

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

SANTA ROSA, 01 DIC 2020

VISTO:

El Expediente N° 9829/20 caratulado: "MINISTERIO DE EDUCACION- DIRECCION GENERAL DE EDUCACION SUPERIOR - S/ APROBACION DE POSTITULO: ACTUALIZACION ACADEMICA EN EL JUEGO Y EL JUGAR EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION FISICA "CIUDAD DE GENERAL PICO" ISEF"; y

CONSIDERANDO:

Que a fojas 2/28 el Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" de la ciudad homónima, ha elevado a la Dirección General de Educación Superior, un Proyecto de Postítulo de Actualización Académica en "El juego y el jugar en las prácticas educativas", a fin de solicitar la correspondiente evaluación y aprobación de dicha propuesta, para las cohortes 2020 y 2021, respectivamente;

Que por la Resolución N° 1855/12 del ex Ministerio de Cultura y Educación se aprobaron las condiciones y requisitos para Postítulos Docentes en la Provincia de La Pampa, en concordancia con la Resolución del Consejo Federal de Educación (CFE) N° 117/10, obrante a fojas 36/41;

Que a fojas 29/32 obra copia de la Resolución N° 1389/05 del ex Ministerio de Cultura y Educación, mediante la cual se acredita como Instituto de Formación Docente, al Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" (ISEF) CUE N° 420013000;

Que el citado Instituto es una institución formadora de gestión privada que acredita experiencia en el dictado de Postítulos, según consta en la Resolución N° 1190/18 de este Ministerio para las últimas dos (2) cohortes, iniciadas en los años 2018 y 2019, obrante a fojas 33/35;

Que por la Disposición N° 030/20 de la Dirección General de Educación Superior, se han designado los integrantes de la Comisión Evaluadora Ad-Hoc, en el marco de lo establecido por el apartado 8 del Anexo de la Resolución N° 1855/12 del ex Ministerio de Cultura y Educación;

Que a fojas 43/44 y como finalización del correspondiente proceso de evaluación, la referida Comisión Evaluadora ha formulado un informe técnico favorable, considerando cumplidos los requisitos pedagógicos, académicos e institucionales para la aprobación del citado proyecto de Postítulo, en las condiciones establecidas por la normativa vigente;

Que en consecuencia, a fojas 52 la Dirección General de Educación Superior considera viable acceder a lo solicitado por el Instituto Superior de Educación Física y autorizar la implementación de dicho Postítulo por el término de dos (2) cohortes consecutivas, a iniciarse en los años 2020 y 2021, en la localidad de General Pico;

Que a fojas 84 obra un nuevo informe favorable de la Comisión Técnica Evaluadora, quien solicitó al mencionado Instituto, la corrección de determinadas incongruencias en lo expresado para la carga horaria del Postítulo de referencia;

Que la implementación de la oferta educativa no generará erogaciones

//.-



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

//2.-

presupuestarias al Estado Provincial, debido a que dicho Postítulo de Actualización Académica se financiará con fondos privados;

Que el presente trámite se encuadra en las disposiciones de los artículos 42, 43, 50 inciso c), 130 y 132 incisos a) y c), de la Ley de Educación Provincial N° 2511, en concordancia con el artículo 4° inciso m) de la Ley N° 1124 y sus modificatorias;

Que ha tomado oportuna intervención la Delegación de Asesoría Letrada de Gobierno actuante en este Ministerio;

Que es procedente dictar la medida legal pertinente;

**POR ELLO:**

**EL MINISTRO DE EDUCACIÓN**  
**RESUELVE:**

**Artículo 1°.-** Apruébese el Postítulo de Actualización Académica en "El juego y el jugar en las prácticas educativas" que como Anexo, forma parte de la presente Resolución.

**Artículo 2°.-** Autorízase al Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" de la localidad homónima, CUE N° 420013000, a dictar el Postítulo aprobado por el artículo 1° de la presente Resolución, por el término de dos (2) cohortes consecutivas, a iniciarse en los años 2020 y 2021, respectivamente, con sede en la ciudad de General Pico.

**Artículo 3°.-** El Postítulo referido en el artículo 1° tendrá una carga horaria total de doscientas (200) horas reloj y será dictado en forma de modalidad semipresencial, según las características establecidas en el Anexo de la presente Resolución.

**Artículo 4°.-** Establécese que la implementación del Postítulo referido en el artículo 1° estará sujeta a las normas y criterios establecidos por la Dirección General de Educación Superior, la cual supervisará también la emisión de las certificaciones correspondientes por parte de las autoridades del Instituto.

**Artículo 5°.-** La oferta educativa autorizada en el artículo 1° será financiada con aportes privados.

**Artículo 6°.-** Regístrese, comuníquese, dese al Boletín Oficial, publíquese y pase a la Subsecretaría de Educación, a la Dirección General de Educación Superior, a la Dirección de Educación de Gestión Privada y al Centro Provincial de Documentación Educativa de la Subsecretaría de Coordinación y notifíquese al Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" (ISEF) de General Pico, a sus efectos.-

**RESOLUCIÓN N°**

**0780 /20.-**

MIG/vnl.



**Lic. PABLO DANIEL MACCIONE**  
**MINISTRO DE EDUCACIÓN**



Provincia de La Pampa  
**Ministerio de Educación**

**ANEXO**

**ACTUALIZACIÓN ACADÉMICA EN "EL JUEGO Y EL JUGAR EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS"**

1. Institución responsable: Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" (ISEF), CUE N° 420013000.
2. Certificación a otorgar: Actualización Académica en "El juego y el jugar en las prácticas educativas".

**3. Objetivos:**

- Generar una valoración social y educativa sobre las posibilidades del juego derecho de niños/as, adolescentes y adultos.
- Brindar un espacio académico tendiente a repensar las prácticas educativas en todos los niveles educativos de la Provincia de La Pampa, a partir de conocer, comprender e investigar las dimensiones lúdicas de la educación.
- Visibilizar y dar lugar a la implementación de espacios de juego en las propuestas educativas no formales, comunitarias, aquellas ligadas a formatos de la educación popular y en las instituciones que promueven la educación y la salud en personas de todas las edades.

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

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

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

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

El Postítulo se implementará a lo largo de un (1) año, con modalidad semipresencial. Contará con una carga horaria total de doscientas (200) horas reloj, de las cuales la carga horaria total presencial será de ciento treinta y siete coma cinco (137,5) horas reloj y la carga horaria no presencial de sesenta y dos coma cinco (62,5) horas reloj.

Con diez (10) encuentros presenciales de cursada y un (1) encuentro más de instancia de presentación de trabajos finales.

**6. Unidades curriculares y sus contenidos:**

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

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

♦ El segundo eje, organizado con formato seminario, focaliza en los destinatarios específicos. Se plantea como lugares inter y transdisciplinarios, en





## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

//2.-

los que se destaca el valor del juego y sus posibilidades sociales y educativas. Se caracteriza a los sujetos y se plantean experiencias variadas. Se despliega en veintinueve (29) horas presenciales.

◆ El tercer eje se presenta en formato de **trabajos de campo y presentación de proyectos**. Suma veintiuna (21) horas reloj.

| Encuentro                                    | Bloque 1  | Bloque 2   | Bloque 3  |
|--|---|--|---|
| 1º   | <b>UC1 - Lo lúdico:</b><br>juego, recreación,<br>ocio y tiempo libre.<br>4hs              | <b>UC1 - Lo lúdico:</b><br>juego, recreación,<br>ocio y tiempo libre.<br>4hs             | <b>UC1 - Lo lúdico:</b> juego,<br>recreación, ocio y<br>tiempo libre. 4,5 hs                            |
| 2º   | <b>BI- Juego,</b><br>aprendizaje y<br>derechos<br>4 hs                                    | <b>BI- Juego,</b><br>aprendizaje y<br>derechos<br>4 hs                                   | <b>BII- Juego y jugar en</b><br>la Educación Inicial<br>4,5 hs  |
| 3º   | <b>UC3- Juego,</b><br>matemática y<br>ciencias. 4 hs                                      | <b>UC3- Juego,</b><br>matemática y<br>ciencias. 4 hs                                     | <b>UC7- Juego y</b><br>educación ambiental .<br>4,5 hs.   |
| 4º   | <b>UC4- Juego y</b><br>Educación Física<br>4 hs   | <b>BIII- Juego y jugar</b><br>en la Educación<br>Primaria. 4 hs                          | <b>Cc- Juegotecas;</b><br>espacios y tiempos<br>para el juego. 4,5 hs                                   |
| 5º   | <b>UC4- Juego y</b><br>Educación Física.<br>4 hs  | <b>UC5- Juego, arte y</b><br>Educación Artística.<br>4hs                                 | <b>UC5- Juego, arte y</b><br>Educación Artística.<br>4,5 hs   |
| 6º   | <b>UC4- Juego y Edu-</b><br>cación Física.<br>4 hs  | <b>UC6- Juego</b><br>dramático, juego<br>teatral. 4 hs                                   | <b>UC6- Juego</b><br>dramático, juego<br>teatral. 4,5 hs  |
| 7º   | <b>Cd- Proyectos</b><br>institucionales e<br>interdisciplinarios.<br>4 hs                 | <b>UC9- Juegos de</b><br>pueblos originarios,<br>juegos populares; la<br>ruralidad. 4 hs | <b>UC8- Juego y</b><br>comunidad, educación<br>popular.<br>4,5 hs                                       |
| 8º   | <b>BVII- Juego y jugar</b><br>en otras<br>modalidades. 4 hs                               | <b>UC2- Juego, lengua</b><br>y literatura. 4 hs  | <b>UC2- Juego, lengua y</b><br>literatura. 4,5 hs   |
| 9º   | <b>Ca- Juego, deporte</b><br>social y recreativo<br>4hs                                   | <b>Cb- Juego y</b><br>campamento;<br>grandes juegos. 4 hs                                | <b>BIV-V- Juego y jugar</b><br>en la Educación<br>Secundaria;<br>Modalidad jóvenes y<br>adultos. 4,5 hs |
| 10º  | <b>BVI- Juego y jugar</b><br>en instituciones<br>con adultos y<br>adultos mayores<br>4 hs | <b>UC1: Lo lúdico:</b><br>juego, recreación,<br>ocio y tiempo libre<br>4 hs              | <b>Cd- Proyectos</b><br>institucionales e<br>interdisciplinarios<br>4,5 hs                              |
| 11º  | <b>Presentación y defensa de trabajos finales. 12,5 hs</b>                                |  |   |
| <b>Total de horas presenciales 137,5 hs.</b> |   |  |   |

*[Handwritten signature]*

//.-



## Provincia de La Pampa

### Ministerio de Educación

//3.-

#### Primer Eje (UC):

**1- Lo lúdico: juego, recreación, ocio y tiempo libre:** dieciséis coma cinco (16,5) horas reloj.

El juego como actividad humana: historia, concepciones, características, teorías y perspectivas. Juego y desarrollo humano.

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

Juegos y culturas. Tipos de juegos. Valores implícitos y/o develados en los juegos.

La recreación y su campo. Un saber y un hacer en recreación. Entrecruzamientos posibles entre la recreación y otros campos (salud, educación, trabajo, etc.).

Juego y aprendizaje. Estrategias para aprender jugando: jugar para aprender y aprender para jugar. El juego, recurso y contenido de enseñanza, tensiones y límites.

Juego e inclusión. El diseño universal. La diversificación de propuestas. Las variantes como variables didácticas.

Juego, políticas y derechos humanos. El derecho a jugar durante toda la vida. Etapas evolutivas, juego y jugar.

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

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

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

Juego, creatividad y arte. Encuentros y desencuentros.

**2- Juego, lengua y literatura:** ocho coma cinco (8,5) horas reloj.

El juego en la enseñanza de la lengua y literatura. Antecedentes juego y alfabetización inicial. Juegos y alfabetización avanzada. Los juegos y los géneros literarios. Escrituras domésticas y el juego.

Los juegos orales, juegos de lápiz y papel, la improvisación, juegos dramáticos.

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

**3- Juego, matemática y ciencias:** ocho (8) horas reloj.

El juego en la enseñanza de la matemática y en las ciencias. Antecedentes. Juego como derecho, como contenido intercultural y como posible mediador de aprendizajes matemáticos. El juego como contexto problemático.

Los juegos en las secuencias de enseñanza de la matemática y las ciencias. Sentidos. Funciones. Momentos en las secuencias de enseñanza. Los enlaces. Las partidas simuladas. Los registros.

Los juegos y el pensamiento científico. Juegos y aprendizaje de ciencias naturales y sociales.

Juego y gestión de la clase. Organización de los espacios y de los tiempos. Los materiales de diseño universal. La coordinación de los juegos en las clases. La juegoteca didáctica.



//.-



## Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

//4.-

### 4- Juego y Educación Física: doce (12) horas reloj.

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

### 5- Juego, arte y Educación Artística: ocho coma cinco (8,5) horas reloj.

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

### 6- Juego dramático, juego teatral: ocho coma cinco (8,5) horas reloj.

Del juego simbólico a los juegos teatrales. Improvisación y creación colectiva. La creatividad. Estructura dramática. Juegos teatrales en propuestas corporales (teatro físico), en propuestas con palabras, en propuestas con objetos (juguetes, máscaras, títeres, etc). Juegos teatrales con estética multimedia y relación con TICs (video clip, redes sociales). Juegos de caldeamiento. Juegos de relación y confianza. Juegos para el ejercicio de la espontaneidad. Juegos funcionales, de estrategia, de roles, de conflicto, de construcción dramática.

### 7- Juego y educación ambiental: cuatro coma cinco (4,5) horas reloj.

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

### 8- Juego y comunidad, educación popular: cuatro coma cinco (4,5) horas reloj.

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

### 9- Juegos de pueblos originarios, juegos populares; la ruralidad: cuatro (4) horas reloj.

Juegos que se juegan en las comunidades de los pueblos originarios. El juego y el jugar como potencia intercultural.



//.-



## Provincia de La Pampa

### Ministerio de Educación

//5.-

Juegos populares del mundo y su riqueza educativa. Juegos tradicionales y populares.

Las formas y modos de jugar en el medio rural. Juegos y prácticas lúdicas de la comunidad ranculche.

#### Segundo Eje: (B)

I- Juego, aprendizaje y derechos; ocho (8) horas reloj.

II- Juego y jugar en la Educación Inicial; cuatro coma cinco (4,5) horas reloj.

III- Juego y jugar en la Educación Primaria; cuatro (4) horas reloj.

IV- Juego y jugar en la Educación Secundaria;

V- Juego y jugar en Modalidad de Jóvenes y Adultos; cuatro (4,5) horas reloj.

(IV y V se presentan juntos)

VI- Juego y jugar en instituciones con Adultos y Adultos mayores; cuatro (4) horas reloj.

VII- Juego y jugar en otras modalidades (domiciliaria, hospitalaria, contextos de encierro); cuatro (4) horas reloj.

#### Tercer Eje: (C)

a) Juego, deporte social y recreativo: Las prácticas recreativas y deportivas en proyectos sociales; la organización de la comunidad y del territorio; el deporte como derecho, formatos para su práctica. Cuatro (4) horas reloj.

b) Juego y campamento; grandes juegos: Juegos con niños, adolescentes y adultos en proyectos de juego en salidas grupales en el ambiente natural. Cuatro (4) horas reloj.

c) Juegotecas; espacios y tiempos para el juego: Las ludotecas o juegotecas. Definición. Origen. Funciones. Tipos. Propósitos. La organización de una ludoteca. Espacios, tiempos. Materiales. Clasificación y selección de propuestas. Las normas de seguridad de juegos y juguetes. Orden y relevamiento de materiales. La construcción de juegos y juguetes. El diseño universal. Juegos sustentables, creativos e inclusivos según distintos destinatarios. El repertorio: juegos perceptivos, de interacción, teatrales, de mesa, motrices, de ingenio, etc. Las actividades artísticas. Los rincones auto asistidos. Los ludotecarios. Roles. Modos de intervención. Formación. La promoción de la jugabilidad. La juegoteca en acción. La coordinación de propuestas. Apertura y cierre. Los proyectos de juegoteca. Las ludotecas y la promoción del derecho a jugar, crear y compartir. Cuatro coma cinco (4,5) horas reloj.

d) Proyectos institucionales e interdisciplinarios; ocho coma cinco (8,5) horas reloj.

#### 7. Opción de cursada:

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

A su vez realizarán una serie de trabajos prácticos de conceptualización para las unidades curriculares, un proyecto final para uno de los ámbitos de destino específicos destinado a un ámbito social (según se detalla en Eje 3) . El proyecto será fundamentado en la bibliografía y los conceptos desarrollados en las unidades curriculares y los seminarios, será entregado en formato papel para ser evaluado por el equipo docente.



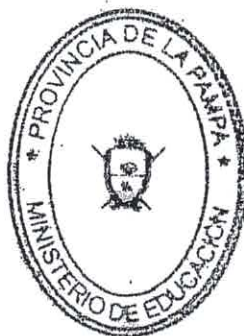
//.-

Provincia de La Pampa  
Ministerio de Educación

//6.-

8. Características de las evaluaciones y del trabajo final de acreditación:  
El último de los encuentros tiene como función la presentación y evaluación del Trabajo Final, el que consistirá en un proyecto de práctica educativa centrada en el juego con una carga horaria estipulada en doce coma cinco (12,5) horas reloj.

ANEXO A LA RESOLUCIÓN N° 0780 /20.-  
MIG/vnl.



Lic. PABLO DANIEL MACCIONE  
MINISTRO DE EDUCACIÓN

