de nuestras realidades como un elemento enriquecedor, el Estado provincial se propone la concreción de una política educativa orientada a desarrollar acciones específicas, con el objeto de asegurar la calidad, equidad e igualdad de aprendizajes, y en consecuencia, garantiza que todos los alumnos alcancen saberes equivalentes, con independencia de su ubicación social y territorial.

De este modo, la jurisdicción aporta a la concreción de la unidad del Sistema Educativo Nacional.

Desde esta perspectiva, los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para el Ciclo Orientado de la Educación Secundaria (2012) actúan como referentes y estructurantes de la elaboración de los primeros borradores de los Materiales Curriculares del Ciclo Orientado de la Educación Secundaria de la provincia de La Pampa.

En el espacio curricular Recreación y Tiempo Libre para el cuarto año del ciclo orientado de la Educación Secundaria, se definieron los siguientes ejes:

- Eje: Juego y Tiempo Libre.
- Eje: Experiencias Lúdico - Recreativas.
- Eje: Gestión de Actividades Recreativas y de Tiempo Libre.

² Saberes: conjunto de procedimientos y conceptos que mediados por intervenciones didácticas en el ámbito escolar, permiten al sujeto, individual o colectivo, relacionarse, comprender y transformar el mundo natural y sociocultural.



En una situación de enseñanza y aprendizaje, los saberes enunciados al interior de cada uno de los ejes pueden ser abordados solos o articulados con saberes del mismo eje o de otros ejes.

SABERES SELECCIONADOS PARA EL CUARTO AÑO DEL CICLO ORIENTADO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Eje Juego y Tiempo Libre:

Apropiación crítica de conceptos del campo de la recreación: "tiempo libre", "recreación" y "juego".

Esto supone:

- ✓ Comprender, apropiarse y analizar críticamente los conceptos principales del campo de la recreación.
- ✓ Diferenciar prácticas recreativas comprendiendo los sentidos y valores que promueven o subyacen tanto en la vivencia personal como en los medios de comunicación masivos.
- ✓ Conocer y apropiarse de vocabulario disciplinar del campo de la recreación y el tiempo libre.
- ✓ Análisis crítico del tiempo en la vida cotidiana.

Conocimiento, y análisis crítico de prácticas recreativas en diferentes contextos (institucionales, socio históricos, geográficos, etc.).

Esto supone:

- ✓ Conocer diferentes prácticas recreativas, su historia, sus valores y sus características.
- ✓ Conocimiento, análisis y problematización de diferentes prácticas recreativas emergentes, alternativas y/o propias de las culturas juveniles.
- ✓ Valorar la diversidad y amplitud de prácticas recreativas como recurso para la elección autónoma de las mismas, en el uso del tiempo libre.



Conocimiento y valoración de diferentes juegos tradicionales y de otras culturas como recursos recreativos en diferentes grupos y contextos.

Esto supone:

- ✓ Conocer y valorar diferentes juegos y prácticas recreativas tradicionales y populares de diferentes culturas.
- ✓ Conocer y analizar la utilización de estas prácticas y su adecuación a diferentes grupos y contextos como recurso recreativo.
- ✓ Resignificar el juego popular y tradicional como motivo de encuentro e intercambio social, y disfrute personal y colectivo.

Conocimiento y utilización eficaz de los elementos, equipos y procedimientos adecuados para desenvolverse en la recreación, el juego y el tiempo libre.

Esto supone:

- ✓ Conocer diversos elementos y equipos necesarios para la correcta realización de prácticas recreativas.
- ✓ Valorar los procedimientos a considerar para la práctica recreativa que permitan el aprovechamiento del tiempo libre con sentido liberador, creativo y no consumista.
- ✓ Conocer y utilizar eficazmente los recursos del entorno para la realización de actividades recreativas y su posible resignificación.

Eje: Experiencias Lúdico - Recreativas

Participación en actividades corporales y lúdicas caracterizadas por el juego, la diversión³, el compartir, la negociación de acuerdos, la creación y transformación de situaciones que propicien el disfrute, el beneficio y el cuidado personal y social.

³ Diversión: de divertido, de diverso, variedad de posibilidades.



Esto supone

- ✓ Vivenciar actividades variadas de juego.
- ✓ Comprender los procesos personales, sociales y emergentes de la participación en las actividades corporales y lúdicas.
- ✓ Identificar las posibilidades que brindan las actividades corporales y lúdicas para el disfrute, la diversión, el beneficio y el cuidado personal y social.

Utilización de juegos y variadas actividades corporales como modo de aprovechamiento del tiempo libre y la incorporación de prácticas corporales y motrices alternativas o emergentes.

Esto supone

- ✓ Experimentar y analizar diferentes juegos, deportes y actividades físicas para la utilización consciente del tiempo libre.
- ✓ Experimentar prácticas lúdicas y corporales alternativas o emergentes que se adecuen a las características del grupo y del entorno.

EJE: Gestión de Actividades Recreativas y de Tiempo Libre

Gestión de actividades recreativas y de tiempo libre: aspectos generales de planificación, modelos de planificación, poblaciones, ámbitos de aplicación y valores subyacentes.

Esto supone:

- ✓ Conocer los aspectos principales de la planificación de actividades recreativas y de tiempo libre: conceptos, variables y modelos de planificación y sentidos.
- ✓ Reconocer y analizar las diversas variables de la población o grupos sociales de intervención que se deben considerar para planificar y desarrollar estas prácticas.



Diseño, organización y puesta en práctica de proyectos socio-comunitarios que incorporen la amplia y variada gama de actividades corporales y lúdicas, (como la recreación de juegos tradicionales, populares, autóctonos, murgas, actividades juveniles y otros).

Esto supone:

- ✓ Iniciarse en la evaluación diagnóstica del contexto socio comunitario.
- ✓ Participar del diseño de proyectos recreativos socio-comunitarios que considere diversas actividades lúdicas y corporales (juegos tradicionales, murgas, actividades circenses, autóctonas y otros), como también los espacios y elementos que éstos requieran.
- ✓ Participar de la puesta en práctica, (preparación, desarrollo y cierre), de proyectos recreativos variados en y con diversos grupos sociales.
- ✓ Utilizar diversas estrategias de observación y registro de los proyectos realizados, para sistematizar y evaluar los resultados y su impacto en la comunidad y en sí mismo.



ORIENTACIONES DIDACTICAS

El espacio de Recreación y Tiempo Libre, tal como se menciona y describe en la presentación, se orienta hacia la experiencia vivencial de saberes específicos, ya que el conocimiento y la utilización de un uso adecuado del tiempo libre y el ocio a través de las prácticas corporales, permitirán adquirir herramientas que favorezcan el crecimiento personal, la adquisición de hábitos saludables y la integración social.

Las unidades didácticas deberán ser diseñadas a partir de la construcción de los saberes específicos de cada eje de la orientación, de forma tal que se puedan abordar solos, o articulados con saberes de otros ejes, que permitan agrupar, organizar y secuenciar esos saberes específicos.

Se deberá tener en cuenta que este espacio no debe replicar las mismas prácticas del espacio curricular del área, contemplando el sentido recreativo de dichas prácticas, en referencia al concepto de recreación educativa desde lo lúdico, y que promuevan aprendizajes para el trabajo, al facilitar que los estudiantes se apropien de saberes referidos a las prácticas corporales, ludomotrices y expresivas y su vinculación con diferentes campos laborales, sea en el ámbito de la recreación y aprovechamiento del tiempo libre, en la promoción de hábitos de vida saludable orientados a la comunidad o en la participación en proyectos y/o programas institucionales, cooperativos, comunitarios o autogestionados.

El enfoque de la orientación deberá garantizar experiencias con un profundo sentido lúdico, desde el juego y el jugar, y que se caractericen por ser novedosas, diferentes y desafiantes, y a su vez, ser promovidas para que los estudiantes se inicien en las mismas. Estas prácticas, propias de cada contexto, podrán surgir de la propuesta institucional, de la indagación y experiencia de los propios estudiantes, y/o de la construcción conjunta entre docentes y estudiantes.

Propuestas de enseñanza disciplinares en las que se abordarán los saberes propios de la orientación, incluyendo el desarrollo de temáticas tales como:

- ✓ el cuerpo como construcción social e histórica;
- ✓ tensiones en el vínculo trabajo/tiempo libre;
- ✓ tecnología, medio ambiente y prácticas de vida al aire libre;
- ✓ medios de comunicación y cultura corporal;
- ✓ uso y re - creación de prácticas corporales y motrices alternativas o emergentes.



- ✓ talleres que permitan acceder a los estudiantes a otros saberes y otras prácticas: de juegos autóctonos, populares y tradicionales;
- ✓ propuestas de intervención sociocomunitaria vinculadas con las prácticas corporales, ludomotrices, deportivas y expresivas que incluyan su diseño y gestión;
- ✓ participación en espacios comunitarios de difusión de dichas prácticas en carácter de relatores, redactores o promotores de las mismas a partir del uso de las TIC, entre otros recursos;
- ✓ relevamiento, análisis y diagnóstico de problemáticas del tiempo libre y la recreación sobre diversos colectivos;
- ✓ programación, implementación y evaluación de proyectos recreativos en el tiempo libre en diferentes ámbitos;
- ✓ implementación y coordinación de intervenciones lúdicas en grupos, sectores, comunidades y/u organizaciones;
- ✓ promoción del desarrollo de la creatividad, la expresión, el pensamiento crítico y el disfrute a través de propuestas lúdicas con el objeto de favorecer la construcción de identidades autónomas;
- ✓ implementación y participación en proyectos de investigación que propicien el desarrollo del campo de las problemáticas del tiempo libre y la recreación con el objeto de mejorar la calidad de vida y el bienestar social;

Es indispensable considerar como una condición de enseñanza la seguridad de los estudiantes; por ende, las escuelas que lleven adelante esta orientación, considerando las normativas jurisdiccionales vigentes, construirán acuerdos en la institución que permitan el desarrollo de las propuestas favoreciendo las prácticas en sí mismas y las salidas, tales como visitas institucionales, experiencias sociocomunitarias y asistencia a eventos, entre otras.

Los saberes específicos de la orientación y el espacio deben ser coherentes con la fundamentación y los lineamientos que se desprenden del marco teórico curricular, y sin perder de vista el carácter integrador entre cultura, educación y participación.



BIBLIOGRAFÍA

Consejo Federal de Educación. MARCO DE REFERENCIA: Bachiller en Educación Física. Aprobado por Res. CFE N° 142/11

Consejo Federal de Educación. NÚCLEOS DE APRENDIZAJES PRIORITARIOS Ciclo Orientado de Educación Secundaria EDUCACIÓN FÍSICA. Aprobado por Res. 180/12.

Ahualli Guevara, Ricardo. "La recreación como práctica de la libertad". Laberinto Sur Ediciones. Mendoza. 2011.

Boullon, Molina, Rodriguez. "Un nuevo tiempo libre. Tres enfoques teórico prácticos". Ed. Trillas. Mexico. 1991.

Duque, Hernando. "Pedagogía del Tiempo Libre". Ed. San Pablo. Colombia. 2000.

Joan Orti Ferreres. "La Animación Deportiva. El juego y los deportes alternativos". INDE. Barcelona. 2004

Martínez Gómez, Manuel. "Educación del Ocio y Tiempo Libre con Actividades Físicas Alternativas". Ed. Librerías Deportivas Sanz. Madrid. 1995.

Molina, Sergio. "Reflexiones sobre el Ocio y el Tiempo Libre". Ed. Trillas. México. 2007.



MESA DE VALIDACIÓN

Docentes participantes en las mesas de validación curricular para el Ciclo Orientado de la Educación Secundaria, realizadas en la ciudad de Santa Rosa los días 4 y 5 de marzo del 2013.

Acosta, Melina
Aguerrido, Adriana
Alcala, María Belén
Alvarez, Ivana
Alvarez, Miriam
Andrada, Aldo
Arbe, María José
Arrieta, Analía
Asunción, Ana
Atilio, Abarca
Baiardi, Eliana
Ballester, María Angélica
Baraybar, María Verónica
Bassa, Daniela
Baumann, Luciana
Bellendir, Sergio
Bellendir, Sergio
Berrueta, María Angélica
Berton, Pablo
Blanco, Natalia
Boeris, María Rosa
Boidi, Gabriela
Botta Gioda, Rosana
Bruni, María de los Ángeles
Buldorini, José María
Cajigal Canepa, Ivana
Cantera, Carmen
Cantera, Silvia
Carral, María
Carreño, Rosana
Carripi, Carmen Elisa
Caso, Ricardo Luis
Castell, Marcela
Cervera, Nora
Colaneri, Fabiana
Cornejo, Mariana
D'ambrosio, Darío
Díaz, Diego
Díaz, Ivana Daniela
Díaz, Laura
Dietrich, Paula

Echeverría, Luis
Escudero, Patricia
Fantini, Miguel
Fernández, Flavia
Fernandez, Graciela
Fernández, Néstor
Ferraris, Andrea
Ferrero, Marcela
Ferreya, Nora
Fontana, Silvia
Fuentes, Ana Lía
Gaiara, Susana
Gamba, Héctor
Gandrup, Beatriz
Gatica Feito, María Cristina
Gaume, Karina
Gelitti, Laura Raquel
Giardina, Carina
Gomila, Néstor Ariel
Gonzalez, Javier Andrés
Gonzalez, Marcela
Graglia, Patricia
Guzman, Marcela
Herner, Maria Teresa
Herrera, Ana
Hierro, María Silvina
Holzman, María
Hormaeche, Lisandro
Jacob, Celia
Jaume, Karina
Kathrein, Stella Maris
Knudtser, Eric
Kriuzov, Fabio
Laguarda, Paula
Lamare, Viviana
Larrañaga, María Claudia
Leinecker, Mirtha
López Gregorio, Fernando
Lopez Gregorio, María Cecilia
Lopez, Verónica
Loyola, Luis



Lucero, Mariano
Lupardo, Patricia
Maier, Leonardo
Maldonado, Daniel
Maldonado, Rosa
Manavella, Andrea
Mansilla, Verónica
Marinangeli, María Daniela
Martocci, Federico
Molinelli, Lilian
Monasterolo, Gustavo
Montani, Marcelo
Moreno, Marianela
Muller, Victor
Muñoz, Laura
Muñoz, María Andrea
Nicoletti, Marina
Nin, María Cristina
Noveiras, Pablo
Oliva, Diana
Olivero, Mariela
Pelayo, Verónica
Perez, Julieta
Pezzola, Laura

Pizarro, Rubén
Portela, Carina
Quintero, Lucas
Quiroga, Gladys
Rivas, Mabel
Rosso, Cecilia Celeste
Rozengardt, Rodolfo
Ruggieri, Pablo
San Miguel, Diego
Sanchez, Norberto
Sanchez, Pablo
Sape, Carina
Sapegno, Natalia
Sardi, María Gabriela
Schnan, Gustavo
Silleta, Marta
Sombra, Mariela
Suarez, Marina
Tamagnone, Carina
Urban, Javier
Vicente, Ana Lía
Vilois, José Luis
Ziaurriz, Gimena



Ministerio de Cultura y Educación

Subsecretaría de Coordinación

Dirección General de Planeamiento, Evaluación y Control de Gestión

Área Desarrollo Curricular

C.I.C.E. (Documentos portables, Publicación Web)

Diseño Gráfico (Diseño de portada)

Subsecretaría de Educación

Dirección General de Educación Polimodal y Superior

Equipo Técnico

Santa Rosa - La Pampa

Noviembre de 2013

www.lapampa.edu.ar - www.lapampa.gov.ar