

Nombre de la asignatura: Fundamentos del Juego y la Recreación II

Código: G9I0111

Departamento de adscripción de la asignatura: Accion Fisica Y Humana

Programas a los cuales va dirigida:

Programa	Pensum	Modalidad	Nivel	Núcleo
Licenciatura En Educacion	303 Basica Con Enfasis En Educacion	Universitaria	En Educacion Fisica, Recreacion Y Deportes	Fundamental
Licenciatura En Educacion	219 Fisica Y Recreacion	Universitaria		

Asignatura exclusiva para estudiantes de la universidad: Si

Prerrequisitos (haber cursado y aprobado):

Programa	Pensum	Código	Materia
Licenciatura En Educacion	219 Fisica Y Recreacion	G9I0105	Fundamentos del Juego y la Recreacion
Licenciatura En Educacion	303 Basica Con Enfasis En Educacion	G9E0105	Fundamentos de Deportes

Correquisito por pérdida (haber cursado aunque se haya reprobado):

Correquisito (al menos estar cursando):

Tipo de asignatura: Teórico-Práctica

Porcentaje de actividades prácticas: 60%

Habitable: No

Validable: No

Número ideal de estudiantes: 25

Número de créditos que otorga: 2

Horas totales de actividades presenciales programadas: 64

Horas teóricas: 32

Horas prácticas: 32

Horas totales estimadas de actividad independiente del estudiante: 32

Fecha de aprobación:

Acta del Consejo de Facultad:

Fecha de modificación:

Acta del Consejo de Facultad:

### Justificación

Justificación: La Recreación constituye uno de los grandes ámbitos en que el ser humano se

desenvuelve constantemente. Actualmente los espacios de diversión y esparcimiento ocupan una de las principales preocupaciones para el hombre pues, la recreación ha dejado de ser un lujo y se ha convertido en una necesidad, pero, está claro que debemos saber como nos vamos a RECREAR y más aún conocer qué es, en qué se fundamenta y para qué sirve la RECREACIÓN.

La recreación puede llevarse a cabo de diversas formas pero fundamentalmente debe utilizarse con objetivos precisos y fines bien establecidos. Dentro del campo de la educación, constituye una herramienta de gran importancia que facilita la fluidez de los contenidos programáticos y el desarrollo de la consolidación de valores, etc. Recordemos que el modelo constructivista en educación y pedagogía, en uno de sus principios, nos habla del “aprender haciendo”, pues bien, el “hacer” implica interactuar, vivenciar, experimentar y la recreación nos brinda la oportunidad de “aprender jugando”, aprender números, letras, palabras, conceptos, canciones, valores,...en fin aprender para la vida a través de la lúdica.

De otra parte, el ser humano ha de ser considerado dentro de la formación como un ser integral donde los aspectos lúdicos son motivadores de procesos de aprendizaje, se aprende jugando pero también el factor lúdico incide notablemente en la promoción de la cultura del deporte y de estilos de vida saludables, desde la infancia. Es pues fundamental que el futuro licenciado adquiera herramientas que le permitan fortalecer su perfil profesional y en la recreación se pueden encontrar estrategias adecuadas para ello.

La implementación del núcleo de Recreación en el plan de estudios de la licenciatura es fundamental por ser área básica en la formación integral del estudiante y de los futuros alumnos de ellos, además que ella tiene en nuestro país un soporte legal a través de la ley 115 de la educación y la ley 181 del deporte, entre otras.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Objetivo general:-Familiarizar a los estudiantes con los conceptos filosóficos e históricos que fundamentan la recreación.

-Proveer a los estudiantes con los conocimientos necesarios para que puedan identificar las necesidades recreativas de los diversos grupos poblacionales de acuerdo a su nivel de desarrollo humano.

#### **Objetivos Específicos•**

Objetivos específicos:- -Desarrollar destrezas de liderazgo, iniciativa y creatividad en los estudiantes, para que puedan presentar propuestas recreativas en el sector público y privado.

-Desarrollar en los estudiantes la capacidad para solucionar de una manera efectiva problemas individuales y comunitarios relacionados con la prestación de servicios recreativos de la población.

-Proponer estrategias para la aplicación del Plan Nacional de recreación.

-Formular y aplicar por parte de los estudiantes proyectos recreodeportivos

Objetivos específicos:- -Desarrollar destrezas de liderazgo, iniciativa y creatividad en los estudiantes, para que puedan presentar propuestas recreativas en el sector público y privado.

-Desarrollar en los estudiantes la capacidad para solucionar de una manera efectiva problemas individuales y comunitarios relacionados con la prestación de servicios recreativos de la población.

-Proponer estrategias para la aplicación del Plan Nacional de recreación.

-Formular y aplicar por parte de los estudiantes proyectos recreodeportivos

### **Capítulos**

#### **1. MARCO LEGAL DE LA RECREACIÓN**

Plan Nacional de la Recreación

-Ley 724

-Ley 115

-Ley 181

-Constitución Nacional

#### **2. FUNDAMENTOS DE LA RECREACIÓN**

Tendencias de la recreación

-Animación sociocultural

-Lúdica y ludopatía

-Ocio y desarrollo humano

-Medios de la recreación

#### **3. PLANEACIÓN Y OPERACIÓN DE LA RECREACIÓN**

-Principios de planeación

-Formulación y evaluación de proyectos recreodeportivos

-Campamento de aventura

### Metodología

Para la propuesta del núcleo, es importante orientar las temáticas de la siguiente manera. El estudiante, los pequeños grupos y el grupo en general, desarrollarán talleres, para que las temáticas sean discutidas, debatidas, y analizadas dentro de las sesiones, para después aplicar las temáticas en el medio intra y extra universitario.

De manera constante se hará producción académica individual y colectiva, para dar cuenta de las reflexiones que hagan los estudiantes y docentes en torno a las manifestaciones recreativas que encuentren en el medio.

Evaluación

Criterios generales de evaluación: - Es bien sabido, que la evaluación es una operación sistemática integrada en la actividad educativa a fin de conseguir el mejoramiento continuo, mediante un conocimiento lo mas exacto posible del estudiante en sus aspectos personales y académicos.

Campamento de aventura: 40%

Elaboración de un proyecto recreodeportivo:20%

Ejecución de un proyecto recreodeportivo (práctica externa) 30%

Control de lectura: 10%

### Bibliografía

- Animación Sociocultural. Teorías, programas y ámbitos, TRILLA, Jaume,
- Desarrollo a Escala Humana. Una opción para el futuro., MAX-NEEF, Manfred et al,
- Educación para el Tiempo Libre, ENCISO, Hernando y Carlos Alberto RICO A,
- -Marco Normativo de la Planeación y Gestión de la Recreación en Colombia, FUNLIBRE-COLDEPORTES.,
- Organización de Eventos Recreodeportivos y Socioculturales, DUARTE FERNANDEZ, Horacio,
- Plan Nacional de Recreación, COLDEPORTES-FUNLIBRE,
- Tiempo libre y recreación. Un desafío pedagógico., Pablo Waichman.,

### Enlaces

- página de la fundación colombiana para el tiempo libre  
<http://www.funlibre.co/>
- página canadiense de recreación  
<http://www.lin.ca/>
- pagina de la red nacional de recreación  
<http://www.redcreacion.org.co>
- pagina especializada en deportes y recreación  
<http://www.efdeportes.com/>