Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Departamento de Educación física, recreación y deportes

Tipo de actividad: Asignatura(EDF341)	Créditos: 3
Nombre: Motricidad y Recreación .	Intensidad Horaria: 4 Horas semanales.
Requisitos: EDF242	Correquisitos:

Introducción

Presentación:

Esta unidad temática ubicada en el componente socio-humanístico, se desarrolla a partir de los marcos de referencia que tienen que ver con la misión, visión y propósitos de la universidad, facultad y departamento de Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad del Cauca.
Con ello se pretende que el estudiante de acuerdo a su perfil ocupacional y profesional, sea un educador-investigador que esté en condiciones de realizar aportes a la comunidad y construir conocimiento sobre el tema de la Recreación.
Esta unidad temática enlaza con la de “ocio y tiempo libre”, porque clarificando la noción de Tiempo, se debe actualizar el significado de lúdica, juego y creación para conceptuar el de re-creación a partir de la Motricidad Humana con diversos autores de referencia y desde el referente teórico, vivenciar desde lo personal cada uno de estos aspectos, para luego hacer intervención en la segmentación, sectorización y zonificación poblacional.
La re-creación retoma el concepto de creación para desde allí afrontar procesos de cambio y transformación en las diferentes comunidades y esferas de la sociedad. Pretende romper con una recreación tradicional de divertimento en la que el profesional no es más que un monitor de actividades de entretenimiento.

Objetivo General

• Propiciar en el estudiante, de acuerdo a su perfil ocupacional y profesional, ser un educador-investigador que esté en condiciones de realizar aportes a la comunidad y construir conocimiento sobre el tema de la Recreación.

Objetivos especificos

• Que los estudiantes construyan el concepto de Recreación desde su propia vivencia y en diálogo con los autores de referencia.

• Conocer y aplicar los diferentes conceptos de lúdica, juego, creatividad y recreación.

• Ser capaces de tener una visión crítica y propositiva ante

Contenido

• Concepto de lúdica y juego.

• Concepto de creatividad y re-creación.

• Estrategias del plan Nacional de Recreación.

• Aplicación pedagógica de los conceptos.

Bibliografía

• Ander-Egg. Metodología de la Animación Socio-Cultural. México.

• Bolaño M. Tomas E., (2002), Editorial Kinesis, Armenia.

• Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. México: PCE.

• Huizinga, H. Homo ludens.

• Jiménez V., Carlos A. Pedagogía lúdica, (2001) El Taller cotidiano y sus aplicaciones, Editorial Kinesis, Armenia 2001.

• Maturana, H. y Verden-Zöller, G. (1993). Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Santiago de Chile: Instituto de terapia cognitiva.

• Orlick, T. (1986). Juegos cooperativos. Madrid: Popular.

• Revista Plan Nacional de Recreación, 2004 – 2009, Coldeportes Nacional.

• Trigo, E. (1989). Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo.

• Trigo, E. (1990). Juventud, tiempo libre y educación en Galicia. Tesis doctoral. UNED.

• Trigo, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Barcelona: Paidotribo.

• Trigo, E. y colaboradores (1999). Creatividad y Motricidad. Barcelona, Editorial Inde.

• Wichman, Pablo (2000), Colección tiempo libre “Tiempo libre y recreación”, un desafío pedagógico, editorial Kinesis, Armenia.