

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
CHIHUAHUA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
CHIHUAHUA

Clave: 08MSU0017H

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA  
FÍSICA

SECRETARÍA ACADÉMICA

PROGRAMA DEL SEMINARIO:

Diagnóstico y Programación de la  
Actividad Recreativa

Elaboró:

Ma. De Los Ángeles Bibiano Mejía

DES:

SALUD

Programa Educativo:

Licenciatura en Motricidad  
Humana

Área de Formación:

Específica

Área Curricular

Recreación

Clave de la materia:

MH506

Semestre:

Quinto

Nº de Créditos:

6

Total de horas por semana:

4

Horas de teoría:

3

Horas de taller:

0

Horas de laboratorio:

0

Horas de práctica:

1

Prácticas complementarias (no aplica  
para el total de horas del semestre):

2

Trabajo independiente (no aplica  
para el total de horas del semestre):

2

Total de horas Semestre:

64

Materia (s) prerequisite (s):

Recreación Física

Fecha de actualización

Enero 2023

#### Descripción del curso

El propósito de este curso es diagnosticar y diseñar, en torno a las características biopsicosociales de un determinado grupo de población, un programa de recreación y/o actividad física promoviendo estilos de vida saludables, con pertinencia y conciencia social.

#### Problema del contexto:

La recreación es un derecho ciudadano que promueve el desarrollo de las personas y por ende de las comunidades, sin embargo, generar las condiciones adecuadas para su garantía es una tarea aún en construcción. Se requieren profesionales formados en Recreación que reconozcan y atiendan a la diversidad de personas y grupos, que establezcan objetivos con sentido, diseñen estrategias y adapten actividades con base en ella.

#### Competencias a desarrollar

##### Básicas

- 1. Sociocultural.** Evidencia respeto hacia los valores, costumbres, pensamientos y opiniones de los demás, apreciando y conservando el entorno.
- 2. Solución de problemas.** Emplea las diferentes formas de pensamiento: observación, análisis, síntesis, reflexión, inducción, inferir, deducción, intuición, e inteligencias múltiples, para la solución de problemas, aplicando un enfoque sistémico.
- 3. Comunicación.** Utiliza diversos lenguajes y fuentes de información para comunicarse efectivamente.
- 4. Emprendedor.** Expresa una actitud emprendedora al desarrollar su capacidad creativa e innovadora para interpretar u generar proyectos productivos de bienes y servicios.
- 5. Trabajo en grupo y liderazgo.** Demuestra comportamientos efectivos al interactuar en equipos, compartir conocimientos, experiencias y aprendizajes para la toma de decisiones y el desarrollo grupal.

## Profesionales

**1. Cultura en salud.** Desarrolla una cultura en salud adoptando estilos de vida saludable, interpreta los componentes del sistema y de la situación de salud prevaliente, coadyuvando en el mejoramiento de la calidad de vida humana.

**5. Investigación en el área de la salud y educación.** Desarrolla y aplica la capacidad de investigación de fenómenos biológicos, psicológicos y sociales, para la solución de problemas del individuo y la sociedad.

## Específicas

**2. Recreación.** Promueve la recreación, como un medio de salud, para la atención a individuos y grupos en riesgo, a través del diagnóstico, planeación, aplicación y evaluación de programas recreativos, con actitud ética colaboradora.

OBJETOS DE ESTUDIO	COMPETENCIAS	DOMINIOS	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><b>Objeto de estudio 1</b></p> <p><b>El proyecto Recreativo</b></p> <p>Para diseñar programas de actividad recreativa, es necesario preguntarse cuál es la situación que se quiere cambiar o potenciar además de conocer los fundamentos metodológicos.</p> <p>1.1 Fases del programa.</p> <p>1.2 Elementos del proyecto.</p>	<p>Básicas</p> <p>2. Solución de problemas</p> <p>3. Comunicación</p> <p>5. Trabajo en grupo y liderazgo</p>	<p>2.2. Analiza los diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones.</p> <p>2.5 Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas.</p> <p>3.2 Desarrolla habilidades de lectura e interpretación de textos.</p> <p>3.5 Recopila, analiza y aplica información de diferentes fuentes.</p> <p>3.8 Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y bases de información.</p> <p>5.2. Participación en la elaboración y ejecución de planes y proyectos.</p> <p>5.5 Desarrolla y estimula una cultura de trabajo en equipos hacia el logro de una meta común.</p>	<p>1.1 Preguntas generadoras a manera de repaso y diagnóstico inicial. ¿Qué es un programa recreativo? ¿Cuáles son sus características?</p> <p><a href="https://view.genial.ly/600f5a780f2bb50d1466902a/learning-experience-challenges-quiz-repaso-dxpx">https://view.genial.ly/600f5a780f2bb50d1466902a/learning-experience-challenges-quiz-repaso-dxpx</a></p> <p>1.1-1.2 Exposición docente</p> <p>1.2 En equipo presenta a grupo, trabajo de juego de mesa/virtual.</p> <p>1.2 Trabajo en equipo para la búsqueda, análisis y síntesis de información sobre noticias de programas recreativos implementados a fin de hacer la identificación de las fases y después presentar su análisis ante el grupo.</p> <p>1.3 En equipo, busca, revisa y</p>	<p>1.1 Resuelve quiz de repaso (trabajo individual). Se entrega evidencia con captura de pantalla de la última lámina y con su nombre y su matrícula a un lado del link.</p> <p>1.1 Entrega por equipo de un juego donde maneje los conceptos relacionados al diseño de la actividad recreativa. No debe haber juegos repetidos. Se evalúa con lista de cotejo.</p> <p>1.1 Busca, imprime, analiza e identifica, resaltando con diferentes colores, las fases del programa recreativo. Se evalúa con lista de cotejo.</p> <p>1.2. Evidencia parcial de proyecto formativo:</p> <p>En equipo, Videopresentación básica con app</p>	<p>Listas de cotejo</p> <p>Escala estimativa</p>

	<p>Específicas</p> <p>2. Recreación</p>	<p>E2.1. Valora los fundamentos de la teoría general de recreación: conceptos, clasificación e importancia</p>	<p>analiza introducciones y justificaciones con miras a elaborar las de su proyecto.</p> <p>1.3 Proyecto Formativo: En equipo, armar una propuesta de programa recreativo para una población específica, con miras al autoempleo. Se irá conjuntando a lo largo del semestre.</p>	<p><a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a> de su proyecto, donde se incluya:</p> <p>-Nombre y población a abordar,</p> <p>-Introducción (establece lo que se quiere hacer)</p> <p>-Justificación (indica la importancia, razones, persuasión y pertinencia).</p> <p>Se presenta ante grupo y se evalúa con una escala estimativa.</p>	
<p><b>Objeto de estudio 2</b></p> <p><b>El diagnóstico</b></p> <p>Conocer las características de la población a intervenir, permite armar un objetivo desde una necesidad y un sentido. Asimismo parte del camino a alcanzarlo es tener conciencia de los recursos básicos con que se cuenta.</p> <p>2.1 Diagnóstico social</p> <p>2.2 De los grupos vulnerables (Capacidades y habilidades, intereses y necesidades)</p> <p>2.3 De los espacios para la recreación y los recursos (Factores técnicos y ambientales).</p>	<p>Básicas</p> <p>1. Sociocultural</p> <p>3. Comunicación</p>	<p>1.3 Demuestra interés por diferentes fenómenos sociales y culturales.</p> <p>1.7 Participa en propuestas que contribuyan al desarrollo y mejoramiento social y cultural.</p> <p>3.1 Desarrolla su capacidad de comunicación verbal en forma efectiva.</p> <p>3.2 Desarrolla habilidades de lectura e interpretación de textos.</p> <p>3.3 Demuestra dominio básico en el manejo de recursos documentales y electrónicos que apoyan a la comunicación y búsqueda de información (internet, correo</p>	<p>2.1-2.2-2.3 Exposición docente</p> <p>2.2 En equipo, revisión bibliográfica y síntesis de los grupos considerados en riesgo, para el diseño de una encuesta y posterior elaboración de una matriz de caracterización.</p> <p>2.2 En equipo, consulta y análisis, en web, de centros recreativos para grupos en riesgo, a fin de elaborar una lista de cotejo de los recursos y espacios necesarios para la implementación del programa recreativo.</p> <p>2.3 Solución de problemas, en equipo, para la</p>	<p>2.2 Encuesta (7-10 preguntas) para conocer gustos, habilidades y necesidades de su población. Aplica al menos 20 y analiza e interpreta resultados. Se revisa con Lista de cotejo.</p> <p>2.2 Matriz de formato libre donde presente habilidades-capacidades, intereses y necesidades de su población objetivo. Se evalúa mediante escala estimativa.</p> <p>2.3 Grupo elabora lista de cotejo de factores técnicos y ambientales (se evalúa la participación con lista de cotejo).</p> <p>2.3 Reporte de Análisis Pestel. Se</p>	<p>Escalas estimativas</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Rúbrica</p>

	<p>5. Trabajo en grupo y liderazgo</p> <p>Profesionales</p> <p>1. Cultura en salud</p> <p>5. Investigación en el área de la salud y educación</p> <p>Específicas</p> <p>2. Recreación</p>	<p>electrónico, audio, conferencias de voz, entre otros).</p> <p>3.5 Recopila, analiza y aplica información de diferentes fuentes.</p> <p>3.8 Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y bases de información.</p> <p>3.9 Desarrolla escritos a partir de procesos de investigación.</p> <p>5.2. Participación en la elaboración y ejecución de planes y proyectos.</p> <p>5.5 Desarrolla y estimula una cultura de trabajo en equipos hacia el logro de una meta común.</p> <p>P1.2 Describe necesidades, problemas, expectativas, creencias y valores de salud de la sociedad.</p> <p>P5.1 Analiza los problemas de salud en el contexto socio-educativo.</p> <p>P5.2 Identifica los problemas interrelacionados de salud y educación.</p> <p>E2.8 Diagnostica el empleo del tiempo libre en poblaciones en riesgo.</p>	<p>identificación de los recursos que precisan para la viabilidad de su proyecto.</p> <p>* Proyecto formativo: elabora diagnóstico y objetivos</p>	<p>evalúa con escala estimativa.</p> <p>* Evidencia parcial de proyecto formativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración del Diagnóstico. Se elabora a partir de la matriz, análisis de información obtenida en web, resultados de las encuestas y análisis del entorno. Se presenta a grupo en videoconferencia utilizando app genially <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a> para la elaboración de la presentación.</li> <li>• Además establece los objetivos del programa (se califica con Rúbrica)</li> </ul>	
--	---	---	--	---	--

<p><b>Objeto de estudio 3</b></p> <p><b>Diseño y programación</b></p> <p>Después de conocer el punto de partida tanto de la población como de nuestros recursos y capacidades lo siguiente es seleccionar las actividades recreativas adecuadas así como las estrategias de implementación que permitan alcanzar los objetivos del programa. La creatividad e innovación son fundamentales para la adhesión y permanencia de los participantes.</p> <p>3.1 Las actividades 3.2 La dosificación 3.3 La planeación</p>	<p><b>Básicas:</b></p> <p>1. Sociocultural</p> <p>2. Solución de problemas</p> <p>3. Comunicación</p>	<p>1.5 Demuestra interés por diferentes fenómenos sociales y culturales.</p> <p>1.7 Participa en propuestas que contribuyan al desarrollo y mejoramiento social y cultural.</p> <p>1.9 Se identifica con los valores de la universidad.</p> <p>2.2 Analiza los diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones.</p> <p>3.1 Desarrolla su capacidad de comunicación verbal en forma efectiva.</p> <p>3.3 Demuestra dominio básico en el manejo de recursos documentales y electrónicos que apoyan a la comunicación y búsqueda de información (internet, correo electrónico, audio, conferencias de voz, entre otros).</p> <p>3.5 Recopila, analiza y aplica información de diferentes fuentes.</p> <p>3.8 Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y bases de información.</p> <p>4.2 Adapta el conocimiento y habilidades al</p>	<p>3.1 Exposición docente</p> <p>3.1 Búsqueda en web para revisar tipos de actividades recreativas, recomendaciones de prescripción para la salud y formatos de planeación. Con esta información responde cuestionario y hace un listado de los elementos que debe de contener un formato de planeación. Luego elaborará en colaboración con el resto del grupo un formato propio de planeación.</p> <p>3.2-3.3 En equipo diseña actividades para su población objetivo atendiendo a las recomendaciones de dosificación y presenta planeaciones utilizando el formato acordado.</p> <p>3.3 En equipo organiza los tiempos para la fase de implementación del programa mediante la elaboración de un cronograma.</p> <p>Coevaluación de proyectos finales * Proyecto formativo. Elaboración del escrito final y presentación.</p>	<p>3.1 Grupal</p> <p>Formato de planeación. Se evalúa con lista de cotejo de trabajo en equipo.</p> <p>3.2-3.3 Modelación de actividades. Programa de mínimo 4 semanas. Se evalúa mediante Escala estimativa.</p> <p>3.3 Cronograma de su programa. Se evalúa con rúbrica.</p> <p>Evidencia Final de proyecto formativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En equipo, Videopresentación básica con app <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a> de su proyecto, donde se incluyen todos los aspectos de la rúbrica.</li> <li>- Se co-evalúa mediante rúbrica</li> <li>- Entrega de proyecto (por escrito). Revisión mediante rúbrica</li> </ul>	<p>Lista de cotejo Escala estimativa Rúbricas</p>
--	---	---	---	---	---



FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Avila, H. F., González, M. M., &amp; Licea, S. M. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? <i>Didasc@lia: didáctica y educación</i> ISSN 2224-2643, 11(3), 62-79.</p> <p>APA, (2010). <i>Manual de publicaciones de la American Psychological Association</i> (3ª ed.). El Manual Moderno.</p> <p>Bantulá, J. (2009). <i>Juegos motrices cooperativos</i> (3ª ed.). Paidotribo.</p> <p>Bantulá, J. y Mora, J. (2007). <i>Juegos Multiculturales</i>. Paidotribo.</p> <p>Camerino, O. y Castañer, M. <i>1001 ejercicios y juegos de recreación</i> (6ª ed.). Paidotribo.</p> <p>Carenas, F. (2008). <i>Juegos vivenciados: niños con parálisis cerebral</i>. Ediciones CEAC. ISBN 978-84-32919770.</p> <p>Ceballos, O. (2012). <i>Actividad física en el adulto mayor</i>. Manual Moderno. ISBN 987-448-284-3.</p> <p>Complo, J. (2008). <i>Actividades creativas en la Educación Especial</i>. Ediciones CEAC.</p> <p>Cumellas, M., Estrany, C. (2006). <i>Discapacidades motoras y sensoriales en primaria</i>. INDE.</p> <p>Choque, S. y Choque, J. (2004). <i>Actividades de animación para la tercera edad</i>. Paidotribo.</p> <p>Delgado M. y Tercedor, P. (2002). <i>Estrategias de intervención en educación para la salud desde la Educación Física</i>. INDE.</p> <p>Mariotti, F. (2014). <i>Diario de juegos: 365 actividades lúdicas y recreativas</i>. Trillas. ISBN 978-607-17-0385-9.</p> <p>Mariotti, F. (2015). <i>Juegos en la dinámica de grupos</i>. Trillas. ISBN 978-607-17-1403-9.</p> <p>Mariotti, F. (2018). <i>La recreación y los juegos: Las competencias a través del juego</i>. Trillas. ISBN 978-607-17-0943-1.</p> <p>Orlick, T. (2002). <i>Libres para cooperar libres para crear</i> (4ª ed.). Paidotribo.</p> <p>Posso, R., Otáñez, N., Córdor, J., Córdor, M. y Lara, L. (2021). Educación física a distancia: juegos motores e inteligencia kinestésica durante la pandemia de COVID-19 <i>Podio. Revista de Ciencia y Tecnología en Cultura Física</i>, 16 (2), 564-575. <a href="http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1996-24522021000200564&amp;lng=en&amp;tlng=en">http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1996-24522021000200564&amp;lng=en&amp;tlng=en</a></p> <p>Ruiz-Bueno, A. (2009). Método de encuesta: construcción de cuestionarios, pautas y sugerencias. <i>REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació</i>, 96-110.</p> <p>Schöttler, B. (2013). <i>Juegos en movimiento para la 3ª Edad</i>. Paidotribo.</p> <p>Valencia, R., Carranza, I. y Sánchez, A. (2021). El tiempo libre y la recreación en la adolescencia durante el confinamiento por COVID-19. <i>Revista científica Olimpia</i>, 18(1), 279-293. <a href="https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2226">https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2226</a></p>	<p><i>1er Parcial (30%)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiz 10%</li> <li>• Juego motor/mesa (lista de cotejo) 25%</li> <li>• Identificación de fases (lista de cotejo) 25%</li> <li>• Presentación de proyecto (escala estimativa) 40%</li> </ul> <p><i>2do Parcial (30%)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta (lista de cotejo) 20%</li> <li>• Matriz (escala estimativa) 15%</li> <li>• Elaboración lista de cotejo (lista de cotejo) 10%</li> <li>• Análisis PESTEL (escala estimativa) 20%</li> <li>• Integración del diagnóstico (rúbrica) 35%</li> </ul> <p><i>3er Parcial (40%)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración formato (lista de cotejo) 15%</li> <li>• Modelación de actividades (escala estimativa) 30%</li> <li>• Cronograma (rúbrica) 15%</li> <li>• Coevaluación (rúbrica) 10%</li> <li>• Proyecto en escrito (rúbrica) 30%</li> </ul>

**“Educar para la vida, a través del movimiento”**

**CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA**

S E M A N A S

<b>Objetos de Estudios</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1: El Proyecto Recreativo:	X	X	X	X												
Objeto de estudio 2: El Diagnóstico:					X	X	X	X	X	X	X	X				
Objeto de estudio 3: Diseño y Programación:												X	X	X	X	X

**"Educar para la vida, a través del movimiento"**

**ANEXOS:**  
**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**



WBiliano 2023

**LISTA DE COTEJO ELABORACIÓN DE JUEGO**

Indicadores	Lo presenta (1)	No lo presenta (0)	Sugerencias
1. Documento tiene datos de identificación del estudiante	2	0	
2. El juego se presenta con nombre e instrucciones claras	2	0	
3. El juego se diseñó con la información solicitada.	2	0	
4. El trabajo se entrega con limpieza.	2	0	
5. No tiene faltas de ortografía.	2	0	
Calificación			

Nombre: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



WBikiano2023

### Lista de cotejo Identificación de fases en programas recreativos

No. De Equipo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

Nombre (s): \_\_\_\_\_

	Criterios	Si	No
1	El documento se presenta resaltado con diferentes colores, localizando las diferentes fases.	2	0
2	Incluyen número de equipo y los integrantes que participaron de la tarea.	1	0
3	El trabajo tiene limpieza y es claramente entendible	2	0
	Identifica las fases de la programación recreativa:		
4	Diagnóstico	1	0
5	Objetivo (s)	1	0
6	Diseño	1	0
7	Implementación	1	0
8	Evaluación	1	0
	Total pts		

Observaciones:

---

---

---



### Escala Estimativa para Introducci3n y justificaci3n

Nombre de proyecto: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

No. De Equipo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

No.	Indicador	valor	1	.9	.8	.7	.6	.5	Total
	<b>Fondo</b>		100	90	80	70	70	50	
1	Presenta nombre del proyecto y centra el foco de atenci3n en la introducci3n y justificaci3n de su proyecto, dejando de lado aspectos no necesarios aqu3, susceptibles de ser desarrollados en otros apartados.	10	10	9	8	7	6	5	
2	Brinda una descripci3n general de la problem3tica que pretende resolver y establece claramente lo que se quiere hacer (Introducci3n).	25	25	22.5	20	17.5	15	12.5	
3	Indica la importancia de su propuesta, para la poblaci3n objetivo; prevé, sopesa y calcula la pertinencia del mismo argumentando y planificando lo que se pretende conseguir. (Justificaci3n)	25	25	22.5	20	17.5	15	12.5	
4	Incluye informaci3n extra3da de diversas fuentes de informaci3n, as3 como el an3lisis cr3tico y la compresi3n de los conceptos y teor3as relacionadas con la tem3tica.	10	10	9	8	7	6	5	
	<b>Forma</b>								
5	Posee buena estructuraci3n, distribuci3n y organizaci3n de la informaci3n. La redacci3n es l3gica, ordenada y concisa.	10	10	9	8	7	6	5	
6	Hace uso correcto de las normas ortogr3ficas.	10	10	9	8	7	6	5	
7	La presentaci3n es atractiva y fluida	10	10	9	8	7	6	5	
			<b>Calificaci3n</b>						

Observaciones:



### LISTA DE COTEJO PARA REVISIÓN Y ANÁLISIS DE ENCUESTA

No. Equipo: \_\_\_\_\_

Grupo: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Indicadores	Lo presenta (1)	No lo presenta (0)	Comentarios
1. Su evidencia incluye datos del equipo, grupo y fecha.	1	0	
2. Las preguntas que componen le encuesta son pertinentes.	1	0	
3. Buena organización y distribución de la información.	1	0	
4. Cumplió con el número de aplicaciones solicitado.	2	0	
5. Reporta los resultados de la encuesta.	1	0	
6. Contiene interpretación-conclusión de los resultados.	2	0	
7. No presenta faltas de ortografía y usa la puntuación.	2	0	
Calificación			



## Escala Estimativa para Matriz

Tema: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_ No. De Equipo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

No.	Indicador	Valores	Comentarios
<b>Fondo</b>			
1	Identifica las <b>características básicas</b> de la población objetivo, además aquellos puntos a tomar en cuenta a la hora de realizar actividad física recreativa.	3 5 7 10	
2	Identifica en la población objetivo las <b>capacidades</b> , como el conjunto de disposiciones de tipo genético que, una vez desarrolladas a través de la experiencia que produce el contacto con un entorno culturalmente organizado, darán lugar a <b>habilidades individuales</b> . También identifica las <b>habilidades</b> , que pueden expresarse en conductas en cualquier momento, porque han sido desarrolladas a través de la práctica (es decir, mediante el uso de procedimientos) y que, además, pueden utilizarse o ponerse en juego, tanto consciente como inconscientemente, de forma automática. Es decir que identifican aquellas actividades que la población está en capacidad de realizar y el grado aproximado de ejecución de la misma.	3 5 7 10	
3	Reconoce los <b>intereses y gustos</b> de la población objetivo, es decir aquellas preferencias en el tipo, ritmo y forma de actividades. Factores que provocan una predisposición favorable o desfavorable para la participación y adherencia al programa de actividades recreativas.	3 5 7 10	
4	Identifica las <b>necesidades</b> en la población objetivo (aquellas particularidades que se requieren mejorar o mantener para apoyar a la calidad de vida o bien para retrasar la pérdida de la capacidad) y desarrolla estrategias recreativas para intentar cubrirlas.	3 5 7 10	
5	Elabora una <b>conclusión o diagnóstico inicial</b> atendiendo a lo observado en cada uno de los apartados (capacidades/habilidades, intereses y necesidades) y elabora una estrategia general de atención a través de actividades recreativas. Se plasman aquí las metas y planes de acción.	8 12 16 20	
6	El equipo defiende su propuesta ante el grupo con actitud firme, demostrando conocimiento amplio y dominio del tema.	3 5 7 10	
<b>Forma</b>			
7	Posee buena estructuración, distribución y organización de la información, redacción clara y utilización adecuada del léxico.	8 12 16 20	
8	Hace uso correcto de las normas ortográficas: literales, acentuación y puntuación	3 5 7 10	
<b>Calificación</b>			



MBIJune2023

No. Equipo: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

LISTA DE COTEJO											
Evidencia: Participación en clase. Trabajo grupal colaborativo											
Indicadores	Nombre del estudiante										
1. Su participación se centra en la tarea a realizar y es activa durante todo el proceso.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2. Ofrece soluciones a problemas que surgen y proporciona ideas útiles en las discusiones.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3. Mantiene la armonía y cohesión grupal sin causar conflicto.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4. Permanece durante toda la actividad.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5. Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo.	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
6. Demuestra interés por la calidad del trabajo y el producto final.	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
7. Maneja el tiempo y cumple con la tarea.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Total pts											

Comentarios: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## Escala estimativa para análisis PESTEL

No. De Equipo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

	Criterios	Valores	Observaciones
1	El documento se presenta, con al menos, 5 factores para cada categoría de análisis	0 5 10 15	
2	Identifica adecuadamente factores correspondientes a aspectos políticos, determinando su impacto positivo o negativo en el mediano o largo plazo	0 5 10 15	
3	Identifica adecuadamente factores correspondientes a aspectos económicos, determinando su impacto positivo o negativo en el mediano o largo plazo	0 5 10 15	
4	Identifica adecuadamente factores correspondientes a aspectos sociales, determinando su impacto positivo o negativo en el mediano o largo plazo	0 5 10 15	
5	Identifica adecuadamente factores correspondientes a aspectos tecnológicos, determinando su impacto positivo o negativo en el mediano o largo plazo	0 5 10 15	
6	Identifica adecuadamente factores correspondientes a aspectos ambientales y legales, determinando su impacto positivo o negativo en el mediano o largo plazo	0 5 10 15	
7	El análisis es claramente entendible y sin faltas de ortografía	0 6 8 10	
	Total pts		



**DIAGNÓSTICO Y PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD RECREATIVA  
RÚBRICA PARA EVALUAR SEGUNDO PARCIAL: INTEGRACIÓN DEL DIAGNÓSTICO**

Fecha: \_\_\_\_\_ Equipo: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

CRITERIO	SATISFACTORIO (1)	ACEPTABLE (.75)	NO ACEPTABLE (.5)	VALOR
Elementos (3)	Su diagnóstico: Incluye capacidades o habilidades, gustos y necesidades de la población objetivo (matriz y encuestas), así como la consideración de los factores técnicos- ambientales y análisis del entorno. (3)	Al diagnóstico le falta alguno de los elementos básicos. (2.25)	Al diagnóstico no incluye la información solicitada. (1.5)	
Dominio del tema (3)	El equipo demuestra un completo entendimiento del tema y resuelven con facilidad las dudas que se les plantean. La mayoría o todos los integrantes participan en la presentación. (3)	Algunos integrantes demuestran falta de entendimiento del tema y/o se les dificulta responder las preguntas. Se pierden de la idea principal durante la explicación. (2.25)	No parecen entender el tema, dudan constantemente. O solo uno o dos integrantes del equipo lo dominan. No responden a las preguntas que se les plantean. (1.5)	
Consistencia (3)	La exposición demostró tener una clara estructuración del diagnóstico. (3)	La exposición logró tener cierta coherencia, aunque en algunos momentos lo básico se perdió. El diagnóstico no es claro. (2.25)	La exposición denota una carencia total de estructuración y diagnóstico. (1.5)	
Presentación y ortografía (1)	La presentación es notable y de acuerdo a lo solicitado, tiene el buen manejo de la ortografía y el vocabulario utilizado se mantuvo siempre en concordancia con el nivel. (1)	La presentación es buena, pero tiene algunas fallas en la ortografía y en algunos momentos la terminología no estuvo acorde con el nivel. (.75)	La presentación es deficiente, hay múltiples fallas de ortografía y el vocabulario utilizado no estuvo en ningún momento acorde con el nivel. (.5)	
<b>Total</b>				

Comentarios:



MBIJune2023

No. Equipo: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

LISTA DE COTEJO											
Evidencia: Participación en clase. Trabajo grupal colaborativo											
Indicadores	Nombre del estudiante										
1. Su participación se centra en la tarea a realizar y es activa durante todo el proceso.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2. Ofrece soluciones a problemas que surgen y proporciona ideas útiles en las discusiones.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3. Mantiene la armonía y cohesión grupal sin causar conflicto.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4. Permanece durante toda la actividad.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5. Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo.	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
6. Demuestra interés por la calidad del trabajo y el producto final.	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
7. Maneja el tiempo y cumple con la tarea.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Total pts											

Comentarios: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



### Escala estimativa para evaluar modelación de actividades

No. Equipo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

No.	Indicador	Descripción de condiciones	Valor máx.	Pts	Comentarios
1	Objetivos	Cada sesión enuncia su objetivo de manera correcta y éstos van en función del objetivo general del programa.	3 5 10 15		
2	Estructura y partes de la sesión	Cada sesión está organizada para cubrir los 3 momentos: Calentamiento que busca activar los sistemas muscular, cardiovascular y respiratorio, preparando el cuerpo para la actividad medular, la cual se enfoca en cumplir los objetivos a alcanzar con la sesión para finalmente reducir de manera progresiva la actividad hasta que el participante vuelva lo más posible al estado inicial. Lo anterior manejado de forma recreativa.	2 4 7 10		
3	Actividades	El diseño de las actividades es adecuado para la población en cuanto a intereses, habilidades y necesidades y están organizadas para alcanzar los objetivos planteados. Cubren el requisito de ser recreativas.	8 12 18 25		
4	Formato de planeación	Todas las sesiones utilizan el formato diseñado por el grupo y tienen la información específica en cada campo. Además incluyen nombre y descripción de las actividades de forma específica y clara.	3 5 7 10		
5	Creatividad y atractivo	El equipo se esforzó en hacer que la sesión fuera interesante y divertida, buscando una mayor atención y participación activa de la población.	8 12 16 20		
6	Ortografía y gramática	Se tuvo cuidado de la buena ortografía y gramática, así como de la acentuación y puntuación.	3 5 7 10		
7	Número	Cumple con el número adecuado de planeaciones para lograr los objetivos del programa.	3 5 7 10		
	Calificación				



WBIblano 2023

RÚBRICA ANALÍTICA			Evidencia: Cronograma Valor: 10%	
Indicadores	Receptivo	Resolutivo	Autónomo	Estratégico
1. Contenido 2. Elementos gráficos y visuales 3. Apariencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faltan más de dos pasos del proceso.</li> <li>Los textos son incorrectos.</li> <li>Muchos términos empleados no son correctos o adecuados.</li> <li>Escaso uso de elementos visuales.</li> <li>No se pueden identificar visualmente los pasos del proceso.</li> <li>El organizador es difícil de leer y no se entiende. La presentación es descuidada.</li> <li>Muchos errores gramaticales u ortográficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No está claro algún paso del proceso o no está bien ordenado.</li> <li>Hay textos que no resumen alguna fase.</li> <li>Algunos términos usados no son correctos o adecuados.</li> <li>Algunas imágenes, iconos y demás elementos visuales no son correctos y/o pertinentes.</li> <li>Visualmente se identifican solo algunos pasos.</li> <li>Tiene varios errores gramaticales u ortográficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aparecen ordenados todas las fases del proceso.</li> <li>Los textos resumen cada paso.</li> <li>La terminología usada es correcta y adecuada al tema.</li> <li>Uso correcto de imágenes, iconos y demás elementos visuales a lo largo del proceso.</li> <li>Se lee y se entiende sin problema. La apariencia es suficiente.</li> <li>Hay algún error gramatical u ortográfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aparecen bien secuenciadas todas las fases del proceso.</li> <li>Los textos resumen perfectamente cada paso del proceso.</li> <li>La terminología usada es correcta y adecuada al tema.</li> <li>Las imágenes, iconos y demás elementos visuales ayudan a la comprensión del proceso.</li> <li>Es fácil de leer y entender. La apariencia es atractiva.</li> <li>Utiliza correctamente la gramática y la ortografía.</li> </ul>
Ponderación:	6%	8%	9%	10%

Comentarios:



**DIAGNÓSTICO Y PROGRAMACIÓN DE LA ACTIVIDAD RECREATIVA  
RÚBRICA PARA COEVALUAR LA VIDEOPRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL**

Fecha: \_\_\_\_\_ Equipo: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

CRITERIO	SATISFACTORIO (1)	ACEPTABLE (.75)	NO ACEPTABLE (.5)	VALOR
Elementos (3)	<u>Incluye:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción-Justificación</li> <li>• Diagnóstico de su población</li> <li>• Objetivo (s)</li> <li>• Análisis del contexto y de los recursos</li> <li>• Cronograma</li> </ul> (3)	Faltan 1 o 2 elementos de la lista anterior (2.25)	Faltan 3 elementos o más elementos (1.5)	
Audio y video (3)	La presentación fue fluida y no hubo problemas de audio o video que impidieran o dificultaran la comprensión de la información (3)	Se presentaron algunos problemas de audio o video, que dificultaron la comprensión de la información. (2.25)	Múltiples problemas de audio o video que no permitieron la comprensión de la información (1.5)	
Consistencia (3)	La exposición demostró tener una clara estructuración del Programa (3)	La exposición logró tener cierta coherencia, aunque en algunos momentos lo básico se perdió (2.25)	La exposición denota una carencia total de estructuración (1.5)	
Presentación y ortografía (1)	La presentación es notable y de acuerdo a lo solicitado, tiene el buen manejo de la ortografía y el vocabulario utilizado se mantuvo siempre en concordancia con el nivel (1)	La presentación es buena, pero tiene algunas fallas en la ortografía y en algunos momentos la terminología no estuvo acorde con el nivel (.75)	La presentación es deficiente, hay múltiples fallas de ortografía y el vocabulario utilizado no estuvo en ningún momento acorde con el nivel (.5)	
<b>Total</b>				

Comentarios:



**RUBRICA PARA EVALUAR PROYECTO RECREATIVO EXTENSO (escrito)**

Fecha: \_\_\_\_\_ No. del equipo: \_\_\_\_\_ Calificación: \_\_\_\_\_

criterio	1 Excelente	.8 Bueno	.6 Aceptable	0 No aceptable	Total
<b>Portada y presentación</b> 1 pts	Incluye portada con: Nombre de proyecto, materia, maestra; No. e integrantes de equipo, grupo y fecha. La presentación es notable (1)	Se incluye una portada con todos los datos requeridos. Solo se cumple con la presentación, no hay elementos que la hagan destacarse (.8)	Cuenta con portada pero le faltan datos. La presentación es pobre (.6)	Falta portada	
<b>Introducción</b> 1 pts	Incluye una breve explicación (de 10 a 12 renglones) del proyecto escrita en forma clara y precisa (1)	Tiene una breve introducción del proyecto, que cubre la extensión solicitada o que es clara y precisa, pero no ambos criterios (.8)	Cuenta con introducción pero no cumple con la extensión solicitada y además es confusa (.6)	Carece de introducción	
<b>Justificación del proyecto</b> 2 pts	Explica la situación actual en referencia a su población y las razones (importancia, aportes y/o soluciones) que hacen pertinente su propuesta. Mínimo una cuartilla (2)	Incluye la explicación de la situación actual en referencia a su población y la pertinencia de su propuesta pero de forma confusa o no cumple con el mínimo de extensión (1.6)	El proyecto solo cuenta con el planteamiento del problema o con la justificación pero no ambos criterios (1.2)	No presenta delimitación del problema, ni justificación	
<b>Dx de la Población (Matriz, encuestas)</b> 1 pts	Identifica y describe de forma completa y clara su población objetivo, enunciando necesidades, gustos y capacidades o habilidades (1)	Identifica a su población objetivo aunque no de forma clara. Describe necesidades, gustos y capacidades o habilidades (.8)	No queda clara la identificación de su población objetivo, además le falta especificar al menos un elemento: necesidades, gustos y capacidades o habilidades (.6)	No identifica, ni describe a la población objetivo	
<b>Objetivos</b> 1 pts	Los objetivos son claros y precisos, permiten saber hacia dónde va y lo que se espera del proyecto. Son alcanzables, medibles y observables (1)	Se definen los objetivos y permiten de alguna manera saber hacia dónde va el proyecto, aunque son difíciles de medir y observar (.8)	Se enuncian los objetivos pero no responden a las necesidades planteadas, además no permiten determinar si los resultados son medibles (.6)	Faltan objetivos	