



Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Departamento de Educación física, recreación y deportes

Tipo de actividad: Asignatura(EDF442)

Nombre: Escenario en Recreación .

Requisitos: EDF341

Créditos: 5

Intensidad Horaria: 6 Horas semanales.

Correquisitos:

Introducción

A partir de la importancia que ha venido adquiriendo en el contexto colombiano, latinoamericano y mundial, la recreación se ha constituido en un elemento básico para el comportamiento humano. Es por ello que este programa que se propone pretende equilibrar lo conceptual, estratégico y operativo, para no correr el riesgo de retroceder, planear solo el hacer, si no que por el contrario, fortalecer el quehacer desde la reflexión crítica.

En esta unidad temática se pretende que los estudiantes elaboren sus propias propuestas de intervención comunitaria y empresarial a partir de las reflexiones que se desarrollen en el transcurso del periodo académico sobre los temas específicos a desarrollar. Para ello, se busca a través de la vivencia, de la lúdica, el juego, la creatividad y la re-creación, apropiarnos de Propuestas viables para que en un futuro este programa se conviertan en la suma de un proceso por alcanzar y lograr un real posicionamiento y reconocimiento de la recreación en nuestra comunidad educativa, fortaleciendo así la formación, la investigación y generar una vivencia más cualificada

Objetivo General

- Los estudiantes validarán, actualizarán y fundamentarán adecuadamente, la educación para el ocio, el tiempo libre y la recreación, mediante las competencias del ser, el saber y el hacer, con el fin de articular los procesos de formación en los diferentes contextos laborales.

Objetivos específicos

- Los estudiantes conocerán, implementarán y evaluarán de manera óptima, los lineamientos de políticas públicas sectoriales, mediante ejercicios de análisis con el fin de posicionar la recreación en Popayán, el Departamento del cauca y Colombia.
- Los estudiantes diseñarán, incrementarán y gestionarán adecuadamente los lineamientos para el diseño técnico y operativo de programas, mediante una construcción gradual de escenarios desde las estrategias recreativas, evidenciándose en propuestas laborales y sus relaciones interinstitucionales, con el fin de posibilitar que la recreación sea vista como una opción formativa y laboral.
- Los estudiantes consolidarán, articularán y participarán de forma eficiente, en una socialización grupal donde se evidencien las diferentes estrategias recreativas y la construcción de propuestas laborales; con el fin de fortalecer una cultura del discernimiento con un nivel de desarrollo capaz de producir, validar y gestionar conocimiento desde sus prácticas.

Contenido

- Articulación de los conceptos ocio, tiempo recreación.
- Recreación: significado, tipologías y metodologías.

- Tendencias de la recreación.
- Lineamientos de políticas públicas sectoriales.
- Lineamientos para la planeación de programas.
- Recreación y desarrollo humano.
- Recreación y problemas sociales.

Bibliografía

- AGUILAR, Lupe. Recreación y Animación sociocultural. De la teoría a la práctica. Colección tiempo libre. Editorial Kinesis. 2.005.
 - BOLAÑOS, T. Emilio. Qué hacer del Ocio. Elementos teóricos de la recreación. Editorial Kinesis. 2.005.
 - CAILLOIS, R. (1986). Los juegos y los hombres. México: PCE.
 - CORTINA, Adela. Educación en Valores y Desarrollo Moral, OEI, 1995.
 - FUNLIBRE (2004 - 2009). Plan Nacional de desarrollo, Coldeportes Nacional.
 - HEIDEGGER, M. (1993). El ser y el tiempo. Santa Fè de Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
 - IBARRA V. David, “Los primeros pasos al mundo empresarial” Edit. Limusa. 2004.
 - 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.
 - TRIGO, E. (1989). Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo.
 - TRIGO, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Barcelona: Paidotribo.
 - TRIGO, E. y colaboradores (1999). Creatividad y Motricidad. Barcelona: Inde.
- NUMERO % COMPONENTES

<http://www.lin.ca>
<http://www.efdeportes.com>
<http://www.sportsciences.com>
<http://www.colombia.redrecreacion.org>
<http://www.sagamorepub.com>
<http://www.venturepublish.com>
<http://www.activeontario.org>

<http://www.cev.org.br>
<http://www.cev.org.br>
<http://www.redcreacion.org/relareti/interaccion.html>
<http://www.worldleisure.org>
<http://www.ifpra.org>
www.elra.net
<http://www.latinoamerica.redcreacion.org>
<http://www.staff.vu.edu.au/anzals/>
<http://www.nrpa.org>
<http://www.cpra.ca>
<http://www.ilam.co.uk>
<http://parks-leisure.com.au>

