

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>Planeación de Actividades Recreativas</u>	DES:	Salud
	Programa académico	LEF
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	RF101
	Semestre:	Septimo
	Área en plan de estudios:	Específica
	Total de horas por semana:	6
	Teoría: Presencial o Virtual	2
	Laboratorio o Taller:	2
	Prácticas:	2
	Trabajo extra-clase:	2
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	96
	Fecha de actualización:	11/11/2024
	Prerrequisito (s): Educación Física, recreación y tiempo libre	Noviembre 2024
	DESCRIPCIÓN:	
	El estudiante desarrollará competencias profesionales y específicas en el diseño, desarrollo y evaluación de intervenciones recreativas pertinentes en diferentes ámbitos sociales, considerando el impacto de las actividades físicas recreativas, con una actitud emprendedora e innovador para contribuir en la salud y bienestar biopsicosocial. Por tal motivo, los objetos de aprendizaje contemplan el dominio epistemológico y practico de perspectivas de diferentes perspectivas de la intervención recreativa. El curso se desarrolla en el marco de un contexto que favorece la inclusión y responsabilidad social de los estudiantes con su entorno. La adquisición de aprendizajes se llevará a cabo utilizando estrategias didácticas innovadoras, al igual que los procesos de evaluación, teniendo como principal protagonista al estudiante.	

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

B1. Excelencia y Desarrollo Humano

La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora.

B3. Responsabilidad Social

Asume con responsabilidad y liderazgo social los problemas más sensibles de las comunidades cercanas ante su propio contexto, con el propósito de contribuir a la conformación de una sociedad más justa, libre, incluyente y pacífica, así como al desarrollo sostenible y al cuidado del medio ambiente, en el ámbito local, regional y nacional; y a la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas y con la internacionalización solidaria.

P6. Atención integral a la salud con sentido humano

Construye una cultura de atención integral a la salud con sentido humano desde la prevención de la enfermedad y la promoción de estilos de vida saludable, mediante el análisis de problemas y su prevalencia, a través de la colaboración inter y transprofesional para establecer programas de salud con calidad y equidad, que impacten en la calidad de vida desde el enfoque del desarrollo sostenible.

E11. Docencia en Educación Física, Deporte y Recreación

Comprende y actúa de manera adecuada en la promoción, enseñanza y práctica de la actividad física al diseñar, aplicar, trasponer y evaluar acciones educativas en apego a planes y programas de educación física vigentes, deportivos y de recreación; considera el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sostenibles, integrales, inclusivos y para la vida promoviendo estilos de vida saludables para la calidad de vida.

E15. Recreación Física

Competencia para desarrollar aprendizajes orientados al bienestar físico, mental y emocional del individuo y colectividades, a través de desarrollar actividades de intervención recreativa con un enfoque innovador para la enseñanza y práctica de la educación física, con la finalidad de promover estilos de vida saludables desde la perspectiva de la práctica de la actividad física en diversos contextos socioeconómicos, en ambientes complejos y de sustentabilidad y en colaboración con equipos multi y transdisciplinarios.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Se plantean de los dominios y contenidos)	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
B1.1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación. B2.1. 1. Construye relaciones sociales, económicas y culturales de nuestras comunidades a partir del desarrollo basado en el ejercicio de los Derechos Humanos e interculturalidades E11.1. Identifica y actúa dentro del marco teórico y epistemológico de la educación física, sus tendencias actuales y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje. E15.3. Aplica métodos de planificación y evaluación de programas recreativos, según las	Objeto de estudio 1 Planeación: Analiza los elementos básicos de la planeación recreativa. 1.1.- Concepto e importancia de la planeación recreativa. 1.2.- Objetivos de la planificación recreativa. 1.3.- Clasificación y elementos de la planificación recreativa. 1.4.- Metodología integral de la planificación. 1.5.- Planificación estratégica. 1.6.- Planeación y gestión ecoturismo recreativo.	Examina los modelos de intervención recreativa. Analiza problemáticas sociales con base a los contenidos del objeto de estudio. Justifica de forma sólida la aplicación de intervenciones recreativas.	Estudio de casos en los que analizan empresas dedicadas a la intervención recreativa. Discusión y debates respecto a los diferentes modelos para una intervención recreativa. Entrevistas a diferentes actores de la sociedad que ofrecen programas recreativos.	Proyecto, el estudiante inicia con la etapa diagnóstica y elección de un modelo recreativo. Portafolio sobre el diagnóstico para su intervención. Elaboración de reportes de prácticas de laboratorio

características de contextos y participantes.				
B1.1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación. B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica, humanística y tecnológica). B2.11. Diseña estrategias en los distintos campos disciplinares que eliminen o disminuyan las prácticas de marginación y exclusión social P6.4. Promueve y adopta conductas de estilos de vida saludable, para la preservación de la salud, de acuerdo a la diversidad cultural, la equidad y la inclusión con enfoque sostenible. E15.4. Diseña programas recreativos	Objeto de estudio 2 Organización: Identifica la estructura organizacional para eventos recreativos. 2.1.- Administración de Programas. 2.2.- Formulación de objetivos y metas. 2.3.- Selección de procedimientos y estrategias. 2.4.- Programación de eventos recreativos. 2.5.- Canales de autoridad y comunicación. 2.6.- Programación de recursos humanos financieros y materiales. 2.7.- Organización y responsabilidades de la dirección.	Compara estrategias para diseñar una intervención Diseña la estrategia para la generación de su proyecto recreativo de impacto social Fundamenta los modelos recreativos que ha considerado pertinentes Valida su diseño	Entrevistas a diferentes actores de la sociedad. Análisis y discusión en grupos sobre las diferentes estrategias Estudio de casos de modelos de interés. Aprendizaje basado en problemas partiendo de una problemática real de la sociedad.	Proyecto, el estudiante inicia con la etapa diagnóstica y elección de un modelo recreativo. Portafolio sobre el diseño para su intervención. Elaboración de reportes de prácticas de laboratorio

que incluyen actividades innovadoras, producto de su creatividad.				
B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica, humanística y tecnológica). B2.11. Diseña estrategias en los distintos campos disciplinares que eliminen o disminuyan las prácticas de marginación y exclusión social P6.1. Atiende los problemas de salud actuales y futuros, a partir del diagnóstico de salud de la comunidad. E11.11. Desarrolla programas para la práctica de disciplinas deportivas en diferentes niveles y orientaciones de aplicación de acuerdo con los contextos en donde se implementan.	Objeto de estudio 3 Programa Recreativo: Planea y organiza eventos recreativos. 3.1.- Bases para la creación de un programa recreativo. 3.2.- Estructura del programa recreativo. 3.3.- Estrategias y técnicas de conducción en la aplicación del programa recreativo. 3.4.- Liderazgo, Creatividad e Innovación. 3.5.- Aspectos fundamentales en el programa recreativo. 3.6.- El juego como recurso fundamental en los programas recreativos. 3.7.- tipos de juegos en actividades recreativas. 3.8.- Diseño de programas recreativos para: (escuelas, empresas, días de campo, fines de semana, rallys, campamentos, festejos, entre otros).	Examina la base conceptual para iniciar un programa recreativo. Compara las posturas de recreación física de diferentes autores. Examina los juegos más pertinentes para su intervención. Aplica en laboratorio juegos que conforman su intervención recreativa Aplica en la realidad juegos que conforman su intervención recreativa	Práctica de laboratorio en las que el estudiante propone actividades recreativas. Práctica Clínica en entornos reales. Discusión y debates sobre los juegos más pertinentes Tareas individuales en las que el estudiante consulta actividades y juegos recreativos.	Proyecto, el estudiante inicia con la etapa diagnóstica y elección de un modelo recreativo. Portafolio sobre el diseño para su intervención. Elaboración de reportes de prácticas de laboratorio

E15.4. Diseña programas recreativos que incluyen actividades innovadoras, producto de su creatividad. E15.3. Aplica métodos de planificación y evaluación de programas recreativos, según las características de contextos y participantes.				
B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica, humanística y tecnológica). B2.11. Diseña estrategias en los distintos campos disciplinares que eliminen o disminuyan las prácticas de marginación y exclusión social P6.1. Atiende los problemas de salud actuales y futuros, a partir del diagnóstico de salud de la comunidad. E11.11. Desarrolla programas para la práctica de disciplinas	Objeto de estudio 4 Proyecto de eventos recreativos: Analiza y realiza la programación de un plan de eventos recreativos con una visión emprendedora que innove e impacte en el desarrollo para la calidad de vida con la que interviene. 4.1.- Plan de eventos recreativos en parques. 4.2.- Plan de eventos recreativos para hoteles (ciudad, foráneos) 4.3.- Plan de eventos recreativos para la sierra. 4.4.- Plan de eventos recreativos para veraneadas. 4.5.- Plan de eventos recreativos para empresas. 4.6.- Plan de eventos recreativos para escuelas.	Analiza las necesidades sociales para implementar un programa recreativo. Aplica una intervención recreativa Modifica actividades recreativas en función de las necesidades Evalúa la intervención recreativa	Práctica Clínica en entornos reales. Discusión y debates sobre los juegos más pertinentes Tareas individuales en las que el estudiante consulta actividades y juegos recreativos	Proyecto, el estudiante inicia con la etapa diagnóstica y elección de un modelo recreativo. Portafolio sobre el diseño para su intervención. Elaboración de reportes de prácticas de laboratorio

deportivas en diferentes niveles y orientaciones de aplicación de acuerdo con los contextos en donde se implementan. E15.4. Diseña programas recreativos que incluyen actividades innovadoras, producto de su creatividad.				
---	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Barquero, C. E. R. (2021). Evaluación de actividades recreativas para el fomento de la resiliencia. <i>Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte</i>, (22), 22-44. Benítez, R.R., Mojena, D.M., & Enríquez, A.G. (2021). Programa de actividades físico-recreativas para disminuir el consumo de tabaco en los jóvenes (Original). <i>Revista científica Olimpia</i>, 18(1), 514-529. Brito, L. P. Y., Hernández, P. C., Guarango, P. A. R., Reyes, Y. G., Tixi, M. E. G., & Urquiza, Á. F. P. (2019). Efectos de un programa integral de actividad física para el personal docente y administrativo de salud. <i>Revista Cubana de Medicina General Integral</i>, 35(1). Cárdenas, M., Burbano, V., & Espitia, E. (2019). Efectos de un programa recreativo-pedagógico en las capacidades coordinativas en escolares. <i>Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica</i>, 22(1). García, F. H. D. (2024). Recreación y deporte como estrategia para mejorar la convivencia escolar: Recreation and sport as a strategy to improve school coexistence. <i>LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades</i>, 5(4), 3680-3689. Lema, R. (2009). <i>El enfoque educativo de la recreación como proyecto de formación</i>. Universidad de Deusto. Mimeo. Mera, M. A., Morales, S. C., & García, M. R. V. (2018). Intervención con actividad físico-recreativa para la ansiedad y la depresión en el adulto mayor. <i>Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas</i>, 37(1), 47-56. Peñafiel, T. J. C., Loor, M. F. G., & Jaramillo, M. L. S. (2021). Estrés en jóvenes de 18-28 años participantes y no participantes en programas físico-recreativos virtuales. <i>Lecturas: Educación Física y Deportes</i>, 26(275). Rivas, R. A. G., & Zueck, M. D. C. (2020). Experiencia didáctica: "los piratas de barba negra". <i>EmásF: revista digital de educación física</i>, (65), 111- 125. Rivas, R. A. G., Núñez Enriquez, O., Salido Angulo, J.O., Santos Sambrano, G., & Bibiano Mejia, M.D.L.A. (2022). EL Propuesta para realizar intervenciones recreativas. <i>Revista Mexicana de Ciencias de la Cultura Física</i>, 1(1), 1-9. Salas, C. G. S. (2024). Efecto de la recreación en la autoestima: un meta-análisis Effect of Recreation on Self-esteem: A Meta-analysis Cecilia Enith Romero-Barquero. <i>Actualidades en Psicología</i>, 38(137), 53-70.	Primer Parcial (30%) ● Proyecto 20% ● Portafolio 60% ● Elaboración de reportes 20% Segundo Parcial (30%) ● Proyecto 20% ● Portafolio 60% ● Elaboración de reportes 20% Tercer Parcial (40%) ● Proyecto 60% ● Portafolio 20% ● Elaboración de reportes 20%

CRONOGRAMA

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1 Planeación en recreación	X	X														
Objeto de estudio 2 Organización de un proyecto recreativo			X	X	X											
Objeto de estudio 3 Programas recreativos						X	X	X	X	X						
Objeto de estudio 4 Proyecto de eventos recreativos											X	X	X	X	X	X