

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>Tendencias en Recreación</u>	DES:	Salud
	Programa académico	LEF
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	RF107
	Semestre:	Octavo
	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:	10/11/2024
	Prerrequisito (s): Planeación de Actividades Recreativa Taller de Diseño de Juegos Recreación en el Medio Acuático Investigación de Tiempo Libre y Ocio	Noviembre 2024
	DESCRIPCIÓN:	
	El estudiante desarrollará competencias profesionales y específicas en relación con la Recreación, específicamente en la aplicación de actividades recreativas innovadoras que han tenido éxito en diversos contextos internacionales, teniendo como finalidad que el estudiante logre promover la actividad física en la sociedad, por medio de actividades recreativas emergentes. 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.	

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 P6.1. Atiende los problemas de salud actuales y	Objeto de estudio 1 Tendencias en recreación 1.1 Investigaciones actuales sobre recreación 1.2 Perspectiva presente y futura de la recreación 1.3 Motivaciones para la práctica de la recreación en la actualidad (físicos, sociales y psicológicos)	Examina nuevas tendencias recreativas Analiza la aplicación de nuevas tendencias recreativas Justifica de forma sólida la aplicación de intervenciones recreativas.	Estudio de casos Discusión y debates respecto a los diferentes modelos para una intervención recreativa. Entrevistas sobre la pertinencia de la aplicación de estas nuevas tendencias	Proyecto, el estudiante en el que justifica la aplicación de estas tendencias recreativas Portafolio sobre el diagnóstico para su intervención. Elaboración de reportes de prácticas de laboratorio

futuros, a partir del diagnóstico de salud de la comunidad.				
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 E15.5. Adapta espacios y recursos materiales para crear actividades recreativas innovadoras.	Objeto de estudio 2 Actividades innovadoras 2.1 Ultime fresbee 2.2 Quiditch 2.3 Quemados 2.4 Jugger 2.5 Paddle 2.6 Lacrosse 2.7 Juegos vikingos 2.8 Baseball 5	Analiza las nuevas actividades. Identifica las reglas de las actividades Modifica las actividades a espacios y materiales. Diseña material didáctico para practicar las actividades. Aplica las actividades en sus prácticas.	Práctica de laboratorio Análisis y discusión en grupos estrategias Práctica Clínica Taller	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
B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica,	Objeto de estudio 3 Juegos de precisión innovadores 3.1 Disc-golf 3.2 Bochas recreativas	Analiza las nuevas actividades. Identifica las reglas de las actividades Modifica las actividades a	Práctica de laboratorio Análisis y discusión en grupos estrategias	Proyecto, el estudiante inicia con la etapa diagnóstica y elección de un modelo recreativo.

humanística y tecnológica).	3.3	Ladderball	espacios y materiales.	Práctica Clínica	Portafolio sobre el diseño para su intervención.
B2.11. Diseña estrategias en los distintos campos disciplinares que eliminen o disminuyan las prácticas de marginación y exclusión social	3.4	Spikeball	Diseña material didáctico para practicar las actividades.	Taller	Elaboración de reportes de prácticas de laboratorio
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.	3.5	Cornhole	Aplica las actividades en sus prácticas.		
E15.4. Diseña programas recreativos que incluyen actividades innovadoras, producto de su creatividad.	3.6	korfball			
E15.3. Aplica métodos de planificación y evaluación de programas recreativos, según las características de contextos y participantes.					

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Chávez, F. J., Zavalza, R. P., & Rodríguez, L. E. A. (2021). Encuesta nacional de tendencias fitness para México en 2020. <i>Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación</i>, (39), 30-37. García, A. C. (2002). Tendencias en la globalización de la recreación para construir currículo. <i>Lúdica Pedagógica</i>, 1(7). Grimma, N., & Tomschi, F. (2019). Investigation of exercise intensity in competitive roundnet/spikeball. <i>International Journal of physical education, fitness and sports</i>, 8(2), 01-07. Hauer, R., Tessitore, A., Hauer, K., & Tschan, H. (2021). Activity profile of international female lacrosse players. <i>Journal of Strength and Conditioning Research</i>, 35(11), 3207-3212. Ibarrola, D. (2021). Los comienzos del quidditch en Argentina. <i>Cuadernos del Claeh</i>, 40(114), 317-332. Ibarrola, D. S. (2020). Apuntes para pensar una relación entre quidditch y género. <i>Kula. Antropología y Ciencias Sociales</i>, 22, 27-37. Link, J., Perst, T., Stoeve, M., & Eskofier, B. M. (2022). Wearable sensors for activity recognition in ultimate frisbee using convolutional neural networks and transfer learning. <i>Sensors</i>, 22(7), 2560. Ludwa, N., & Lieberman, L. J. (2019). Spikeball for All: How to Universally Design Spikeball: Editor: Ferman Konukman. <i>Journal of Physical Education, Recreation & Dance</i>, 90(1), 48-51. Martínez, M. O. Deporte inclusivo en el ocio y la recreación. <i>Deporte inclusivo: aplicaciones en el fomento de una práctica saludable</i>, 35. Monsalve, A. M. S., & Sánchez, L. F. M. (2019). Aprendizaje psicomotriz en el área de Educación Física, Recreación y Deportes mediado por el uso de "software" educativo. <i>RETOS: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación</i>, (36), 302-309. Monsalve, M.S., & Sánchez, L.F.M. (2019). Aprendizaje psicomotriz en el área de Educación Física, Recreación y Deportes mediado por el uso de "software" educativo. <i>RETOS: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación</i>, (36), 302-309. Ribas, J. P. R., & Moreno, J. H. (2020). Juegos deportivos, actividades físicas de expresión y actividades físicas utilitarias. <i>Spórtica, educación física y recreación. Acción motriz</i>, (25), 68-78. Trejos, T. L. (2020). Ultimate Frisbee. Cartilla de ejercicios. <i>VIREF Revista de Educación Física</i>, 9(2), 109-156. Woods, J. (2021). <i>Emerging Sports as Social Movements: Disc Golf and the Rise of an Unknown Sport</i>. Springer Nature.	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
Objetos de estudio I Tendencias en recreación	X	X	X													
Objetos de estudio II Actividades innovadoras				X	X	X	X	X	X	X						
Objetos de estudio III Juegos de precisión innovadores											X	X	X	X	X	X