



DIPLOMATURA VIRTUAL

RECREACIÓN COMUNITARIA



INICIA 2 AGO

4 MESES DE DURACIÓN



Coordinación

Prof. Gabriel Garzón

Prof. Nac. de Educación Física, Psicomotricista Nacional y Psicólogo Social (Arg), Animador Turístico (España). Es uno de los fundadores y ex Regente del Istlyr (Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación de Buenos Aires); es Capacitador en juego, lúdica y recreación en varios países de América latina.

Autor de textos: "El cuerpo en Juego" (Ed Lumen), "Procesos de Autonomía en Recreación" (Ed Noveduc) y "Pasaporte a la lúdica" (Ed Espiritu Guerrero).



Equipo docente

Juan Obeid, Marina Vera, Adriel Montero, Guillermo Castañeda, Leo Pereyra.



Objetivos

Desarrollar la formación de personas capacitadas para intervenir e implementar propuestas de abordaje social y comunitario desde la lúdica y la recreación con perspectiva de géneros, derechos, interculturalidades y comunidad.

Destinatarios

Estudiantes y Docentes; Docentes en lenguajes expresivos, ciencias y artes; Psicólogos y Psicólogos Sociales; Profesores de Educación Física; Trabajadores Sociales y de la Salud; Referentes de niñez y adolescencia y profesionales de áreas sociales y humanísticas.

Requisito de formación previa: título de nivel secundario.

Contenidos

Módulo 1.

Sociología de la Recreación y el Tiempo Libre.

La cabeza piensa donde los pies pisan” dice Paulo Freire. En este módulo intentamos situarnos en los territorios donde vamos a intervenir, conocer las huellas lúdicas y la historia de manera que se pueda ir construyendo una distancia, que llamamos óptima, para transformar sabiéndonos parte de ese proceso. Es necesario percibirnos y percibir la comunidad y cuales están siendo las condiciones concretas de existencia para mejorarlas.

- › Mapas y territorios, mapeo de posibilidades y limitaciones de los tejidos sociales, territorios, espacios y campos de juego.
- › Rescate de los juegos tradicionales y populares, prácticas corporales. ¿Se juega? ¿Con qué? ¿Con quién? ¿Dónde? ¿A qué?
- › Condicionantes culturales y contextos para el desarrollo de la recreación en los diversos territorios.
- › ¿Cómo se utiliza el tiempo libre en nuestra localidad? ¿Quiénes lo usan?
- › ¿Cómo se diseñan los espacios lúdicos?.

Módulo 2.

Recreación Comunitaria: Entramando Comunidad desde la Recreación.

¿Qué es la Recreación Comunitaria? ¿Cómo podemos abordarla?

La Comunalidad es la vivencia concreta de los seres vivos que habitamos el planeta. El planeta es una totalidad integrada por elementos que reproducen su existencia de manera interdependiente. Ningún ser puede explicarse fuera de su relación con los otros. Sin embargo todo ser, en su movimiento, espacio y tiempo, expone un resultado específico, que revela la diversidad de modelos de habitar, este universo planetario.

Las cosmovisiones o las interpretaciones del universo, elaboradas por los seres humanos, han sido muy diversas, la visión hegemónica ha hecho del ser humano el centro de las interpretaciones del mundo.

Sustentado en sus capacidades cognoscitivas, ha diseñado modelos de vida asentados en el poder y la propiedad y las ha reproducido e impuesto a través del mercado. Esa visión, mejor conocida como individualismo, baña y riega, todas las dimensiones del conocimiento e incluso, también las concepciones de juego, lúdica, recreación y tiempo libre. De manera que generar dispositivos de construcción de saberes de manera colectiva resulta hoy en día imprescindible.

- › Concepciones de Recreación comunitaria.

- › El cuerpo y el juego como sostén de subjetividades desde la primera infancia.
- › Vínculo, actitud y disponibilidad corporal.
- › El juego en el origen de la comunidad y de la cultura.
- › La comunidad se construye a través del juego, sus representaciones y significaciones sociales.

Módulo 3.

El Juego y la Lúdica en la Formación Profesional.

Proponemos herramientas para concebir, construir y reconstruir los tejidos de comunidad y la conquista de autonomía colectiva desde los primeros vínculos instituyentes poder percibir la importancia del juego como origen y mediador de la cultura.

- › La potencialidad del juego en las intervenciones comunitarias.
- › Relaciones y diferencias entre Juego, jugar y Lúdica.
- › Procesos de construcción de grupo desde la Recreación.
- › Obstáculos y posibilidades en la coordinación de grupos, escenas temidas en la coordinación de grupos de recreación. Límites y limitaciones.
- › Planificación en recreación hacia la autonomía y la autogestión colectiva.
- › Estilos, formas y efectos de las intervenciones.
- › El Juego, en todas las edades, como derecho.
- › Los modos de jugar. Modos lúdicos y no lúdicos.
- › Análisis crítico de la tensión lúdica, competencia y competición en el juego.

Módulo 4.

Metodologías Participativas de Recreación Comunitaria.

La implementación de la Recreación comunitaria se realiza a través de dispositivos que se conciben como estrategias procesuales que dialogan en la acción sobre los territorios de intervención.

- › Dispositivos y métodos de intervención desde el arte, el juego y la lúdica en la mediación cultural y social.
- › Campos de juego, espacios, escenarios e instalaciones lúdicas.
- › Programas, propuestas, legislaciones y dispositivos de inserción del juego como derecho en la comunidad.
- › El talante festivo recuperando rituales. La murga, el circo, el teatro comunitario.
- › Experiencias interculturales de diferentes comunidades.
- › Expresiones populares: historicidad, identidades, lenguajes recreativos identitarios: rondas, canciones, danzas, ritos, mitos y leyendas populares.

Módulo 5.

Proyecto Integrador.

Este módulo se entreteje en la formación a medida que se va desarrollando. Así es como se

van articulando a través del diseño de un proyecto cada uno de los módulos que se van ofreciendo progresivamente en la diplomatura. Se irá buscando, junto a los alumnos, los proyectos de intervención que harán de puente entre la teoría y la práctica para la acción comunitaria.

- › Aprender a aprender, método para asociar teoría y práctica
- › Diseño y elaboración de un proyecto, pasaje de Idea a Proyecto en la práctica de la Recreación.
- › Abordaje dialéctico y acompañamiento para la implementación de proyecto de Recreación Comunitaria.

Módulo	Clases Virtuales Sincrónicas	Docente	Horas
Sociología de la Recreación y el Tiempo Libre	2, 9 y 23 de AGO de 18 a 21 Hs.	Juan Obeid	20
Recreación Comunitaria	6, 13 y 20 de SEP de 18 a 21 Hs.	Marina Vera	20
El Juego y la Lúdica en la Formación Profesional.	4, 18 y 25 de OCT de 18 a 21 Hs.	Adriel Montero	20
Metodologías Participativas de Recreación Comunitaria.	8, 15 y 22 de NOV de 18 a 21 Hs.	Guillermo Castañeda Leo Pereyra	20
Proyecto Integrador	30 de AGO, 27 de SEP y 4 de OCT de 18 a 21 Hs.	Juan Obeid Marina Vera	20



Cursada

Duración: 5 módulos.

Modalidad: Se cursa de manera sincrónica los días Sábados previstos en el cronograma de 18 a 21.00 Hs. Cada módulo incluye además 10 horas de estudio asincrónicas.

Carga horaria: 105 horas.

Criterios de evaluación: La obtención de la Diplomatura en Recreación Comunitaria requiere:

- Asistencia mínima al 80% de las clases programadas.

-Elaborar y aprobar un trabajo integrador de los contenidos del programa, con las siguientes características: Presentación de proyecto, argumento e implementación y evaluación, conclusión y análisis personal sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se entrega certificado de aprobación.



Aranceles

Matrícula y 4 cuotas de \$40.000.

Comunidad UFLO (Alumnos/Docentes/NO Docentes/Graduados): 25% de descuento en cuotas.

Alumnos de Formación Continua: 10% si ya cursaron algún curso en UFLO.



Informes e Inscripción



formacion.bsas@uflouniversidad.edu.ar

