



Facultad de Medicina
Universidad de la República

CONTRATO DIDÁCTICO – PROGRAMA DE CURSO

RECREACIÓN, DEPORTES Y ANIMACIÓN

1- UBICACIÓN CURRICULAR Y PREVIATURAS

La asignatura corresponde al segundo año de la carrera, se dicta en el primer semestre.

No tiene previaturas.

Duración: 14 semanas.

2- UNIDADES DOCENTES PARTICIPANTES

Unidad académica de Terapia Ocupacional

3- FUNDAMENTACIÓN

La Terapia Ocupacional reconoce el juego y el ocio como ocupaciones centrales para el desarrollo y bienestar de las personas, grupos y poblaciones (AOTA, 2020). El enfoque de esta asignatura está dirigido al aporte de contenidos orientadores: Recreación, Ocio y Juego; para que el estudiante esté en condiciones de construir y llevar adelante programas de Recreación de acuerdo a las oportunidades o realidad de cada contexto en el que desarrolle su tarea.

4- METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA

Se propone realizar un curso-taller con características dinámicas y participativas, en la búsqueda de generar procesos de aprendizaje y expresión que desarrollen los aspectos conceptuales y técnico-prácticos que la Recreación ofrece. Se plantean actividades a través de la plataforma EVA.

5- ORGANIZACIÓN DEL CURSO

Módulo 1 - Recreación y Animación.

Módulo 2 - El juego

Módulo 3 - Actividad física

Módulo 4 - Ocio y tiempo libre

6- CARGA HORARIA

Horas presenciales 31:

- Teóricas 28 (x 2 =56)
- Práctica 3 (x 1.5 =4.5)

Horas no presenciales 10:

- Teóricas (estudio) 9 (x 2= 18)

Total de horas: 78.5

Créditos totales: 5

7- FORMAS DE EVALUACIÓN, GANANCIA Y APROBACIÓN DEL CURSO

- Aprobar las instancias de evaluación (Parciales)
- Entregar los trabajos y actividades solicitadas
- Asistir a las instancias prácticas
- Asistir al 80 % de las clases dictadas
- No admite aprobado sin nota
- Con nota MUY BUENO o superior se Exonera
Con nota ACEPTABLE o superior se aprueba el curso y gana derecho a Examen
- No presentarse a una instancia de evaluación es causal de reprobación

8- ANEXO

Comienzo del curso: marzo 2025

Finalización: junio 2025

Docente a cargo: Leonardo Demarco

Mail: leodemarco2011@gmail.com

Programa

Objetivos

- Brindar al estudiante una experiencia de actividades lúdicas que permitan comprender los fenómenos de la Recreación, el Juego, el Ocio, la Animación y el Deporte en la sociedad contemporánea y su vínculo con la Terapia Ocupacional.
- Sensibilizar a los estudiantes en las dimensiones y valores de lo lúdico para el ser humano.

- Promover en los estudiantes habilidades para coordinar y ejecutar actividades recreativas acordes a los objetivos del ámbito en el que se desarrollan.

Contenidos temáticos

Módulo 1 - Recreación y Animación:

- Recreación y Animación. Reflexión y profundización en estos conceptos.

Módulo 2 - El juego

- El juego como ocupación.
- El juego y el desarrollo humano. Importancia en las distintas etapas del ciclo vital. El juego como factor socializante y de establecimiento de límites, reglas y normas.
- El juego: Clasificación. Enfoques del juego (animación, cooperación, competencia, etc.).

Módulo 3 - Actividad física

- Actividad física adaptada

Módulo 4 - Ocio y tiempo libre

- El ocio y el tiempo libre como AIVD.
- Vínculo entre el uso creativo del Tiempo Libre/Ocio y la mejora en la calidad de vida.
- Metodología para la acción. Aspectos básicos (objetivos, planificación, organización y ejecución).
- La expresión en sus distintas formas: oral, escrita, plástica y corporal (teatro, narrativa, títeres, plástica, etc).

9 - BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BERNAL, Javier. (2010) Conocer la discapacidad. Consejería de Turismo, Comercio y Deporte Junta de Andalucía. España

American Association of Occupational Therapy (2020). Occupational therapy practice framework: Domain and process fourth edition. AJOT: American Journal of Occupational Therapy, 74(S2), 1-85.

CANTERO, P, VILA, E, e YTARTE, R (2017) Ocio, bienestar y calidad de vida en Terapia Ocupacional. Síntesis. España.

Carvalho Cirele, C., Villaça Gonçalves, M., & Almeida, D. E. R. G. (2024). Leisure studies and occupational therapy in Latin America: a scoping review. *World Leisure Journal*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/16078055.2024.2371581>

CUENCA, Manuel (1995) *Temas de Pedagogía del Ocio*, Univ. de Deusto, España.

HOLOVATUCK, Jorge (2012). *Una fábrica de juegos y ejercicios teatrales*. Atuel. Argentina.

HUIZINGA, Johan (1990) *Homo ludens*, Alianza, España

MORENO, Inés (2005). *El juego y los juegos*. Lumen Humanitas. Argentina.

MORENO, Inés (2006). *Recreación tomo1*. Lumen Humanitas. Argentina. MORENO, Inés (2010). *Recreación tomo2*. Lumen Humanitas. Argentina

RÍOS, Mercedes (Coord) (2005) *Actividad física adaptada*. Paidotribo. España

SCHEINES, Graciela (1998) *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, Eudeba, Argentina

WAICHMAN, Pablo (1993) *Tiempo Libre y recreación*, P. Waichman, Argentina.