

Provincia de La Pampa
Ministerio de Educación

SANTA ROSA, 06 JUN 2022

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 PRACTICAS EDUCATIVAS - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION FISICA "CIUDAD DE GENERAL PICO" ISEF"; y

CONSIDERANDO:

Que, el Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico", elevó Nota y Proyecto adjunto a la Dirección General de Educación Superior a fin de solicitar la implementación por dos nuevas cohortes del Postítulo de Actualización Académica: "El juego y el jugar en las prácticas educativas", obrante a fojas 111/138;

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° 0780/20 de este Ministerio para las últimas dos (2) cohortes, iniciadas en los años 2020 y 2021, obrante a fojas 99/106;

Que por la Disposición N° 022/21 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 140, la referida Comisión Evaluadora ha formulado un informe técnico favorable, considerando que la propuesta es acorde a las condiciones y requisitos establecidos por la normativa vigente;

Que en consecuencia, a fojas 141/144 el Instituto Superior de Educación Física adecua la justificación y objetivos de la propuesta a fin de contribuir con la elaboración del acto administrativo, para su implementación;

Que la implementación de la oferta educativa no generará erogaciones presupuestarias al Estado Provincial, debido a que dicho Postítulo de Actualización Académica se financiará con fondos privados, fijando un cupo de cuarenta (40) cursantes y si el número de inscriptos superara los sesenta (60) cursantes, se desdoblará en dos comisiones;

Que a fojas 153, obra nota de la Directora General de Educación Superior considerando viable la implementación del Postítulo de referencia, por el término de una (1) cohorte a iniciarse en el corriente año;

Que el presente trámite se encuadra en las disposiciones de los artícu-

Provincia de La Pampa
Ministerio de Educación

//2.-

los 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 el acto administrativo pertinente;

POR ELLO:

**EL MINISTRO DE EDUCACIÓN
RESUELVE:**

Artículo 1°.- Apruébase el Postítulo de Actualización Académica: "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 una (1) cohorte, a iniciarse el presente año, 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 las Subsecretarías de Educación y de Educación Técnico Profesional, a las Direcciones Generales de Educación Inicial, de Educación Primaria, de Educación Secundaria y de Educación Superior, a los Tribunales de Clasificación de Educación Inicial y Primaria y de Educación Secundaria, al Consejo Consultivo Provincial de Educación Superior, a la Dirección de Educación de Gestión Privada y al Departamento de Títulos y notifíquese al Instituto Superior de Educación Física "Ciudad de General Pico" (ISEF) de General Pico, a sus efectos.-

9

RESOLUCIÓN N° 0576 /22.-

GGGR/vnl.



Lic. PABLO DANIEL MACCIONI
MINISTRO DE EDUCACION

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 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, y en 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 o habilitante con capacitación docente. Está destinado a docentes de todos los niveles y modalidades, interesados en acceder a una formación profesional y personal que habilite la construcción del trabajo colaborativo centrado en la potencialidad del juego y el jugar.

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

5. Carga horaria y distribución de la misma:

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

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

6. Unidades curriculares y sus contenidos:

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

- ◆ El primer eje se organiza en Unidades Curriculares con módulos temáti-

Provincia de La Pampa

Ministerio de Educación

112.-

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

98

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. La Convención de los Derechos de niños, niñas y adolescentes y otros documentos. Las referencias al juego. Las organizaciones nacionales e internacionales que promueven el derecho al juego en todas las edades y contextos

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

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

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

Juego, creatividad y arte. Encuentros y desencuentros.

2- Juego, lengua y literatura: 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.

Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

//4.-

Los juegos en las secuencias de enseñanza de la matemática y 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.

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 cono-

//.-

Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

//5.-

cimiento.

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.

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) Veintinueve (29) horas presenciales.

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) veintiuna (21) horas presenciales.

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 juego según distintos destinatarios. El repertorio: juegos perceptivos, de interacción, teatrales, de mesa, motrices, de in-

//.-

9

Provincia de La Pampa Ministerio de Educación

//6.-

genio, 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 postitulandos participarán en todos los encuentros presenciales, pudiendo tener solamente inasistencia a dos encuentros.

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

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

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.

9

ANEXO A LA RESOLUCIÓN N° 0576 /22
GGGR/vnl.-



Lic. PABLO DANIEL MACCIONE
MINISTRO DE EDUCACION