

KOMBI SIN PASAPORTE y TIEMPO DE JUEGO:



Asociación civil sin fines de lucro

Desde 1985 en el diseño, capacitación e implementación de juegos grupales

Personería jurídica otorgada por la Inspección General de Justicia mediante resolución 1449/11

www.tiempodejuego.com.ar

<http://estiempodejuego.blogspot.com.ar/>

Te proponen y te invitan a una jornada de capacitación

Capacitación breve y práctica

“El juego como herramienta para la intervención y educación social”

En este curso se aprende en forma divertida, fácil y rápida un método de armado o diseño de momentos de juegos, que van a facilitar el logro de los objetivos de la institución o trabajo del participante.

Consta de tres módulos de cuatro horas cada uno, con frecuencia de uno por semana. Va dirigido a todo tipo de profesionales, educadores, operadores sociales y voluntarios. También a participantes de todo tipo de organización social y del Estado.

En este curso se privilegia la práctica de juegos, logrando de esta manera que el participante, egrese con un elevado grado de experimentación en lo lúdico dirigido a facilitar su trabajo, actividad social o educativa cotidiana. Se brinda además un marco teórico metodológico, que servirá de sustento a lo

práctico, de forma tal de justificar sistemáticamente lo que se brinde vivencialmente.

Programa:

Primer módulo: Presentación del curso y del equipo de capacitación de Tiempo de Juego Práctica lúdica demostrativa facilitada por el equipo de capacitación, sobre secuencias de juegos temáticos dirigidas a cuestiones sociales relevantes. Diferentes concepciones sobre el Juego como disciplina. Secuencia lúdica temática básica y sus variables Trabajo de reflexión sobre la relación entre lo practicado, lo abordado teóricamente y la realidad laboral o institucional de los asistentes al curso. Inicio de trabajo práctico optativo, sobre secuencias lúdicas temáticas para ser aplicadas en los lugares de trabajo de los asistentes al curso.

Segundo módulo Caldeamiento lúdico temático. Método socioeducativo con facilitación lúdica. Intervención social con juegos temáticos. Facilitación y facilitador lúdico. Estrategias de coordinación de grupos de juegos. Juego e ideología. Práctica de juegos relacionados con los conceptos teóricos anteriores Avances de trabajos prácticos realizados por los asistentes del curso.

Tercer módulo (OPTATIVO): Puesta en práctica lúdica de las producciones (trabajos prácticos) de los estudiantes. Ajuste de los proyectos y puesta a punto para su réplica en los diversos lugares de trabajo

A QUIEN ESTA DIRIGIDO?

- **Lideres comunitarios, coordinadores de grupos, docentes, psicologos, trabajadores sociales, maestros, educadores populares, talleristas, animadores..**

Cualquier persona que trabaje con grupos (de cualquier edad) y quiera adquirir nuevas técnicas de trabajo con abordaje lúdico.

ARANCELES: a coordinar con la institución o centro.

SE REQUIERE: espacio amplio para moverse

PARA CONTACTARNOS :

KOMBI SIN PASAPORTE

www.facebook.com/diegoyamapolaenkombi