

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

Clave: 08MSU0017H

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA
FÍSICA

SECRETARÍA ACADÉMICA

PROGRAMA DEL SEMINARIO:

Recreación para Grupos en Riesgos

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:	MH606
Semestre:	Sexto
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):	MH506 Diagnóstico y Programación de la Actividad Recreativa
Fecha de actualización	Enero 2023

Descripción del curso

El propósito del curso es Integrar saberes, mediante trabajo colaborativo, para diseñar, aplicar y evaluar un programa recreativo en grupos considerados en riesgo, actuando bajo un entorno específico con ética y responsabilidad social.

Problema del contexto:

Aún en estos tiempos se observa en la sociedad, desconocimiento de los aportes que la recreación tiene para el desarrollo integral de las personas y la poca oferta que se da a los grupos con un mayor grado de vulnerabilidad, lo anterior abre la oportunidad para el desempeño profesional en esta área. De aquí la importancia del desarrollo de competencias profesionales para la educación del tiempo libre y el desarrollo humano en estas poblaciones. ¿Será posible generar esos espacios?

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:

- 4. Principios docentes.** Conoce, analiza y aplica teorías y metodologías educativas, con un sentido ético y humanístico, para promover el desarrollo individual y colectivo.

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.

4. Enfoque psicosocial. Promueve y aplica estrategias psicológicas que coadyuven al bienestar psicosocial de grupos en riesgo, con actitud humanitaria y positiva.

OBJETOS DE ESTUDIO	COMPETENCIAS	DOMINIOS	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Objeto de estudio 1</p> <p>Facilitador recreativo y sus alcances</p> <p>El facilitador recreativo tiene un papel muy importante pues mediante sus actividades y el ambiente que promueve con ellas, puede generar posibilidades de interrelación, facilitar escenarios de diálogo y creatividad, permitiendo el desarrollo del individuo en, con y para su entorno.</p> <p>1.1 Prejuicio, discriminación e inclusión social.</p> <p>1.2 Emociones y estados de ánimo.</p> <p>1.3 Síndrome del quemado.</p>	<p>Básicas:</p> <p>1. Sociocultural</p> <p>2. Solución de problemas</p> <p>3. Comunicación</p> <p>5. Trabajo en grupo y liderazgo</p>	<p>1.3. Demuestra valores ante las diferentes costumbres y diferencias, y hacia lo multicultural.</p> <p>2.2. Analiza los diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones</p> <p>2.6. Aplica el enfoque sistémico en diversos contextos.</p> <p>3.5. Recopila, analiza y aplica información de diferentes fuentes</p> <p>3.7. Desarrolla capacidades de comunicación interpersonal.</p> <p>3.8. Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y bases de información.</p> <p>5.6. Demuestra respeto, tolerancia, responsabilidad y apertura a la confrontación y pluralidad en el trabajo grupal.</p>	<p>Pregunta generadora para recuperación de conocimientos previos mediante diálogo y argumentación.</p> <p>1.1 Actividad en línea a manera de repaso.</p> <p>1.1-1.2-1.3 Exposición docente</p> <p>1.2 Debate</p> <p>1.2-1.3 Análisis de video y películas para hacer reporte escrito y autoevaluación.</p> <p>1.2 En equipo, dramatización y elaboración de video que se presentará al grupo.</p> <p>1.4 En individual, revisión bibliográfica y síntesis para la elaboración de un cuadro sinóptico del síndrome de burnout (síndrome del quemado)</p> <p>*Proyecto Formativo</p>	<p>1. Resolver Quiz de repaso. Para acceder a la actividad, siga este enlace: https://view.genial.ly/6117289f047e2c0d9865b9d2/interactive-content-quiz-dardos-rgr.</p> <p>Maestra dará en clase, las instrucciones para la entrega de esta evidencia.</p> <p>1.1 Ensayo (en Tercias) resultado del análisis y discusión de videos y películas acerca del prejuicio, discriminación e inclusión social (Se evalúa con rúbrica).</p> <p>1.2 En equipo, realizar un Video de 3 a 4 minutos, donde</p> <p>a) Se expliquen los conceptos de Prejuicio, Estereotipo y discriminación</p> <p>b) Se expongan algunas situaciones de discriminación que</p>	<p>Rúbricas</p> <p>Listas de cotejo</p>

	<p>Profesionales:</p> <p>5. Investigación en el área de la salud y educación.</p> <p>Específicas:</p> <p>2. Recreación</p> <p>4. Enfoque Psicosocial</p>	<p>5.7. Respeta, tolera y es flexible ante el pensamiento divergente para lograr acuerdos por consenso.</p> <p>5.8. Identifica la diversidad y contribuye a la conformación y desarrollo personal y grupal.</p> <p>P5.6. Evalúa los resultados en el contexto socio-educativo-individual.</p> <p>E2.4 Planea programas recreativos para individuo y grupos en riesgo.</p> <p>E4.3 Favorece en sí mismo y en los demás, una actitud humanitaria y positiva hacia grupos de riesgo y sus familiares reconociendo las limitaciones psicológicas y la necesidad de apoyo hacia esos grupos.</p>	<p>(Recreación) Trabajo en equipo e intergrupales donde se diseña, implementa y evalúa un programa recreativo para una población específica. Se irá conjuntando a lo largo del semestre.</p>	<p>pueden ocurrir en una sesión de actividad recreativa.</p> <p>c) Se den soluciones a las situaciones del punto anterior e incluir a todas las personas (Se evalúa con rúbrica).</p> <p>1.3 Cuadro sinóptico del burnout que incluya al menos: definición, características, síntomas y alternativas de solución (Se evalúa con lista de cotejo).</p> <p>* Evidencias parciales de proyecto formativo:</p> <p>Objetivo específico, frases, patrocinadores y reportes de avances. Se entregan en equipo y se evalúan con lista de cotejo.</p>	
<p>Objeto de estudio 2</p> <p>Grupos en riesgo y su actividad física recreativa</p> <p>Cada grupo poblacional tiene necesidades, habilidades e intereses específicos y trabajar actividades recreativas con ellos, implica aprender a conocerlos primero y después, generar los</p>	<p>Básicas:</p> <p>1. Sociocultural</p> <p>2. Solución de problemas</p> <p>3. Comunicación</p>	<p>1.3. Demuestra valores ante las diferentes costumbres y diferencias, y hacia lo multicultural.</p> <p>1.10. Actúa como promotor de la calidad de vida.</p> <p>2.5. Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas.</p>	<p>2.1-2.2 Exposición docente.</p> <p>2.1 Debate grupal: Discusión y argumentación sobre temas de actualidad. ¿Qué problemáticas dejará la pandemia para estas poblaciones?</p> <p>2.1-2.2 En equipo, revisión bibliográfica y síntesis para la</p>	<p>2.1 Participación en Debate y síntesis de los puntos principales a manera de conclusión (por equipo). Se evalúa con lista de cotejo.</p> <p>2.1-2.2 Infografía de los grupos en riesgo donde se:</p> <p>- Determine la población a abordar y la caracterice</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Escalas estimativas</p> <p>Rúbricas</p>

	<p>Específicas:</p> <p>2. Recreación</p> <p>4. Enfoque psicosocial</p>	<p>salud individual y social.</p> <p>E2.1 Valora los fundamentos de la teoría general de recreación: conceptos, clasificación e importancia.</p> <p>E2.4 Planea programas recreativos para individuo y grupos en riesgo.</p> <p>E2.9 Caracteriza los motivos de recreación y recreación física en individuos y grupos en riesgo.</p> <p>E4.3 Favorece en sí mismo y en los demás, una actitud humanitaria y positiva hacia grupos de riesgo y sus familiares reconociendo las limitaciones psicológicas y la necesidad de apoyo hacia esos grupos.</p>			
<p>Objeto de estudio 3</p> <p>Intervención recreativa</p> <p>La intervención recreativa es una contribución significativa al desarrollo humano y social de las personas, de ahí la importancia de un diseño e implementación acordes a las características de los grupos, así como la evaluación permanente del trabajo realizado en</p>	<p>Básicas:</p> <p>1. Sociocultural</p> <p>2. Solución de problemas</p> <p>3. Comunicación</p> <p>4. Emprendedor</p>	<p>1.3 Demuestra valores ante las diferentes costumbres y diferencias, y hacia lo multicultural.</p> <p>2.5 Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas.</p> <p>3.7 Desarrolla capacidades de comunicación interpersonal.</p> <p>4.4 Aprovecha óptimamente los recursos existentes.</p>	<p>3.1-3.2 Trabajo en equipo, para la implementación del proyecto recreativo.</p> <p>3.3 3.4 3.4 En equipo, analiza el desempeño grupal durante la implementación del proyecto y elabora un reporte FODA donde incluye una breve descripción del proyecto, el análisis, estrategias y conclusiones.</p>	<p>3.1-3.2 Avances- Ensayos del proyecto mediante la entrega de análisis de población, de actividades, diseño de slogan, actividades y distribución de evento. Se evalúa con escala estimativa.</p> <p>3.3 Proyecto integrador final. (Recreación) Asiste, implementa y participa activamente en dicho evento. Interactúa con la</p>	<p>Escalas estimativas</p> <p>Rúbricas</p> <p>Lista de cotejo</p>

<p>pos del aprendizaje continuo.</p> <p>3.1 Diseño del programa recreativo virtual.</p> <p>3.2 Implementación del programa recreativo virtual para grupos en riesgo.</p> <p>3.3 Evaluación del programa y presentación de evidencias.</p>	<p>5. Trabajo en grupo y liderazgo</p> <p>Profesionales:</p> <p>1. Cultura en salud</p> <p>Específicas:</p> <p>2. Recreación</p>	<p>4.5 Muestra una actitud entusiasta, productiva y persistente ante los retos y oportunidades.</p> <p>5.8 Identifica la diversidad y contribuye a la conformación y desarrollo personal y grupal.</p> <p>5.9 Identifica habilidades de liderazgo y potencialidades de desarrollo grupal.</p> <p>5.10 Cumple y hace cumplir las normas y leyes establecidas en un contexto social.</p> <p>P1.5 Demuestra una actitud de servicio y de participación comunitaria.</p> <p>E2.5 Aplica y evalúa programas recreativos para individuos y grupos en riesgo.</p> <p>E2.6 Promueve el uso adecuado del tiempo libre a través de la recreación, en grupos en riesgo.</p> <p>E2.7 Demuestra habilidades prácticas en la aplicación de programas recreativos.</p> <p>E2.11 Favorece en sí mismo y en los demás una actitud humanitaria y positiva, en el proceso recreativo de los grupos en riesgo</p>	<p>En individual, realiza un análisis de su participación y experiencia en el proyecto, genera conclusiones (Autoevaluación).</p>	<p>población invitada demostrando el correcto uso del lenguaje técnico y gramatical, evidenciando su capacidad de comunicación interpersonal. Además, soluciona los problemas que surjan con una visión sistémica. Se evalúa mediante rúbrica.</p> <p>3.3 Reporte FODA de evaluación de programa recreativo con introducción, estrategias y conclusiones. Se evalúa con escala estimativa.</p> <p>**En individual realiza un análisis de Autoevaluación.</p>	
---	--	---	---	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Bantulá, J. (2009). <i>Juegos motrices cooperativos</i> (3ª ed.). Paidotribo. ISBN 978-84-8019-357-3.</p> <p>Bantulá, J. y Mora, J. (2007). <i>Juegos multiculturales</i> (2ª ed.). Paidotribo. ISBN 978-84-8019-669-7.</p> <p>Camerino, O. y Castañer, M. (2008). <i>1001 ejercicios y juegos de recreación</i> (6ª ed.). Paidotribo. ISBN 978-84-86475-33-8.</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: Motricidad y lenguaje</i>. Ediciones CEAC. ISBN 987-84-329-1983-1.</p> <p>Choque, S. y Choque, J. (2004). <i>Actividades de animación para la tercera edad</i>. Paidotribo. ISBN 84-8019-794-3.</p> <p>Flores G, Elizabeth, Rivas R, Edith, y Seguel P, Fredy. (2012). Nivel de sobrecarga en el desempeño del rol del cuidador familiar de adulto mayor con dependencia severa. <i>Ciencia y enfermería</i>, 18(1), 29-41. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95532012000100004</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: Nuevos juegos y deportes cooperativos</i>. Paidotribo. ISBN 84-86475-54-6.</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 Podio. <i>Revista de Ciencia y Tecnología en Cultura Física</i>, 16 (2), 564-575. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200564&lng=en&tlng=en</p> <p>Ríos, M., et. al (2004). <i>Actividad física adaptada: El juego y los alumnos con discapacidad</i> (5ª ed.). Paidotribo. ISBN 84-8019-366-2.</p> <p>Schöttler, B. (2013). <i>Juegos en movimiento para la 3ª edad</i>. Paidotribo. ISBN 978-84-9910-429-4.</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. https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2226</p>	<p><i>1er Parcial (30%)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quiz de repaso 10% • Ensayo (rúbrica) 20% • Video (rúbrica) 25% • Cuadro sinóptico (lista de cotejo) 20% • Proyecto (lista de cotejo) 25% <p><i>2do Parcial (30%)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Debate-síntesis (lista de cotejo) 25% • Infografía (escala estimativa) 20% • Modelación de actividades (rúbrica) 25% • Implementación de actividades (rúbrica) 20% • Coevaluación (escala estimativa) 10% <p><i>3er Parcial (40%)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Avances-ensayos (escala estimativa) 25% • Proyecto-Recreación (rúbrica) 35% • FODA (escala estimativa) 30% • Autoevaluación (lista de cotejo) 10%
<p><i>Material en web:</i> Adapted Physical Activity Quarterly Journal http://journals.humankinetics.com/APAQ</p>	

“Educar para la vida, a través del movimiento”

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA

S E M A N A S

Objetos de Estudios	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1: Facilitador recreativo y sus alcances:	X	X	X	X	X											
Objeto de estudio 2: Grupos en riesgo y su actividad física recreativa:						X	X	X	X	X						
Objeto de estudio 3: Intervención recreativa:											X	X	X	X	X	X

"Educar para la vida, a través del movimiento"

ANEXOS:
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



WBibiano 2023

RUBRICA PARA EVALUAR ENSAYO "I AM SAM"

Criterio	1	.85	.75	.5	Total
<i>Contenido</i> 3 pts	Responde a los cuestionamientos solicitados. Los argumentos presentan un orden lógico y están apoyados en elementos de conexión explícitos y apropiados. (3)	Responde a los cuestionamientos solicitados. Los argumentos presentan un orden lógico. Hace poco uso de elementos de conexión explícitos, lo que dificulta seguir el pensamiento del autor. (2.55)	Responde medianamente a los cuestionamientos solicitados. Algunos de los argumentos no presentan ni orden lógico ni cohesión, lo que otorga al escrito un carácter confuso que distrae al lector. (2.25)	No responde a los cuestionamientos solicitados. Los argumentos no presentan ni un orden lógico ni una estructuración clara. Tiene muchos problemas de cohesión. (1.5)	
<i>Gramática y ortografía</i> 2 pts	El escrito presenta ideas claras, lógicas y secuenciadas en todos los párrafos. El léxico es adecuado al nivel académico. Tiene una adecuada ortografía, acentuación y puntuación. (2)	El escrito presenta Ideas claras, lógicas y secuenciadas en la mayoría de los párrafos. Presenta algunos errores ortográficos, de puntuación y/o edición. Algunas escogencias léxicas no corresponden al nivel académico. (1.7)	El escrito presenta un uso deficiente de la gramática, la ortografía, la acentuación y la puntuación. El texto hace poco uso del léxico apropiado. (1.5)	El texto está plagado de errores gramaticales, ortográficos, de acentuación, puntuación que distraen al lector. El léxico no es apropiado. Muestra falta de cuidado. (1)	
<i>Aportación personal y conclusión.</i> 3 pts	Hay el suficiente aporte, serio y con convicción sobre el tema del ensayo. La conclusión es fuerte y deja al lector con una idea absolutamente clara de la posición del autor. (3)	Hay aportaciones personales coherentes y serias acerca del tema. La conclusión es evidente y deja ver la posición del autor. (2.55)	Poca aportación personal y conclusión que no se deriva de los argumentos dados y no permite conocer la posición del autor. (2.25)	No se presenta ninguna aportación original aplicable al tema o bien lo hace pero sin coherencia y poco seria. No hay conclusión. El trabajo simplemente termina. (1.5)	
<i>Requisitos y presentación</i> 2 pts	Cumple a cabalidad con el formato estipulado y fecha de entrega. (2)	Cumple con la mayoría de los requisitos del formato y fecha de entrega. (1.7)	Cubre solo algunos de los requisitos de formato y/o entrega en fecha posterior a la estipulada. (1.5)	La entrega no cumple con la fecha, ni el formato estipulado. (1)	
TOTAL					

Nombre: _____

Matrícula: _____ Grupo: _____ Fecha: _____

Requisitos: Letra Arial 12, párrafo justificado con interlineado de 1.5. Márgenes normales y extensión mínima de una cuartilla, máxima dos. Datos portada: Título trabajo, nombre (s) estudiante (s), grupo y fecha. Forma y fecha de entrega: Por confirmar



RÚBRICA PARA EVALUAR VIDEOS

No. Equipo: _____ Gpo _____ Fecha: _____

<i>Criterio</i>	Satisfactorio 1	Aceptable .7	No aceptable .5	Total
<i>Contenido</i> 3	Se explican los conceptos requeridos por el maestro (prejuicio, estereotipo y discriminación), y se exponen situaciones que los ejemplifican. (3)	Cubre parcialmente (incluye aspectos básicos) los temas requeridos por el maestro (2.1)	Cubre pocos o ninguno de los temas requeridos por el maestro. (1.5)	
<i>Propuesta</i> 2	Ofrece soluciones de inclusión para una sesión de actividad recreativa. (2)	Ofrece alguna solución de inclusión (1.4)	No incluye solución de inclusión o no es del todo clara (1)	
<i>Elementos Técnicos</i> 2	Cumple con el formato solicitado, audio e imágenes son claros y adecuados. Tiene secuencia lógica y edición. (2)	Cumple con el formato solicitado, con algunos problemas en audio o imágenes que dificultan la comprensión. Hay secuencia lógica y edición básica. (1.4)	No cumple con el formato solicitado. La calidad del audio e imagen son deficientes e impiden la comprensión. No hay secuencia lógica, ni edición. (1)	
<i>Presentación</i> 1	Proyección adecuada. Cuentan con todos los elementos necesarios para la misma (cables, bocinas, laptop, etc.). (1)	Proyección con algunos inconvenientes que logran solucionar. Cuentan con los elementos necesarios. (.7)	Proyección con múltiples inconvenientes que no logran solucionar. No llevan cables bocinas, laptop... (.5)	
<i>Duración</i> 1	Se apega al tiempo establecido 3 a 4 min. (1)	Excede o está por debajo del tiempo establecido por +/- 2 minutos. (.7)	Excede o está por debajo del tiempo establecido por +/- 4 minutos. (.5)	
<i>Creatividad y originalidad</i> 1	Demuestra autenticidad. Aborda la temática con ideas creativas e ingeniosas. (1)	El trabajo está basado parcialmente en ideas ya existentes. Elementos creativos mínimos (.7)	Sólo cumplen con la tarea, no hay intención de aporte creativo. (.5)	
			TOTAL	

Comentarios:



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR CUADRO SINÓPTICO

Nombre: _____

Indicadores	Lo presenta (1)	No lo presenta (0)	Comentarios
1. Cumple con formato y requisitos de entrega. Incluye nombre del alumno, grupo y fecha.	1	0	
2. Buena organización de la información. El cuadro sinóptico incluye todos los elementos en su estructura: Título (tema central), ideas principales, Ideas secundarias y complementos.	2	0	
3. La información es suficiente y todas las ideas principales, secundarias así como los complementos tienen una correcta relación entre sí. Es de fácil seguimiento.	3	0	
4. Complementa la información proporcionada con al menos 2 fuentes válidas, más.	2	0	
5. No tiene faltas de ortografía y usa la puntuación.	2	0	
Calificación			

No. Equipo: _____ Grupo: _____ Fecha: _____



MBibiano 2023

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EVIDENCIAS PARCIALES RECREATÓN

No. Equipo: _____ Grupo: _____ Fecha: _____

Indicadores	Lo presenta (1)	No lo presenta (0)
1. Incluye portada con título de trabajo, nombres de quienes participaron, número de equipo, grupo y fecha.	.5	0
2. Se presentan mínimo 3 objetivos específicos para el evento, correctamente enunciados, alcanzables, observables y medibles.	3	0
3. Incluye 3 frases de máximo 5 palabras, alusivas al evento, la recreación, el objetivo o la población invitada al Recreatón.	3	0
4. Incluye mínimo 3 posibles patrocinadores para el Recreatón (con quienes ya se haya hecho un primer acercamiento) especificando tipo de apoyo y datos de contacto.	3	0
5. Escrito no tiene faltas de ortografía y usa la puntuación.	.5	0
Calificación		

Comentarios:



W8biawo 2023

Grupo: _____ Fecha: _____

LISTA DE COTEJO												
Evidencia: Participación en clase. Debate												
Indicadores	Nombre del estudiante											
1. Su participación es informada y se centra en el tema abordado, además es activa durante todo el proceso.	2	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.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3. Mantiene la armonía y el respeto grupal sin causar conflicto.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4. Permanece durante toda la actividad.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5. Acude puntual a la sesión	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Total pts												

Comentarios:



México 2023

Escala Estimativa para infografía

Nombre: _____ Grupo: _____ No. De Equipo: _____

Fecha: _____

No.	Indicador	Valores
1	Determina la población objetivo e incluye las características generales.	0 5 10 15
2	Especifica la importancia de la actividad recreativa para las características y el bienestar de su población; así como los aspectos a considerar para la práctica segura.	0 5 10 15
3	Incluye propuestas recreativas innovadoras y adecuadas para su población.	0 5 10 15
4	Emplea cada recurso para facilitar la comprensión, los elementos visuales son muy atractivos y relacionados al tema. Emplea líneas, separadores, flechas, llaves, viñetas, fondos, etc. de manera atractiva dando una idea de conjunto (homogeneidad).	0 5 10 15
5	Posee buena estructuración, distribución y organización de la información, redacción clara y utilización adecuada del léxico. Muestra gran capacidad de síntesis de la información encontrada.	0 5 10 15
6	Incluye, al menos, 5 fuentes de consulta y las referencia adecuadamente	0 5 10 15
7	No hay faltas de ortografía ni errores de puntuación, tipográficos o gramaticales.	0 6 8 10
	Calificación	

Comentarios:



RÚBRICA: MODELACIÓN DE ACTIVIDADES PARA RECREACIÓN

Equipo: _____ Grupo: _____ Fecha: _____

Valor	Excelente	Satisfactorio	Aceptable	No aceptable	Pts
20	1	.8	.6	0	
Identifica problemática en relación a su población	Explica el impacto en referencia a la población objetivo para el Recreatón y las razones (importancia, aportes y/o soluciones) que hacen pertinente su propuesta. Establece objetivos claros, precisos, alcanzables (20)	Incluye la explicación del impacto en referencia a la población y la pertinencia de su propuesta pero de forma confusa. Establece objetivos claros, pero difícilmente alcanzables para la duración de la sesión (16)	Ofrece una explicación muy precaria, no justifica la pertinencia de su propuesta y los objetivos son poco claros o alcanzables (12)	No tiene idea de lo que debe hacer, no identifica ninguno de los aspectos, tampoco justifica o establece objetivos	
Identifica recursos	15	Identifica sus recursos y los espacios, sugiere la forma de utilizarlos eficientemente para planificar, ejecutar, implementar y supervisar el Programa (15)	Se tiene conciencia de algunos de los recursos o espacios y los incluye en las estrategias que ofrece (12)	Tiene poca conciencia de los recursos y no los incluye o lo hace deficientemente (9)	No plantea o reconoce los recursos para llevar a cabo el programa, por tanto no los aprovecha.
Plantea estrategias	30	Modela y explica 5 actividades recreativas. La extensión es la suficiente (30)	Modela 5 actividades recreativas, pero la explicación es insuficiente. (24)	La modelación no cumple con el número de actividades Además le falta explicarlas. (18)	Modelación incluye solo una o dos actividades y no se explican.
Creatividad y originalidad	20	Demuestra autenticidad. Las actividades son creativas e ingeniosas (20)	Las actividades tienen algún elemento creativo (16)	Las actividades propuestas son típicas (12)	Carece de creatividad
Organización del informe. Ortografía y gramática	15	Contenido bien organizado, de fácil lectura y seguimiento. No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales (15)	Contenido organizado, pero con algunos puntos débiles Tres o menos faltas de ortografía y/o errores gramaticales (12)	La mayor parte del contenido está organizado lógicamente. Cuatro faltas de ortografía y/o errores gramaticales (9)	La organización no estuvo clara o fue lógica. Más de cuatro faltas de ortografía y/o errores gramaticales
				TOTAL	

Comentarios:



RUBRICA PARA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA RECREACIÓN

Indicadores	1	0.75	.5
Orientación metodológica (1)	Las instrucciones se dieron de manera clara y precisa. Se aplica la actividad adecuadamente y con seguridad (1)	Instrucciones confusas, poca seguridad al conducir la actividad, los integrantes del equipo se interrumpen unos a otros, lo que genera mayor confusión. (.75)	Indicaciones a medias, se pierde la idea de la actividad. No hay claridad en la orientación metodológica (.5)
Objetivo del evento (1)	Las estrategias implementadas permiten se alcance el objetivo propuesto. (1)	No cumple del todo el objetivo. (.75)	No logra cumplir el objetivo. (.5)
Monitoreo de la actividad (2)	Hubo captación de la atención, delimitación del lugar, instrucciones, conducción, corrección, retroalimentación. Se observó el cumplimiento de las reglas y se veló por la integridad física de los participantes, así como del lugar y los materiales. Se promovieron ambientes de respeto y tolerancia (2)	Omiten 1 o 2 acciones de las anteriores o se presentan de manera desorganizada. Hubo poco control en el cumplimiento de las reglas y situaciones de riesgo. En general la actividad salió bien (1.5)	Se omiten más de tres acciones, se observa desorganización al momento de aplicar la actividad. No hubo control en reglas, ni en situaciones de riesgo (1)
Material (1)	El material fue el adecuado y suficiente, además fue aprovechado de manera eficiente (1)	El material fue el adecuado, pero no suficiente o llega a destiempo. Es bien aprovechado (.75)	El material es inadecuado, insuficiente y no es aprovechado de manera eficiente (.5)
Proyección y manejo de la voz (1)	El grupo utilizó los recursos de la voz: cono, volumen, entonación, dicción de manera efectiva y logró la fluidez de la actividad (1)	Algunos de los recursos de la voz: cono, volumen, entonación, dicción no fueron utilizados de manera efectiva (.75)	El grupo realiza la actividad por imitación, pues al ser deficientes: la dicción, el volumen y cono de la voz, no hubo comprensión de lo explicado (.5)
Solución de problemas (2)	Se lograron superar los inconvenientes que se presentaron y se hicieron las adaptaciones y/o adecuaciones pertinentes de manera autónoma (2)	Notan inconvenientes y solucionan algunos, pero no de manera autónoma (1.5)	Ni siquiera se percataron de los inconvenientes (1)
Creatividad y participación Animación (1)	El grupo se esforzó para hacer interesante y divertido su intervención, logró mantener la atención y participación activa de los invitados (1)	La actividad fue monótona y no llamó la atención de los participantes. Algunos permanecen por sí solos, sentados o sin movimiento (.75)	5 o más participantes esperan turno o no participan de la actividad (.5)
Equipo (1)	El grupo trabajó de manera colaborativa, aprovechando las habilidades de cada miembro y trabajando equitativamente (1)	Hubo poca organización y el trabajo no fue del todo equitativo. (.75)	No hubo organización, ni trabajo equitativo. Pocos conocían las actividades, el resto se observó desorientado y dudoso en el apoyo que debían dar (.5)
Equipo:	Calificación:		

Equipo: _____ Comentarios:



Escala estimativa para coevaluar implementación de actividad recreativa

No. Equipo: _____ Gpo: _____ Fecha: _____

No.	Indicador	Descripción de condiciones	Valor	0	.6	.7	.8	.9	1
1	Indicaciones	Logra que el grupo atienda a su conducción y delimita el área de juego, asimismo de manera clara y precisa, da las instrucciones para realizar la actividad.	10	0	6	7	8	9	10
2	Control y monitoreo	Se observó el cumplimiento de las reglas y se veló por la integridad física de los jugadores. Se aprovecharon eficientemente los recursos con que se contaba. El ambiente fue de respeto y tolerancia.	15	0	9	10.5	12	13.5	15
3	Resolución de problemas	Se lograron superar los inconvenientes que se presentaron y se hicieron las adaptaciones y/o adecuaciones pertinentes	10	0	6	7	8	9	10
4	Tiempo de juego	El tiempo de juego es el suficiente, no más y no menos de lo que es pertinente.	10	0	6	7	8	9	10
5	Proyección y manejo de la voz	El equipo utilizó los recursos de la voz: cono, volumen, entonación, dicción de manera efectiva y logró la comprensión y la fluidez de la actividad.	10	0	6	7	8	9	10
6	Creatividad y atractivo	El equipo se esforzó en hacer que el juego fuera interesante y divertido, logró mantener la atención y participación activa del grupo.	15	0	9	10.5	12	13.5	15
7	Trabajo equipo	El equipo trabajó de manera colaborativa, aprovechando las habilidades de cada miembro y trabajando equitativamente.	10	0	6	7	8	9	10
8	Cumple Objetivo	El juego ofrece beneficio para la población, además, es adecuado en cuanto a intereses, habilidades y necesidades.	20	0	12	14	16	18	20
	Calificación								

Comentarios:

**Escala estimativa para evaluar reportes de avance para Recreación**

Comisión: _____ Gpo: _____ Fecha: _____

Indicador	Descripción de condiciones	Valor	Escala					
			0	9	10.5	12	13.5	15
1. Integrantes y su contribución	El reporte incluye los nombres de quienes participaron en la comisión y la forma en que contribuyeron a generar los avances.	15	0	9	10.5	12	13.5	15
2. Avances	La comisión reporta avances y al menos dos de éstos son significativos para la organización del evento.	35	0	21	24.5	28	31.5	35
3. Actitud	Las acciones reportadas son reales y verificables, demostrando una actitud proactiva y centrada en la tarea.	25	0	15	17.5	20	22.5	25
4. Entrega	El reporte se realiza en un procesador de texto e incluye: portada con fecha, nombre de la comisión y descripción de los avances.	10	0	6	7	8	9	10
5. Ortografía	El documento se presenta sin faltas de ortografía.	15	0	9	10.5	12	13.5	15
Calificación								

Comentarios:



RUBRICA IMPLEMENTACIÓN RECREACIÓN

Indicadores	1	0.75	.5
Asistencia (1)	Acude al evento puntualmente y permanece durante toda la actividad. Además la participación es evidentemente activa y centrada en la tarea. (1)	Llega tarde, pero antes de que inicie el evento. Su participación es aceptable. (.75)	Llega tarde y su participación es poca o dispersa. Se distrae con otras actividades ajenas al evento. (.5)
Monitoreo de la actividad (2)	Siempre se estuvo atento de la actividad y se veió por la integridad física de los participantes, así como del lugar y los materiales. Se promovieron ambientes de respeto y tolerancia (2)	Faltó monitoreo de la actividad. Hubo poco control en el cumplimiento de las reglas y situaciones de riesgo. Se observaron descuidos en el uso del material o los espacios. En general la actividad salió bien y se generó un ambiente de respeto. (1.5)	Se observa desorganización al momento de aplicar la actividad. No hubo control en reglas, ni en situaciones de riesgo. El ambiente generado no fue incluyente. Tampoco se cuidaron los espacios o materiales (1)
Objetivo y fluidez de la actividad (1.5)	Las estrategias implementadas permitieron se alcanzara el objetivo propuesto, la fluidez de las actividades fue notoria, el programa transcurrió sin problemas demostrando el buen diseño y coordinación (1.5)	No cumple del todo el objetivo, la fluidez fue aceptable, hubo poca desorganización y fallas en el diseño. Se presentaron algunas situaciones que no estaban previstas. (1.12)	No logra alcanzar el objetivo, la desorganización y falta de coordinación es notoria, lo cual afectó a la fluidez del programa. (.75)
Atención e interacción con invitados (1.5)	En todo momento se tuvo la consideración y el buen trato a los asistentes al Recreatón, reconociendo que en ese momento ellos eran la pieza clave y motivo de la actividad. Se atendió de manera puntual a sus necesidades. En la interacción de demostró el correcto uso del lenguaje técnico y gramatical, evidenciando la capacidad de comunicación interpersonal. (1.5)	El trato a los asistentes al Recreatón fue aceptable, aunque en algunas ocasiones no se atendió a sus necesidades. La interacción con la población invitada fue buena "a secas". (1.12)	El trato y la interacción con los asistentes no fue adecuada. (.75)
Solución de problemas (2)	Se lograron superar los inconvenientes que se presentaron y se hicieron las adaptaciones y ajustes necesarios de manera autónoma. Además, soluciona los problemas que surgieron con una visión sistémica (2)	Notan inconvenientes y solucionan algunos, pero no de manera autónoma (1.5)	Ni siquiera se percataron de los inconvenientes (1)
Actitud y desempeño individual (1)	Actitud excelente: Proactiva, entusiasta, y persistente ante los retos y oportunidades. El desempeño fue ético, productivo y con responsabilidad social. Se identificó la diversidad y se contribuyó a la conformación y desarrollo personal y grupal. (1)	Buena actitud, desempeño productivo. (.75)	Actitud inadecuada, sin entusiasmo, pasiva, solo reaccionando cuando se le solicita hacer algo. Desempeño deficiente e improductivo. (.5)



Trabajo en equipo (1)	El trabajo fue colaborativo. Hubo organización y conocimiento de la actividad por parte de todos, lo que les permitió apoyarse unos a otros a fin de lograr el cumplimiento de los objetivos planteados para el Recreatón (1)	Hubo poca organización, sólo algunos se veían enterados de la actividad, el resto solo apoyó (.75)	No hubo organización, ni trabajo equitativo. Una o dos personas sabían la actividad, el resto se observó desorientado y dudoso en el apoyo que debían dar (.5)
Equipo:		Calificación:	

Nombre/comisión/grupo: _____ Fecha: _____

Observaciones:



Escala Estimativa para Análisis FODA

Nombre: _____ Grupo: _____ Fecha: _____

No.	Indicador	Escala
1	Incluye los factores claves del programa para hacer el análisis. Distinguiendo lo relevante de lo irrelevante	0 1 2 3
2	Identifica las fortalezas, es decir las capacidades especiales que tuvo el evento y que lo colocan en una buena posición frente a otros. Aquellos recursos que se controlan, capacidades y habilidades que se poseen, actividades que se desarrollan positivamente, etc. Puntos a favor en cuatro amplias categorías: Potencial Humano, Capacidad de Proceso (equipos, espacios y sistemas), Productos y servicios y Recursos financieros.	0 5 10 15
3	Plasma las oportunidades, es decir aquellos factores, eventos o circunstancias que resultan positivos, favorables o explotables, que se espera que ocurran, que podrían inducirse o que deben descubrirse en el entorno en el que actúa el programa porque podría tener un impacto positivo ya que permite obtener y desarrollar ventajas si se aprovecha en forma oportuna y adecuada: Quedarse en casa, tiempo libre, comunicación, rutina, aburrimiento, nerviosismo, tecnología, depresión, recursos, etc. (¿Cuáles son las demandas que nos plantea el entorno?).	0 5 10 15
4	Reconoce las debilidades, aquellos factores que provocan una posición desfavorable frente al resto; los recursos de los que se carece, habilidades que no se poseen, actividades que no se desarrollan positivamente, etc. ¿Qué elementos en nuestro programa pueden ser inadecuados para lograr los objetivos que deseamos?	0 5 10 15
5	Enuncia las amenazas como aquellas situaciones que provienen del entorno que inhiben, limitan o dificultan su desarrollo e incluso puede atentar contra la permanencia del programa recreativo. Suelen aparecer en los mismos aspectos que en las oportunidades: Quedarse en casa, tiempo libre, comunicación, rutina, aburrimiento, nerviosismo, tecnología, depresión, recursos, etc. Con un enfoque creativo, muchas amenazas llegan a tornarse en oportunidades o minimizarse con una planeación cuidadosa. (¿Qué dificultades y obstáculos pueden entorpecer la implementación del programa?)	0 5 10 15
6	Desarrolla estrategias para cada variable FODA tratando de responder básicamente a tres preguntas: ¿Qué se puede hacer para cumplir nuestros objetivos?, ¿Qué se debe hacer para concretizar nuestros objetivos?, ¿Cómo llegaremos hacia dónde queremos? Cada estrategia deberá ser posteriormente convertida en metas y planes de acción.	0 5 10 13
7	Elabora una conclusión atendiendo al objetivo de disminuir las debilidades para incrementar las fortalezas, considerar a tiempo el impacto de las amenazas para atenderlo puntualmente y capitalizar las oportunidades para el logro de los objetivos. Se plasman aquí las metas y planes de acción	0 5 10 15
8	Posee buena estructuración, distribución y organización de la información, redacción clara y utilización adecuada del léxico.	0 1 2 3
9	Hace uso correcto de las normas ortográficas: literales, acentuación y puntuación	0 1 2 3
10	Entrega en tiempo y forma, además posee los datos de identificación del equipo, trabajo y asignatura, así como la fecha de entrega	0 1 2 3

Calificación

Comentarios:



LISTA DE COTEJO PARA AUTOEVALUACIÓN

Wibibiano 2023

Fecha: _____

Indicadores	Lo presenta (1)	No lo presenta (0)	Comentarios
1. La portada contiene: título, asignatura, nombre del estudiante, grupo y fecha.	1	0	
2. La extensión del escrito es de máximo una cuartilla y mínimo de media, el interlineado es de 1.5 y con márgenes normales.	1	0	
3. Realiza un análisis serio de su participación como organizador del evento e identifica fortalezas y debilidades en su actuación.	3.5	0	
4. Expresa su conclusión estableciendo la relación entre lo aprendido en clase y lo realizado en el Recreatón.	3.5	0	
5. El escrito posee orden y congruencia, no tiene faltas de ortografía y usa la puntuación.	1	0	
Calificación			