



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

CÓDIGO:
FDOC-088
VERSIÓN: 02
EMISIÓN:
22/03/2019
PÁGINA
1 DE 7

PLAN DE CURSO

1. INFORMACIÓN BÁSICA

1.1. Facultad	Educación y Ciencias Humanas	1.2. Programa	Educación Física Recreación y Deportes		
1.3. Área	Recreación	1.4. Curso	Taller de Expresión Lúdica y Artística		
1.5. Código	216301	1.6. Créditos	2		
1.6.1. HDD	2	1.6.2. HTI	2	1.7. Año de actualización	2020

2. JUSTIFICACIÓN

Taller de Expresión Lúdica y Artística es una asignatura básica del área de Recreación en el programa de formación docente que se desarrolla en la licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes vinculada a la Facultad de Educación y Ciencias Humanas de la Universidad de Córdoba. Se ubica en primer semestre facilitando el desarrollo de habilidades relacionadas con expresiones artísticas como oportunidades de ocio y recreación, que fortalezcan el reconocimiento de la naturaleza lúdica del ser humano, mediado por la vivencia de diferentes manifestaciones artísticas de manera recreativa que estimulen el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal aplicados a los procesos de aprendizaje enseñanza relacionados con la Educación Física, Recreación y Deportes.

Formar desde la dimensión lúdica implica entenderla como esa “potencialidad creativa y trascendente del ser humano, la cual es expresada a través de diferentes formas y medios como: Formas expresivas, jugadas, intelectivas, ecológicas, integrativas, sociales, espirituales, éticas, culturales. Así mismo la lúdica es manifestada por medio de: la danza, el teatro, la poesía, la música, la contemplación, la plástica, el silencio, el juego, la fiesta y el ritual; es una actitud expresada desde diferentes manifestaciones como lo es la Ludiexpresión en los diferentes contextos” Pérez Atehortua, Rosa 2012, *La dimensión lúdica en la vida del ser humano, competencia lúdica*.

3. PROPÓSITOS DE FORMACIÓN

Comprender los fundamentos teóricos, pedagógicos y metodológicos de las expresiones artísticas como medios recreativos que permitan entender el arte desde su dimensión lúdico-recreativa como posibilidad de mediación en el desarrollo de la dimensión lúdica del ser humano aplicados en la Educación Física, Recreación y Deportes.



4. COMPETENCIAS

4.1. Específicas

- Entiendo la importancia de la lúdica y las expresiones artísticas como medios recreativos que me permiten orientar contenidos del área de Educación Física, Recreación y Deportes escolar, facilitándome la mediación de actividades de docencia, investigación y extensión relacionadas con esta área.
- Domino los contenidos conceptuales y procedimentales de la lúdica y las expresiones artísticas recreativas que me permiten planear, orientar y evaluar ambientes de aprendizaje enseñanza relacionadas con estos contenidos, promoviendo el desarrollo integral del ser humano a partir de este tipo de ambientes.

4.2. Transversales

- Lidero procesos educativos y formativos centrados en la pedagogía lúdica, el arte y la creatividad para estimular la transformación de actitudes para la convivencia, la autorrealización y la autogestión que contribuyan al desarrollo personal y profesional del estudiante.
- Desarrollo informes de lectura y sustentaciones colectivas a partir de revisión de publicaciones seriadas - español e inglés-, en la cuales se den cuenta de informes investigativos en el área.
- Diseño estrategias pedagógicas que contribuyan a estimular la condición lúdica y creatividad del sujeto en diferentes contextos
- Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para la formulación de programas de recreación, ocio y tiempo libre en diferentes contextos sociales.

4.3. Objetivos de Aprendizaje

- Identifico la relación existente entre lúdica, juego, arte, educación física, recreación y deportes
- Interpreto los fundamentos didácticos y metodológicos para el aprendizaje y la enseñanza desde la lúdica y las expresiones artísticas en el contexto escolar desde el área de Educación Física.
- Interpretar los fundamentos y los procedimientos para el aprendizaje y la enseñanza de las expresiones artísticas como medios recreativos y formativos en el contexto escolar desde el área de Educación Física.
- Valoro el sentido lúdico y artístico que comprende la educación, recreación y deportes.



PLAN DE CURSO

4.4. Resultados de aprendizaje

- Identifica los conceptos de lúdica, juego, arte y su relación con la educación física, recreación y deportes
- Reconoce diferentes teorías y autores que orientan los componentes conceptuales de la lúdica, arte y recreación
- Valora la lúdica y el arte como expresiones y dimensiones del ser humano y su utilidad en la formación de sujetos en el contexto escolar y social.
- Construye conceptos, categorías, conjeturas sobre lúdica, arte y recreación desde diferentes perspectivas y enfoques

5. CONTENIDOS DECLARATIVOS, PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Síntesis del marco conceptual que fundamenta el curso, las teorías, enfoques y autores a abordar de forma teórica y práctica. Las Unidades de aprendizaje integran los conceptos esenciales a desarrollar en el curso.

~~Una reflexión sobre el fenómeno de la recreación, el ocio y el tiempo libre en el presente, constituye un asunto de vital importancia, dada su valoración e impacto en las sociedades actuales (Molina, Ossa y Pinillos, 2001). Los avances del mundo y con ello las sociedades hacen urgente este debate en función del desarrollo del sujeto, el cual está inmerso en esa urdimbre de realidades. Para la sociedad actual: interconectada, informada, industrializada, deseosa de mayores libertades y relaciones sociales; que fundamenta su desarrollo a partir de la producción económica y el capital, urge revisar y pensar cual es el lugar que se le confiere al sujeto, a su condición humana y desarrollo colectivo. La recreación, el ocio y el tiempo libre como realidades humanas, se constituyen en mínimos vitales que determinan su bienestar, libertad, estimulan la creación y satisfacen múltiples necesidades humanas. El ser considerado como una vivencia libre, satisfactoria y autotélica configuran una forma de ser y estar; Stebbins (2000) sostiene que un estilo de vida óptimo de ocio, se logra mediante la realización de actividades que de forma individual o colectiva desarrollen el potencial humano, lo cual conduce a mejorar su calidad de vida. En síntesis, no es el trabajo y la producción económica lo que permite el desarrollo del sujeto a plenitud, también están las diversas prácticas de recreación, ocio y tiempo libre que le permiten autorrealización, identificación, socialización y una vida más satisfactoria y feliz (Cuenca, 2020).~~

Unidades de Aprendizaje

1. FUNDAMENTOS EPISTEMOLOGICOS DE LUDICA Y LAS EXPRESIONES ARTISTICAS

- Historia y Evolución del concepto de lúdica
- Conceptualizaciones de lúdica
- Antecedentes históricos y evolución de las Expresiones Artísticas
- Conceptualizaciones de las expresiones artísticas



2. LA LUDICA Y LAS EXPRESIONES ARTISTICAS COMO MEDIOS EDUCATIVOS

- Educación desde la dimensión lúdica.
- Las expresiones artísticas y su valor educativo como medio recreativo.
- Educación experiencial, metodología recreativa para la transformación

3. EXPRESIONES LUDICAS

- Expresiones humanas.
- Expresión lúdica.
- El juego.
- Los juguetes.
- La fiesta.
- Festivales.
- Manifestaciones lúdicas en el adulto mayor.

4. ARTE, CREATIVIDAD Y EXPRESIVIDAD

- Artes visuales: la pintura como actividad lúdica y artística
- Artes musicales y la creación sonora como medio recreativo y educativo
- Artes escénicas: el teatro como medio recreativo y educativo

6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Mapas conceptuales.
- Exposiciones por grupos.
- Clase magistral.
- Foro.
- Clases prácticas.
- Talleres.
- Videos.
- Reportes de lectura
- Revisión publicaciones seriadas



PLAN DE CURSO

7. ACTIVIDADES Y PRÁCTICAS

- Visitas campus virtual biblioteca
- Capacitación sobre bases de datos
- Revisión documental biblioteca
- Visitas a museos y parques
- Entradas a cine
- Reconocimiento del campus universitario

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

- Observación directa del desempeño
- Ensayos
- Presentación oral
- Elaboración de poster
- Rubricas
- Estudio de casos

9. BIBLIOGRAFÍA

Águila, S. C. (2007). Sobre el ocio y la posmodernidad : Un análisis sociocrítico. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

ALTUVE, Eloy. Juego, historia, deporte y sociedad en América latina. Ceela, Univ. del Zulia Maracaibo Venezuela.

Amigo, F. D. A. M. L. (2014). Ocio estético valioso. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

Aristizábal García, Diana Marcela (2015) Juguetes e infancias: la consolidación de una sensibilidad moderna sobre los niños en Colombia, 1840 - 1950, Universidad de los Andes.

Barrios, E. L. E., Gutiérrez, M. C., & Narváez-Goenaga, V. (2016). Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos. Editorial Verbum.

CAMPO SÁNCHEZ, Gladis. Juegos pedagógicos y tradicionales, Ed. Kinesis

Cuenca, C. M. (2004). Pedagogía del ocio : Modelos y propuestas. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

Cuenca, C. M. (2014). Ocio valioso. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>



PLAN DE CURSO

- Elias, N., & Dunning, E. (2014). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- Estepa, M. L. C. (2017). Programas de actividad lúdica en el recreo. SSCE0112. IC Editorial.
- Fresno, G. M. D. (2012). Retos para la intervención social con familias en el sxxi : Consumo, ocio, cultura, tecnología e hijos. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- García Fernández, Pedro (2005). Fundamentos teóricos del juego
- Gil-Madrona, P., & Aberllán, J. (2016). Mediación educativa : Juegos, ocio y recreación. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- Hayes, A. G. (2014). Competencia cultural y artística. Alianza Editorial.
- Jime?nez, L. (2018). Arte para la convivencia y educación para la paz. Fondo de Cultura Economica.
- Korstanje, M. E. (2009). Prácticas de ocio durante el alto imperio romano. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- LA PEONZA. Revista de educación física para la paz N° 3. Mayo de 2008. Valladolid España. ISSN: 1885 - 124X
- Ladrón de Guevara, Miguel Ángel (2018), Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: MF1868 Editorial Tutor Formación.
- Lazcano, I., & Doistua, J. (Eds.). (2018). Desafíos contemporáneos del ocio. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- Lema, R., & Monteagudo, M. J. (Eds.). (2016). Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- Liédana, L., Jiménez, T., & Gargallo, E. (2013). Guía de ocio en familia : El tiempo que pasamos juntos. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- Marrero, R. J. R., González, R. M., & Santana, T. M. (2012). Manual de sociología del ocio turístico. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>
- MAX NEEF, Manfred y otros. Desarrollo a escala humana una opción para el futuro. Fundacion Dag Hammarskjold. Chile, 1988.
- Melling, Barbara; Manzano, Pablo (2014) Taller de creatividad y manualidades: actividades artísticas para 0-6 años Narcea Ediciones.
- Morejón, J. B., & Sierra, M. D. L. D. V. (2005). Atmósferas creativas: juega, piensa y crea. Editorial El Manual Moderno.



PLAN DE CURSO

Muriel, D., & San, S. D. V. R. (Eds.). (2018). Tecnología digital y nuevas formas de ocio. Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

OMEÑACA CILLA, Raúl, Juegos Cooperativos y Educación Física.

OSUNA, Elena. Expresividad y Creatividad. Factores que Intervienen en el Proceso Creativo. Estrategias.

Paredes Ortiz, Jesús (2003). Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica Wanceulen Editorial.

PÉREZ Atehortúa, Rosa Elena" Dimensión Lúdica en la vida del ser humano, 2012,

<http://rossyludica.blogspot.com.co/2012/05/dimension-ludica-en-la-vida-del-ser.html>

Pérez, S. A. (2010). Recreación fundamentos teórico-metodológicos. Retrieved from

<https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

Rodríguez, V. A. (2008). Juventud, violencia, ocio y diversión. Retrieved from

<https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

Rubiales, A. M. V., Rubiales, F. V., & Ortega, M. D. P. G. (2018). El juego infantil y su metodología.

SSC322_3. IC Editorial.

Seligrat, G. V. M. (2016). Responsabilidad civil en actividades de ocio peligroso y lugares de diversión.

Retrieved from <https://ezproxyucor.unicordoba.edu.co:2057>

Wanceulen Editorial

WICHMAN, Pablo. Recreación tiempo libre. Buenos Aires - Argentina.