

DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

6º AÑO (ES)



ÍNDICE

Diseño y gestión de proyectos y su enseñanza en el Ciclo Superior de la Escuela Secundaria	63
Mapa curricular	65
Carga horaria	65
Objetivos de enseñanza	66
Objetivos de aprendizaje	66
Contenidos	67
Núcleo 1. Introducción al diseño y gestión de proyectos	67
Núcleo 2. El diagnóstico participativo	67
Núcleo 3. Diseño del proyecto	67
Núcleo 4. Implementación y evaluación	68
Orientaciones didácticas	69
El abordaje del proyecto desde la complejidad	70
La comprensión en el diseño y gestión de proyectos de Educación Física	70
La grupalidad y la formación política	71
Orientaciones para la evaluación	72
Bibliografía	73

DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y SU ENSEÑANZA EL CICLO SUPERIOR DE LA ESCUELA SECUNDARIA

Esta materia se desarrolla de manera articulada con otras materias de la Orientación en Educación Física y posibilita a los estudiantes el diseño y gestión de proyectos de intervención comunitaria durante el año. Se toman como referencia aportes de la pedagogía crítica, la educación popular, los grupos operativos de aprendizaje y la animación sociocultural, juntamente con saberes específicos del campo de la Educación Física.

En su tránsito por el Ciclo Superior los estudiantes amplían, complejizan y profundizan sus aprendizajes en relación con las prácticas gimnásticas, expresivas, lúdicas, acuáticas, deportivas y de relación con el ambiente.

En 4º año los estudiantes se han apropiado de la concepción de Educación Física y sus conceptos estructurantes y en 5º año han estudiado las particulares formas que presenta la cultura corporal. Al llegar a 6º año, la materia Educación Física y comunidad les permite reconocer y analizar los modos diferentes que adoptan las prácticas corporales en los contextos comunitarios y escolares. En esta materia se abordan y desarrollan proyectos de intervención que contribuyan a la democratización en el acceso a saberes específicos de la Educación Física por parte de diversos integrantes de la comunidad.

En este sentido se propone a los estudiantes recuperar aportes de otras materias como insumos que les permitan diseñar y gestionar sus proyectos.

Para la concreción de los mismos es necesario que los docentes lleven adelante las siguientes acciones con los estudiantes.

- Enseñar a los estudiantes a diseñar participativamente proyectos de intervención comunitaria, su gestión, implementación y evaluación.
- Recuperar y profundizar las reflexiones acerca de las prácticas gimnásticas, expresivas, lúdicas, acuáticas, deportivas y de relación con el ambiente que se desarrollan en la comunidad de referencia de la escuela: cómo tienen lugar estas prácticas, cómo se configuran, quiénes acceden o no, qué significan para los integrantes de distintos grupos, cómo las vinculan con la vida cotidiana, la salud y el uso recreativo del tiempo libre, cuáles son las necesidades e intereses de los integrantes de la comunidad, entre otras.
- Identificar las diferentes instituciones y organizaciones en que esas prácticas tienen lugar, analizando sus discursos y sentidos, relevando los diversos tipos de planes, programas y proyectos que en ellas se desarrollan, considerando la posibilidad de establecer acuerdos para llevar a cabo proyectos educativos compartidos.
- Propiciar en los estudiantes la constitución de *grupos operativos* para desarrollar proyectos de intervención comunitaria.¹ Los grupos requieren transitar un proceso por el cual sus

¹ Se entiende aquí al grupo como grupo operativo. Según Enrique Pichon Riviére, un grupo operativo consiste en una determinada cantidad de personas ligadas entre sí por constantes de tiempo y espacio, estando articulados por la mutua representación interna, los cuales se proponen un objetivo que pasa a transformarse en su tarea, la cual se desarrolla a través de un mecanismo de asunción y adjudicación de roles (roles asumidos y roles adscritos).

integrantes alcanzan mutua identificación, fuerte cohesión interna y adhesión a metas comunes. En este proceso de conformación de un grupo se integran aspectos vivenciales y teóricos. Los participantes del grupo: se apropian de algunos elementos de la teoría sobre los grupos que les permitan transitar su conformación como grupo de aprendizaje. Este ejercicio de identificar fenómenos grupales en sus propias experiencias, posteriormente facilitará a los estudiantes adquirir algunas herramientas básicas del rol de coordinador.

Los proyectos se constituyen en herramientas útiles que posibilitan a los estudiantes organizarse en sus propuestas de intervención comunitaria. Con frecuencia los proyectos se desarrollan en un marco más amplio, el de los programas y planes. El plan es el conjunto de grandes líneas directrices que orientan una voluntad de intervención. El programa es la primera concreción del plan, recoge las líneas directrices de éste y las aplica a un aspecto concreto por sectores: edades, espacios, funciones, áreas, otros. El proyecto es la línea más operativa de la intervención. Se propiciará que, de ser posible, los estudiantes lleven a cabo proyectos de intervención comunitaria articulados con programas existentes en la jurisdicción.

La intención de realizar proyectos de intervención comunitaria mediante el abordaje de saberes específicos de la Educación Física se sustenta en el derecho a la educación entendiendo a los integrantes de la comunidad como sujetos con derecho a estas prácticas.

Es intención de esta materia contribuir a que los estudiantes se sensibilicen frente a realidades diversas y aporten a la democratización de estos saberes construyendo con la comunidad proyectos participativos.

Se tomarán como marco algunos elementos de los enfoques críticos en educación, poniendo énfasis en aquellos que permiten entender a los sujetos como producto y a la vez productores de la historia, se apostará a su participación para hacer posible una sociedad democrática y con justicia social al brindar conocimientos y habilidades sociales para la acción transformadora.

En esta perspectiva, la educación popular es un enfoque de educación que se dirige hacia la promoción del cambio social y enfatiza su accionar con los sectores menos favorecidos de la población. Ofrece elementos teórico metodológicos para que los proyectos se desarrollen de manera participativa, incluyendo a distintos actores de la comunidad en las diferentes etapas de desarrollo de los mismos: diseño, implementación y evaluación.

Un importante referente en este campo es Paulo Freire, pedagogo brasileño que sostiene que la escuela también es un espacio abierto a posibles transformaciones. Al lenguaje de la crítica, Freire le suma el de la "posibilidad". Basados en la pedagogía freireana se propone que los proyectos se elaboren desde y con los integrantes de la comunidad. No se trabajará para ellos sino con ellos. De este modo se pondrán en juego la gestión participativa, implicando a quienes participan en el acceso a la información, en la opinión y en la toma de decisiones.

La tarea de gestión de los proyectos requerirá de los estudiantes el análisis de la normativa vigente, la apropiación de procedimientos referidos a la organización –administrativa, de diseño y de implementación–, la comunicación y difusión, la previsión del espacio, los recursos y el equipamiento necesario, el cronograma de acciones, las instancias de evaluación y las articulaciones interinstitucionales necesarias.

Se pretende, entonces, que los estudiantes al haber profundizado en este marco de referencia, tengan la oportunidad de diseñar y poner en marcha proyectos referidos a prácticas corporales ludomotrices, gimnásticas, deportivas, expresivas y de relación con el medio natural.

“La escuela se convertirá en el lugar privilegiado de las estrategias culturales y educativas de transformación social cuando podamos generar desde la voz de los estudiantes y su comunidad de pertenencia, proyectos de intervención comunitarias; cuando podamos brindar a nuestros alumnos las herramientas necesarias para que puedan asumir liderazgos en procesos socioculturales, adquiriendo formas de representatividad en distintos espacios institucionales, laborales, sociales, culturales y políticos; cuando puedan ejercer prácticas de gestión, insertándose y vinculándose con diversas organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. En síntesis, para que nuestros adolescentes construyan formas de institucionalizar su presencia en el campo social.”

DGCyE, *Jornada extendida. Transformar la escuela con los adolescentes*. La Plata, DGCyE, 2005.

Por ello en la materia *Diseño y gestión de proyectos* convergen aportes formativos que los estudiantes han ido capitalizando en el tránsito por otras materias de este Ciclo Superior. De este modo se habilita a los jóvenes para que desarrollen sus proyectos, procurando una formación de sujetos emancipados, solidarios, críticos y responsables del bien común.

MAPA CURRICULAR

Materia	<i>Diseño y gestión de proyectos</i>
Año	6°
Núcleos	1. Introducción al diseño y gestión de proyectos
	2. Diagnóstico participativo
	3. Diseño del proyecto
	4. Implementación y evaluación del proyecto.

CARGA HORARIA

La materia *Diseño y gestión de proyectos* corresponde al 6° año de la Escuela Orientada en Educación Física. Su carga es de 180 totales; si se implementa como materias anual su frecuencia será de 5 horas semanales.

OBJETIVOS DE ENSEÑANZA

- Habilitar un espacio para que los estudiantes reconozcan críticamente los distintos modos en que tienen lugar las prácticas gimnásticas, expresivas, lúdicas, acuáticas, deportivas y de relación con el ambiente en el contexto sociocultural en que viven.
- Propiciar la sensibilización y conciencia crítica respecto del acceso o exclusión de los integrantes de la comunidad a prácticas corporales y motrices.
- Promover la apropiación de elementos teórico-metodológicos para el diseño, implementación y evaluación de proyectos utilizando aportes de la pedagogía crítica, los grupos operativos, la educación popular y la animación sociocultural.
- Favorecer la integración y aplicación de los saberes desarrollados en las materias específicas de la Orientación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Adquirir conciencia crítica frente a las condiciones de inclusión o exclusión de los integrantes de la comunidad en relación con las prácticas gimnásticas, expresivas, lúdicas, acuáticas, deportivas y de relación con el ambiente.
- Aprender los elementos teórico-metodológicos para el diseño, implementación y evaluación de proyectos de intervención comunitaria.
- Concretar la implementación de uno o más proyectos durante el año.
- Constituir grupos para la tarea de diseño y gestión de proyectos.
- Asumir distintos roles en el grupo operativo.

CONTENIDOS

Los contenidos se presentan en una secuencia de cuatro núcleos.

NÚCLEO 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS

Proyecto. Concepto. Proyecto educativo de intervención comunitaria. Fases en la gestión de un proyecto: diagnóstico-diseño-implementación-evaluación. Proyectos, programas y planes.

La educación popular. La animación sociocultural. La comunicación. La grupalidad. El equipo de trabajo como grupo operativo. La resolución de conflictos.

Los proyectos en Educación Física.

NÚCLEO 2. EL DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO

Acciones previas al diagnóstico: representaciones de problemáticas del contexto referidas al acceso a las prácticas corporales y motrices. Anticipación del sentido de proyectos posibles.

El diagnóstico: el estudio del contexto y el registro de sus problemáticas. Identidades culturales en el área de intervención. Modos de apropiación de prácticas deportivas, gimnásticas, lúdicas y de recreación activa habituales en la comunidad. Los programas existentes de nivel local en los que pueden inscribirse los proyectos de los estudiantes. Las políticas públicas vigentes. La identificación de organizaciones que intervienen en las prácticas motrices de la comunidad. La selección de la/las institución/es de la comunidad para realizar el/los proyectos.

Técnicas de recolección de la información: instrumentos de registro, entrevistas. La negociación con los actores del espacio a realizar la intervención. Establecimiento de compromisos de acción. Diagnóstico participativo de las necesidades de prácticas deportivas, gimnásticas, lúdicas y/o de recreación activa de los actores.

Sistematización de la información. Posibilidades y obstáculos para la implementación de un proyecto participativo.

NÚCLEO 3. DISEÑO DEL PROYECTO

La construcción participativa del diseño de proyecto: la educación dialogal y la conciencia crítica; las estrategias de animación sociocultural; la participación de los sujetos en la resolución de sus propias problemáticas.

La definición de las finalidades del proyecto. Impacto esperado: educativo y político, entre otros. Antecedentes de proyectos similares.

La planificación del proyecto. La fundamentación. Los objetivos. Los contenidos, su selección y organización. Las estrategias. Las acciones. El tipo de intervención. La evaluación.

Organización del proyecto:

- el organigrama. Procedimientos e instrumentos administrativos;
- recursos humanos: roles y funciones;
- comunicación: la comunicación interna del grupo. La comunicación con los participantes, las instituciones, los medios de comunicación, entre otros. Obtención y circulación de la información. Participación en redes. Plan de difusión. Herramientas y productos comunicacionales;
- resolución de conflictos: señalamiento, negociación, acuerdos;
- recursos materiales y equipamiento: previsión de infraestructura y materiales;
- aspectos legales y normativos vinculados con el proyecto;
- gestión económica y financiera: la confección de presupuestos;
- proceso de evaluación: seguimiento y monitoreo.

NÚCLEO 4. IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

La gestión participativa. Los proyectos y acciones educativas en el área a partir de las necesidades e intereses propios de la comunidad.

La puesta en marcha del proyecto. Las tensiones en la implementación. Coordinación y toma de decisiones. La acción transformadora.

La evaluación del proyecto. La autoevaluación y coevaluación del desempeño del equipo. Indicadores de avance. Instancias de evaluación participativa con integrantes del proyecto.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El enfoque para la enseñanza, de acuerdo con esta concepción curricular, requiere que el docente tome en cuenta las experiencias educativas de los estudiantes en el tránsito por este Ciclo.

Resulta esperable que los estudiantes se apropien de un marco referencial, teórico y metodológico que integre aportes de la pedagogía de Paulo Freire, enfoques críticos en educación, animación sociocultural, grupos operativos de aprendizaje en el diseño y gestión de proyectos, articulando con contenidos de otras materias, en particular con Educación Física y comunidad.

Se hace necesario construir un dispositivo que promueva la interacción de los estudiantes con integrantes de la comunidad mediante entrevistas y diversas formas de encuentro, que se construyan acuerdos para la realización de proyectos que representen intereses de esa comunidad y constituyan para los estudiantes experiencias formativas en el campo de la intervención comunitaria vinculada a las prácticas gimnásticas, expresivas, deportivas y de relación con el ambiente. Por ejemplo, en un proyecto de prácticas corporales y motrices, los estudiantes pueden relevar cuáles son los juegos que se juegan en ese barrio, cuáles se han jugado, cómo se recrean, con el objetivo de convocar a integrantes de la comunidad para la organización y realización de una jornada de juegos.

En relación con la construcción de los proyectos de intervención comunitaria, resulta imprescindible contemplar la siguiente secuencia.

- *Observación de la comunidad*
 - Para el desarrollo del o los proyectos se recomienda que los estudiantes, con la coordinación del docente de la materia, realicen una observación de su barrio, reconociendo aquellos ámbitos de la comunidad donde las prácticas corporales y motrices tienen lugar y los modos particulares en que las mismas se desarrollan.
- *Diagnóstico participativo*
 - Una vez relevada esta información, los estudiantes se entrevistan con integrantes de la comunidad, comparten con ellos sus observaciones, identifican problemáticas en forma conjunta, seleccionan aquellas en las que quieran intervenir y les manifiestan sus intenciones de realizar un proyecto, invitándolos a ser parte de la experiencia.
- *Diseño del proyecto*
 - Planteo de los objetivos: es necesario que el planteo de los objetivos que realicen los estudiantes y, eventualmente los miembros de la comunidad invitados, sea coordinado por el docente de la materia con la intención de orientar la construcción del proyecto, pudiendo diferenciar que éste es sólo un abordaje parcial sobre problemáticas de las prácticas corporales y motrices en la comunidad.
 - Selección de los contenidos: en base a los objetivos propuestos, a las características del contexto y de los sujetos con quienes se desarrollará el proyecto, se seleccionan los contenidos que serán el sustento del mismo. Estos se extraerán de las otras materias de este plan.
 - Las acciones a desarrollar: una vez establecidos participativamente los objetivos y contenidos del proyecto, es el momento de planear el tipo de acciones necesarias para la implementación del mismo.

Se deberán tener en cuenta las que corresponden al diseño y a la gestión:

- la planificación de la acción a desarrollar: cronograma, actividades y determinación de espacios y necesidades;
- la distribución consensuada de roles y funciones;
- la provisión de recursos materiales;
- la concreción de las acciones;
- la evaluación.

EL ABORDAJE DEL PROYECTO DESDE LA COMPLEJIDAD

Se recomienda que en el abordaje de los proyectos se atiendan las características de los distintos contextos, la corporeidad de los sujetos con sus experiencias previas, sus representaciones acerca de las prácticas, la atención a los emergentes, las relaciones vinculares, las formas de comunicación entre docentes y estudiantes, de estos entre sí y con la comunidad, entre otras cuestiones. La consideración integral de estos aspectos contribuye al desarrollo de proyectos significativos.

En ese sentido resulta necesario tener en cuenta la complejidad que plantea la conformación de un equipo de trabajo como grupo operativo. Cada estudiante dispone de distintas capacidades, valoraciones de este tipo de tareas y diferentes imaginarios respecto a la intervención en la comunidad. Estas cuestiones deben ser motivo de reflexión y puesta en común en las primeras clases, para poder constituir un grupo donde cada estudiante pueda actuar en un rol diferente, de acuerdo a la diversidad de situaciones y posibilidades personales.

Deben cuidarse los modos de vinculación entre ellos y con los integrantes de la institución o comunidad en la que se implementará el o los proyectos de intervención. Se recomienda la lectura de textos sobre la conformación de grupos operativos, en particular de Pichón Rivière.

Desde un pensamiento complejo, se procura propiciar el análisis de las diferentes dimensiones de las prácticas corporales, las personas que acceden o no, los planes, programas y proyectos existentes, los discursos circulantes en torno a dichas prácticas.

Se trata de habilitar un espacio para que los estudiantes reconozcan críticamente las distintas formas en que se configuran las prácticas gimnásticas, expresivas, lúdicas, acuáticas, deportivas y de relación con el ambiente e imaginen y concreten posibles intervenciones comunitarias contribuyendo a la democratización de estos saberes.

LA COMPRENSIÓN EN EL DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

En esta materia debe propiciarse la identificación y comprensión de las prácticas motrices que se realizan en la comunidad, las organizaciones deportivas, gimnásticas y recreativas, las organizaciones barriales, ONG, en los centros deportivos municipales, entre otras instituciones, los planes, programas y proyectos en los que se desarrollan, para reconocer y planificar la inserción en alguno de estos espacios.

Esto requiere incidir para que los estudiantes consideren la relevancia de posibles intervenciones para la superación de las dificultades en el acceso a las prácticas motrices. En este proceso

se hace necesario que el docente habilite espacios para indagar, formular hipótesis, confrontar ideas mediante el debate, construir conocimiento y comunicar los saberes estableciendo acuerdos y comprendiendo que constituyen respuestas provisionales.

Lograr un aprendizaje basado en la comprensión supone que los jóvenes realicen una apropiación crítica de los contenidos que se les van presentando en las clases, recrearlos y operar con ellos en los espacios de intervención.

Desde esta perspectiva, la materia posibilita que los estudiantes den cuenta de cómo y por qué han realizado un proyecto determinado, puedan comunicar el modo en que lo han logrado, además de valorar los resultados de la tarea.

Esta comprensión de los distintos enfoques de las prácticas corporales y motrices, les permitirá a los estudiantes proponer alternativas en la construcción de proyectos propios de las comunidades o grupos, actuando como animadores socioculturales.

LA GRUPALIDAD Y LA FORMACIÓN POLÍTICA

Cuando se elaboran proyectos de intervención comunitaria, la interacción entre los participantes del grupo, lejos de ser una variable externa a sus procesos, es estructurante de los aprendizajes.

Es por ello que la interacción debe tratarse como un objeto de análisis y de conocimiento. Resulta necesario intervenir en la grupalidad, lo que implica incidir en la posibilidad que tiene un conjunto de estudiantes de conformarse como grupo de clase, con fuerte cohesión interna, integración entre sus miembros y adhesión a metas comunes.

El docente debe destinar el tiempo necesario y presentar situaciones didácticas que fomenten la constitución del grupo.

Es esperable proponer a los jóvenes la reflexión acerca de cómo participan cuando diseñan y gestionan sus proyectos de intervención comunitaria, las problemáticas ambientales en las que estas prácticas suceden, el sentido formativo y político que estas prácticas tienen, y habilitar de este modo espacios para la asunción de posiciones críticas, fortaleciendo sus posibilidades de argumentación.

La construcción participativa del o los proyectos posibilita el ejercicio democrático y propicia la formación política de los estudiantes en tanto se concibe como un espacio de encuentro para aprender, constituir grupos, desempeñar roles diversos, organizarse, asumir compromisos, tomar decisiones, argumentar e implementar propuestas de intervención vinculadas a la comunidad. Para que esto ocurra, el planteo pedagógico del docente y de la institución es decisivo.

Es imprescindible confiar en los jóvenes, delegar responsabilidades, propiciar la constitución de grupos operativos de aprendizaje, habilitar espacios genuinos de reflexión para resolver conflictos o momentos críticos en el diseño y la gestión del o los proyectos.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

En la evaluación deben considerarse dos objetos: el proyecto o los proyectos a desarrollar en la materia y el desempeño de cada estudiante.

En lo referente al proyecto se tendrán en cuenta las siguientes dimensiones.

- El diagnóstico participativo.
- El diseño y la implementación del o los proyectos.
- El proceso grupal, la asignación de roles y la toma de decisiones.
- El impacto pedagógico en la comunidad.
- El cumplimiento con los compromisos asumidos.
- El aporte a la resolución de la problemática detectada que da origen al proyecto.

La evaluación en el proyecto debe acompañar el desarrollo del mismo. Al comienzo los estudiantes deben evaluar con los participantes y el docente a cargo de la materia la situación inicial y prever con ellos logros posibles a partir de la concreción del proyecto.

El docente, los estudiantes y los integrantes de la comunidad pueden construir en forma conjunta indicadores de avance del proyecto que les permitan ir analizando la marcha del mismo. Por lo tanto la evaluación debe ser un proceso compartido.

Concluida la implementación se efectúa la evaluación del proyecto por parte de los estudiantes, los participantes y el docente al cargo de esta materia. Al finalizar esta instancia se analizan tanto el proceso como los logros alcanzados, a partir del desarrollo del proyecto.

En cuanto a la evaluación de los estudiantes se considerarán las siguientes dimensiones.

- El uso de estrategias de animación sociocultural.
- Su desempeño en el proceso grupal.
- La asignación de roles.
- Su participación en la toma de decisiones.
- La apropiación de los conceptos de educación problematizadora y educación dialogal.
- La asunción de un posicionamiento crítico en su intervención en la comunidad.

Se llevará a cabo una evaluación de inicio, en la cual los estudiantes, coordinados por el docente, realizarán una apreciación de sus saberes antes de comenzar el proyecto. Además construirán un dispositivo para revisar periódicamente su desempeño en el proyecto.

Terminada la intervención los estudiantes, además de la evaluación realizada con los participantes, evaluarán junto al docente el proyecto, tanto en su proceso como en el resultado, y en este caso considerarán tanto los logros previstos como los no previstos.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, María José, *Cómo animar un grupo*. Buenos Aires, Kapelusz, 1992.
- Ander Egg, Ezequiel, *La práctica de la animación sociocultural y el léxico del animador*. Perú, Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Trabajo Social, Fondo Editorial, 2002.
- Argañaraz, Omar, *Los proyectos en el aula*. Buenos Aires, San Miguel, 1997.
- Brown, Guillermo, *Qué tal si jugamos otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Buenos Aires, Humanitas, 1992.
- DGCyE, *Diseño Curricular para 5° año de ES. Educación Física*. La Plata, DGCyE, 2011.
- - -, *Diseño Curricular para 4° año de ES. Educación Física*. La Plata, DGCyE, 2010.
- - -, *Diseño Curricular para 3° año de ES*. La Plata, DGCyE, 2008.
- - -, *Documento técnico, La planificación, una hipótesis para orientar la enseñanza*. La Plata, DGCyE, 2008.
- - -, *Los aprendizajes motores en el medio natural*. La Plata, DGCyE, 2008.
- - -, *Programa Jornada Extendida. Autodiagnóstico y participación*. La Plata, DGCyE, 2005.
- - -, *Programa de Jornada Extendida, La organización participativa*. La Plata, DGCyE, 2005.
- - -, *Programa Jornada Extendida. Transformar la escuela con los adolescentes*. La Plata, DGCyE, 2004.
- Freire Paulo, *Cartas a quien pretende enseñar*. Buenos Aires, Siglo XXI, 2010.
- Goetz, J y LeCompte, M., *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid, Morata, 1984.
- Morin, Edgar, "Prólogo" y "Capítulo 1: La inteligencia ciega" en: *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, Gedisa. 2004.
- Öfele, María Regina, *Miradas lúdicas*. Buenos Aires, Dunken, 2004.
- Pavía, Víctor (coord.), *Jugar de un modo lúdico. El juego en la perspectiva del jugador*. Buenos Aires, Novedades educativas, 2005.
- - -, "Un lugar para el juego" en *Revista Quiman*. Río Negro, Unión de trabajadores de la educación de Río Negro. Nº 1. Agosto, 1987.
- - -, *Investigación y juego, reflexiones desde la práctica* en revista Brasileira de Ciencias del deporte. Vol 22. Sept. /00 (Versión corregida del artículo publicado en EF & CIENCIA. UNLP y en www.efdeportes.com)
- Rivière, Pichon, *"El proceso grupal: del psicoanálisis a la psicología social"*. Buenos Aires, Nueva Visión, 1985.
- Scheines, Graciela, *Juegos de la vida cotidiana*. Buenos Aires, Eudeba, 1985.
- - -, *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Eudeba, 1998.
- Waichman, Pablo, *Tiempo libre y recreación. Un desafío pedagógico*. Madrid, Red Iberoamericana de animación, 2008.

RECURSOS EN INTERNET

DGCyE, Portal Abc, www.abc.gov.ar

