



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
DIRECCIÓN GENERAL DE LA ESCUELA NACIONAL COLEGIO
DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
SECRETARÍA ACADÉMICA**



DEPARTAMENTO DE OPCIONES TÉCNICAS

**PROGRAMA DE ESTUDIOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN
RECREACIÓN**

Fecha de actualización:
10 de marzo al 30 de abril de 2015

Fecha de aprobación por el Consejo Académico de Opciones Técnicas:
18 de junio de 2015

Fecha de aprobación por el Consejo Técnico:
29 de noviembre de 2016

Fecha de aprobación por el Consejo Académico del Bachillerato:
28 de junio de 2017

Revisión y actualización con apego a los lineamientos por:

L.E.F. Griselda Elizabeth Hernández Mendoza
L.E.F. Guadalupe Cruz García
L.E.F. Rodrigo Daniel Lima Bacelis
L.E.F. María Cristina Ramos García
L.E.F. Santiago Ceballos Alarcón





PROGRAMA DE ESTUDIOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN RECREACIÓN

I. PRESENTACIÓN

La presencia de los estudios técnicos especializados en la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, casi desde su inicio, como parte del plan de estudios original, ha contribuido de manera complementaria y en algunas ocasiones directa, mediante el ofrecimiento que se hace a los alumnos de cursar alguna de las especialidades técnicas que se ponen a su alcance en cualquiera de los cinco planteles, a la integración de los conocimientos y habilidades que se imparten como formación integral, a través de las asignaturas del Plan de Estudios.

Uno de los fines fundamentales del Departamento de Opciones Técnicas es ofrecer una formación para el trabajo, a través de un adiestramiento teórico-práctico a nivel técnico que capacitará al alumno para incorporarse productivamente en el mundo laboral, todo esto manteniendo los principios fundamentales del CCH, mismos que orientan su filosofía y se traducen en los postulados pedagógicos que dirigen su tarea educativa en el nivel de la educación media superior de la UNAM, a saber: aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser.

Actualmente, se considera a los Estudios Técnicos Especializados (ETE) como programas que buscan proporcionar a los alumnos una formación propedéutica de orientación y formación vocacional así como profesional para el trabajo. Pero además, al cursar un ETE el educando adquiere conocimientos y habilidades de un campo laboral diferenciado, tiene la posibilidad de vincular la teoría con la práctica y fortalecer los conocimientos que adquiere en las materias del plan de estudios, apoyando así su formación integral.

Hoy en día se ofrecen 15 Programas de Estudios Técnicos Especializados, y cuatro más se encuentran en fase piloto, la mayoría de ellos comprenden cursos-talleres específicos de la especialidad junto con la realización de actividades prácticas en centros laborales; a estas actividades se les concibe como un aprendizaje basado en evidencias, una forma pedagógico-didáctico mediante la cual el alumno puede consolidar lo que aprende y sabe, confrontándolo con la realidad laboral, en la que además aprende nuevas cosas. En el caso de los ETE que no contemplan actividades prácticas, se conforman como programas teórico-prácticos en los que se hace énfasis en un enfoque de aplicación de conocimientos y desarrollo de habilidades.

Por las características propias del ETE, se buscó que el diseño de los programas académicos estuviera apegado a la normatividad vigente sin dejar a un lado la importancia del fortalecimiento de las actuales Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje.



El programa de Estudios Técnicos Especializados en Recreación surge de necesidades reales comprobadas con un estudio de campo en diversos centros laborales, y representa una oportunidad y nicho de mercado para el autoempleo. El programa comprende clases teórico-prácticas en aulas, talleres y espacios abiertos de los planteles, o en centros asociados; cumpliéndose también con las prácticas profesionales, denominadas actividades prácticas, sistematizadas y controladas en centros laborales del tipo correspondiente a la especialidad.

Por considerar a la recreación como la ocupación positiva del tiempo libre y, más aún, como un estilo de vida saludable, detectamos la necesidad de que exista la figura del Técnico Especializado en Recreación, el cual será capaz de operar con éxito actividades para el mejor aprovechamiento del tiempo libre de la población. Esta formación ofrece la posibilidad de incorporarse a una organización laboral o bien de emprender por cuenta propia la oferta de actividades recreativas a la comunidad, que le posibiliten un ingreso económico con el cuál atender necesidades y le permitan continuar con sus estudios o mejorar sus condiciones y calidad de vida profesional, familiar y social.

II. ANTECEDENTES

El modelo educativo del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) considera, desde su creación en 1971, de sustancial importancia ofrecer opciones de estudios técnicos para sus alumnos, y así lo establecieron las Reglas y criterios de aplicación del plan de estudios de la Unidad Académica del ciclo de Bachillerato del Colegio de Ciencias y Humanidades, publicados en la *Gaceta UNAM* del 1 de febrero de 1971. Esta formación se ha venido impartiendo en el Colegio como estudios de carácter optativo, a nivel bachillerato, para que los estudiantes sean capacitados en distintas vertientes, una de ellas es la “incorporación más rápida al mercado de trabajo, en salidas laterales, que son indispensables para un país moderno”.¹

Inicialmente el Departamento de Opciones Técnicas diseñó un modelo que intentaba atender a un gran número de alumnos, esto significaba enviar al mercado de trabajo grandes cantidades de mano de obra que con el tiempo saturaría la demanda de cuadros calificados; después vino un segundo modelo que, por su conformación, no posibilitaba la atención masiva de alumnos por lo que el número de egresados no representarían un impacto en el mercado de trabajo. De estos dos modelos surge, en el año de 1978 una propuesta que toma como punto de partida la investigación en el medio laboral con el objeto de detectar necesidades sociales e incorporarlas a la práctica laboral, procedimiento que se conserva en la actualidad.

¹ *Gaceta UNAM*, 1 de febrero de 1971 p. 2



En 1995 se creó como Opciones Técnicas, el programa de Recreación, el cual hasta la fecha se sigue impartiendo. Actualmente, tiene como propósito potencializar las competencias para la vida que movilizan y dirigen componentes como: conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que le permitan desarrollar y operar con éxito programas recreativos, en instalaciones cerradas o al aire libre y ponerlos en práctica para resolver cualquier problema, a partir de ello se espera una toma de conciencia de prácticas sociales. Derivado de la reforma educativa de la educación básica en los tres niveles (preescolar, primaria y secundaria) y de acuerdo al perfil de egreso comprometido por las autoridades educativas, los alumnos que acceden a un nivel bachillerato, deberán poseer competencias en cinco áreas de oportunidad.

Tomando en cuenta que el Plan de Estudios Actualizado (PEA) de 1996 señala en que cada Opción Técnica tiene un programa que puede ser modificado a partir de las reglas marcadas por el Departamento de Opciones Técnicas, y dadas las exigencias del Reglamento General de Estudios Universitarios y de los Lineamientos de los Estudios Técnicos Especializados, publicados en 2014 y 2015, respectivamente, el Departamento de Opciones Técnicas se da a la tarea de realizar una adecuación de los programas en la que se incluyen tópicos importantes como el carácter optativo y teórico-práctico de dichos estudios, la transversalidad de los aprendizajes frente a asignaturas del área curricular, la forma estratégica para su desarrollo, los requisitos de ingreso, permanencia y egreso, la duración, los créditos correspondientes y, finalmente, el grado de técnico especializado que se obtiene respaldado con el diploma que otorga la Institución.

III. JUSTIFICACIÓN

Social

El programa de recreación surge de necesidades reales comprobadas en un estudio de campo en diversos centros laborales, y constituye una oportunidad y nicho de mercado para el autoempleo. El programa comprende clases teórico-prácticas en aulas, talleres y espacios abiertos de los planteles, o en centros asociados; cumpliéndose también con las prácticas profesionales, denominadas actividades prácticas, sistematizadas y controladas en centros laborales del tipo correspondiente a la especialidad.

Los planes y programas de estudio deben responder a los requerimientos formativos de los jóvenes, para dotarlos de conocimientos y habilidades que les permitan desenvolverse y participar activamente en la construcción de una sociedad democrática, donde los estudiantes sean cada vez más propositivos, analíticos y críticos; reconozcan y valoren sus características y potencialidades como seres humanos, ya que no basta con aprender conocimientos, hay que saber usarlos y aplicarlos con responsabilidad, creando la coherencia necesaria con lo que se piensa, se dice y se hace, ya que no somos lo que sabemos sino lo que sabemos pensar para hacer y cómo somos capaces de planear en prospectiva nuestro futuro con



asertividad y trabajar el presente en relación a este futuro y lo que queremos alcanzar. Lograr que la educación contribuya a la formación de ciudadanos con estas características implica plantear el desarrollo de competencias, que involucren un saber hacer, saber actuar, saber desempeñarse, donde la manifestación de una competencia revela la puesta en juego de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en un contexto dado.

El acelerado cambio demográfico, social, económico y político de nuestro tiempo exige que la educación se transforme, a efecto de estar en condiciones de cumplir sus objetivos, lo cual nos obliga a una profunda reflexión sobre la sociedad que deseamos y el país que queremos construir. Las formas en que los individuos se apropian y utilizan el conocimiento en su proceso de formación y desarrollo imponen enormes retos que la educación habrá de enfrentar en las próximas décadas.

Laboral

El Departamento de Opciones Técnicas tiene como responsabilidad ofrecer a los estudiantes una adecuada preparación para el trabajo a nivel técnico. Las opciones de capacitación se han adaptado a la dinámica del campo laboral y a las innovaciones y avances tecnológicos que se han presentado en este medio. Los módulos a desarrollar corresponden a las demandas del mercado laboral y a las modificaciones profesionales que se han dado. Los temas y selección de los contenidos básicos del programa de Técnico Especializado en Recreación están organizados de acuerdo con la importancia de lo que se debe aprender a aprender, a fin de que el alumno tenga un criterio que le permita desenvolverse en ámbito laboral de la recreación.

La recreación es un fenómeno psicosocial y cultural que representa una alternativa para la toma de conciencia ante la realidad, durante el tiempo libre; es cristalizada como un resultado o condición a través de actitudes, acciones de carácter consciente, crítico y autocrítico, selectivo, expresivo, colectivo, constructivo y, en síntesis, actitudes, hábitos, valores políticos, ideológicos, científicos y artísticos que se van adoptando paulatinamente como factores propios de la forma de vida, a consecuencia necesaria de una participación comprometida en la realidad concreta y como parte de un proceso permanente de educación popular y democrática.

La recreación abarca una gran variedad de actividades cuya característica fundamental es la opcionalidad, el auto y heterocondicionamiento en su selección; sus áreas de expresión son las artes y las artesanías, el turismo, las formas lúdicas sociales, las actividades físicas y deportivas, los entretenimientos y pasatiempos de contenido cultural, científico y artístico, las exhibiciones y demostraciones, los certámenes y encuentros, las fiestas y celebraciones, entre otros. De esta manera, la recreación se concibe en el CCH como una alternativa más de cambio, de renovación, que aporta al estudiante bases y elementos que coadyuvan a mejorar su calidad de vida; al tener una mayor y mejor comunicación con las personas que lo rodean, facilitándole así, su integración a diversos grupos sociales y ser líder al promover con ellos el uso positivo, creativo y propositivo del tiempo libre, aprovechando los recursos naturales mínimos, así como el aprecio por la naturaleza y la vida al aire libre.



Institucional

- a) Transversalidad o verticalidad de los aprendizajes del Estudio Técnico Especializado con otros ETE, así como con las asignaturas del área curricular

El programa contribuye con la formación integral de los estudiantes del Colegio, propiciando espacios académicos adecuados para el logro de los postulados pedagógicos del Modelo Educativo: aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser. Impulsa la inter y la multidisciplina a través de las distintas actividades académicas y ofrece a los alumnos del CCH la oportunidad de participar en experiencias pedagógicas diversas sobre aplicaciones tecnológicas que apoyen su formación para el trabajo y contribuyan al reforzamiento y consolidación de los aprendizajes objeto de las diferentes asignaturas del Plan de Estudios del Colegio. La recreación es tan amplia y diversa que incide de manera transversal en diferentes asignaturas por tanto complementa el currículo del estudiante.

- b) Relación del Estudio Técnico Especializado con las licenciaturas.

El carácter disciplinario de los contenidos y aprendizajes del Programa de Estudio del Técnico Especializado en Recreación promueve un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permite al egresado integrarse posteriormente a alguna de las carreras:

- Administración
- Educación Física
- Enfermería y Obstetricia
- Pedagogía
- Psicología
- Teatro
- Trabajo Social



IV. ENFOQUE DE LOS ESTUDIOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS

Es un curso-taller, teórico-práctico, en el cual el profesor es el guía del alumno, un agente catalizador que promueve la investigación y que parte de los conocimientos previos del alumno para construir el nuevo aprendizaje, por tanto la experiencia educativa está centrada en el alumno. El enfoque humanista es la base para desarrollar los contenidos de las sesiones. El curso-taller es teórico en la medida en que el alumno se adentra en las posturas filosóficas y pedagógicas que sustentan la recreación y los temas que de ella emanan; es práctico, ya que la recreación se vive, se experimenta y se apropia a través de la vivencia personal de las actividades inherentes a ella, tales como: cantos, juegos, grandes juegos, excursiones, visitas guiadas, entre otros. El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) esta presente en todo momento, así como la investigación y descubrimiento de formas y saberes propios de la recreación. Conocer las formas jugadas y la experiencia de dirigir actividades ante público de diferentes edades dota al alumno de actitudes y aptitudes como la seguridad y la confianza, coadyuvando así a la consolidación de su personalidad.

V. PROPÓSITO GENERAL DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL TÉCNICO ESPECIALIZADO

El programa académico del Técnico Especializado en Recreación tiene como propósito preparar al alumno para la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar y operar con éxito programas recreativos en sus diferentes modalidades, en instalaciones cerradas o al aire libre de diversas instituciones públicas o privadas, tales como centros educativos, deportivos, recreativos, laborales y culturales, a fin de ofrecer a personas de diferentes edades y grupos sociales una experiencia de tiempo libre positiva.

VI. PERFIL DE EGRESO DEL TÉCNICO ESPECIALIZADO

El egresado del programa de Técnico Especializado en Recreación es la persona del Nivel Medio Superior con los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para auxiliar al responsable del área recreativa, en una entidad pública o privada, apoyándose para ello de las competencias laborales–recreativas que la clase le aporten. El técnico en Recreación contará con elementos para poner en práctica los saberes que le permitan planear, ejecutar, evaluar y retroalimentar con éxito programas recreativos en diferentes modalidades, en diversas instalaciones y con distintos individuos.



El técnico en recreación se desenvolverá con plenitud al dirigir actividades frente a grupos con condiciones, físicas, sociales, culturales e intelectuales diferentes, con la finalidad de fomentar en ellos un estilo y calidad de vida saludable mediante el aprovechamiento del tiempo libre. El técnico en recreación a nivel bachillerato contará con los siguientes aprendizajes:

Conocimientos	Actitudes	Habilidades	Valores
<ul style="list-style-type: none">▪ Programas recreativos.▪ Actividades recreativas.▪ Materiales para la ejecución y promoción de la recreación.▪ Conducción de grupos.▪ Campismo y excursionismo.▪ Recursos materiales, financieros y humanos involucrados en la recreación.▪ Administración del tiempo libre.▪ Planeación de actividades diversas.▪ Medidas de seguridad y prevención de accidentes.▪ Diseño, elaboración, organización y ejecución de eventos recreativos especiales.▪ Técnicas grupales.▪ Instrucciones y mensajes.▪ Informes y reportes de actividades.▪ Actividades de recreación acuática y turismo recreativo.▪ La recreación como recurso de salud y mejoramiento de la calidad de vida personal.	<ul style="list-style-type: none">▪ Disposición para trabajar en equipo.▪ Responsabilidad para el estudio.▪ Interés por aprender por cuenta propia.	<ul style="list-style-type: none">▪ Aprender por sí mismo.▪ Tomar decisiones de manera informada, responsable, y con base en prioridades.▪ Relacionar conocimientos en diversas áreas.▪ Analizar y argumentar sus puntos de vista.▪ Resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Tolerancia.▪ Respeto.▪ Solidaridad.▪ Honestidad.▪ Responsabilidad.▪ Libertad.▪ Honradez.▪ Igualdad.



VII. NÚMERO DE SEMESTRES PARA ACREDITAR

Para optar por el programa de Técnico Especializado en Recreación, los alumnos deberán de estar inscritos en tercer o quinto semestre. Los contenidos del programa están organizados en ocho módulos que abarcan 192 horas teóricas y prácticas que se distribuyen en dos semestres y se imparten en seis horas a la semana. Habiendo aprobado las dos fases de que consta el programa, se realizarán Actividades Prácticas por parte del alumno. Las Actividades abarcan una gama muy amplia de opciones desde la ejecución de una actividad hasta la programación, dirección y ejecución de un evento. El alumno deberá cumplir las actividades prácticas durante un período de 200 horas.

Programa de Estudios Técnicos Especializados en: Recreación											
PRIMER SEMESTRE											
Clave	Módulo	Modalidad	Carácter	Teóricas por semana	Prácticas por semana	Duración/semanas	Secuencia/semanas	Total de horas			Créditos
								Teóricas	Prácticas	Módulo	
	1. Fundamentos y teoría general de la recreación, tiempo libre y ocio	Curso-Taller	Obligatorio	4	2	3	1 – 3	12	6	18	10
	2. El juego como herramienta fundamental del recreador	Curso-Taller	Obligatorio	3	3	5	4 – 8	15	15	30	9
	3. Creatividad	Curso-Taller	Obligatorio	4	2	4	9 – 12	16	8	24	10
	4. El perfil del recreador y las formas de organización con fines recreativos	Curso-Taller	Obligatorio	4	2	4	13 – 16	16	8	24	10
							Subtotal	59	37	96	39



SEGUNDO SEMESTRE											
	5. Administración de los servicios recreativos	Curso-Taller	Obligatorio	4	2	3	1 – 3	12	6	18	10
	6. Programación de la recreación	Curso-Taller	Obligatorio	3	3	5	4 – 8	15	15	30	9
	7. Fundamentos pedagógicos y didácticos para el recreador	Curso-Taller	Obligatorio	3	3	5	9 – 13	15	15	30	9
	8. Medidas de seguridad y prevención de accidentes	Curso-Taller	Obligatorio	4	2	3	14 - 16	12	6	18	10
							Subtotal	54	42	96	38
							Totales	113	79	192	77
ACTIVIDADES PRÁCTICAS											
	Actividades Prácticas	Práctica	Obligatorio							200	100
									Créditos totales		177



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
DIRECCIÓN GENERAL DE LA ESCUELA NACIONAL COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
SECRETARÍA ACADÉMICA



DEPARTAMENTO DE OPCIONES TÉCNICAS

PROGRAMA DE ESTUDIOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN RECREACIÓN

Clave:	Semestre:	Créditos totales		Área:	Campo de conocimiento:	
	A partir de 3 ^{er} . semestre	177		Humanidades y Artes	Talleres	
Modalidad:	Carácter:	Tipo:	Seriación:	Etapa formativa:	Carga horaria a la semana	Total de semanas
Curso-Taller	Obligatorio	Teórico - Práctico	Indicativa	Propedéutica y Capacitación laboral	6	32
Módulos a cursar	Horas teóricas totales:	Horas prácticas totales:	Total de horas		Total de horas de Actividades Prácticas	Total de horas para acreditación
8	113	79	192		200	392



VIII. ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN DE TÉCNICO ESPECIALIZADO

MÓDULO I. FUNDAMENTOS Y TEORÍA GENERAL DE LA RECREACIÓN, TIEMPO LIBRE Y OCIO

Introducción

En la sociedad actual, postindustrial y tecnológica, para entender la recreación, no solo como una serie de prácticas concretas sino también como un estado de ánimo, es preciso comprender y entender la naturaleza humana, que tiende, desde su infancia, al juego y la diversión. En este módulo se desarrollarán los conceptos de: recreación, tiempo libre y ocio.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ⌘ Distinguirá los conceptos de recreación, tiempo libre y ocio.
- ⌘ Analizará las etapas históricas más representativas del tiempo libre, ocio y recreación.
- ⌘ Reconocerá la importancia de la recreación, el tiempo libre y el ocio en la sociedad actual.
- ⌘ Conocerá las características, enfoques y tendencias actuales de la recreación y ocio.
- ⌘ Diferenciará las áreas de expresión de la recreación y sus beneficios.

Horas teóricas por semana: 4 Horas prácticas por semana: 2 Total de créditos: 10
 Horas teóricas por módulo: 12 Horas prácticas por módulo: 6 Total de horas: 18
 Seriación: Ninguna

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
El alumno: 1. Realiza actividades donde conocerá la recreación como un proceso en construcción, vinculada con la experiencia cotidiana de la comunidad en la que está inmerso. 2. Interpreta y desarrolla los conceptos de recreación, tiempo libre y ocio.	1. Concepto de recreación, tiempo libre y ocio 2. Antecedentes históricos de la recreación, tiempo libre y ocio	1. El profesor propicia una lluvia de ideas referente a los conceptos. 2. El alumno: a. Visita el Museo de Antropología e Historia con la intención de describir en qué forma se manifestaba la recreación, tiempo libre y el ocio.	2 T. 1 P. Total 3 horas 2 T. 1 P. Total 3 horas



<p>3. Distingue la recreación en sus diferentes momentos históricos.</p> <p>4. Conoce los conceptos y elementos metodológicos fundamentales de la recreación, definiendo sus características y componentes particulares, de tal forma que su apropiación permita definir propósitos claros en la formulación e implementación de actividades y programas recreativos de impacto.</p> <p>5. Enlista las diferentes áreas de expresión y beneficios de la recreación en relación con el individuo, comunidad y el medio ambiente.</p> <p>6. Practica los valores que exalta la recreación.</p>	<p>3. La importancia en la sociedad actual de la recreación, tiempo libre y el ocio</p> <p>4. Enfoques y tendencias actuales de la recreación y ocio</p> <p>5. Beneficios y áreas de expresión de la recreación</p> <p>6. Valores en la recreación</p>	<p>b. Realiza un mapa conceptual de los elementos, componentes y características de la recreación.</p> <p>c. Realiza un collage de imágenes que representen las áreas de expresión de la recreación.</p> <p>d. Analiza los diversos valores morales y civiles que se fomentan en la recreación.</p>	<p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p> <p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p> <p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p> <p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p>
--	--	---	---

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Computadora

Evaluación

- ✓ *Diagnóstica*: Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa*: Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa*: La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: asistencia, participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, ejercicios y tareas



Mesografía básica

- 📖 Camerino, O. (2000). *Deporte Recreativo*. Barcelona: Inde.
- 📖 Clavijo R., A. (2002) Diplomado en planeación y operación de programas recreativos. Coldeportes – Sena – Funlibre. Documento. Fusagasugá.
- 📖 Cuenca, M. (2000). *Ocio y desarrollo humano. Propuestas para el 6º Congreso Mundial de Ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- 📖 Jiménez, D. y Alvarado, L. (2000). *Lúdica y recreación*. Santafé de Bogotá: Magisterio.
- 📖 Lanfant, F. (1978). *Sociología del ocio*. Barcelona: Editoriales Península.
- 📖 Munné, F. (1999). *Psicosociología del tiempo libre*. México: Trillas.
- 📖 Veblen, T. (1971). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica.

Mesografía complementaria



MÓDULO II. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL DEL RECREADOR

Introducción

Lo lúdico es una acción sentida y vivida que se desarrolla en toda su extensión en el juego y que no puede ser aprendida por la palabra, sino por el placer indecible de estos momentos de humor y diversión que vienen condicionados por una necesidad de jugar. ¿No has sentido alguna vez tremendas ganas de jugar? es aquí, el espacio en que el juego, entendido como manifestación lúdica y factor cultural con características liberadoras (Huizinga, 1972), puede conformarse como núcleo fundamental de la recreación.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ⌘ Distinguirá los conceptos: lúdico y juego.
- ⌘ Reconocerá la evolución, teorías y clasificación del juego.
- ⌘ Diferenciará los juegos autóctonos, tradicionales, predeportivos y recreativos.
- ⌘ Conocerá el planteamiento didáctico del juego y logrará estructurarlo a través de la ficha ludográfica

Horas teóricas por semana: 3 Horas prácticas por semana: 3 Total de créditos: 9
Horas teóricas por módulo: 15 Horas prácticas por módulo: 15 Total de horas: 30
Seriación: Módulo I. Fundamentos y teoría general de la recreación, tiempo libre y ocio

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
El alumno: 1. Conoce los conceptos de juego y conducta lúdica para analizar las diferencias. 2. Identifica las teorías, su clasificación, naturaleza, características y evolución del juego para un buen sustento teórico.	1. Concepto de lúdico y juego 2. Teorías del juego	El alumno: 1. Expone los conceptos y teorías referentes al juego. 2. Diseña un diagrama de clasificación de juegos. 3. Vivencia, mediante un taller, la variedad de juegos que existen en sus	3 T. 3 P. Total 6 horas 3 T. 3 P. Total 6 horas



3. Elabora un planteamiento didáctico a través de la ficha ludográfica	<p>3. Características del juego</p> <p>4. Orientaciones, valores y formas de presentación de los juegos (formas jugadas, tradicionales/populares, pre deportivos, recreativos)</p> <p>5. Planteamientos didácticos (fichero de juegos, diseño y organización)</p>	<p>diversas clasificaciones.</p> <p>4. Elabora un fichero de juegos.</p>	<p>3 T. 3 P. Total 6 horas</p> <p>3 T. 3 P. Total 6 horas</p> <p>3 T. 3 P. Total 6 horas</p>
--	---	--	--

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Fichero de juegos

Evaluación

- ✓ *Diagnóstica*: Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa*: Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa*: La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: asistencia, participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, ejercicios y tareas

Mesografía básica

- 📖 Camerino, O. (2000). *Deporte Recreativo*. Barcelona: INDE.
- 📖 Camerino, O. (2007). *Ficheros de juegos deportivos recreativos*. España: INDE.
- 📖 Campo, J. J. (2005). *Fichero juegos con objetos*. Barcelona: INDE.
- 📖 Dávila, M. (1998). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria Volumen II*. España: INDE.
- 📖 Durkheim, E. (1997). *Educación y Sociología*. México: Colofón.



- 📖 Huizinga, J (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- 📖 Lleixá, A. T. (1997). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. España: Paidotribo.

Mesografía complementaria



MÓDULO III. CREATIVIDAD

Introducción

Este módulo será un espacio lúdico y una oportunidad para el alumno para ampliar sus conocimientos sobre un tema de manera placentera, encontrará elementos para aumentar su capacidad de relación, desarrollará aptitudes, potenciales de sí mismo y su capacidad de expresión a través de un proceso que le llevará a una creación (creatividad), producto de su esfuerzo y trabajo, enriqueciendo su proceso de humanización. Este módulo tendrá como base los principios orientadores del trabajo creativo-recreativo-educativo:

- *Estímulo a la vivencia.* Aquí se debe propiciar, en todos los niveles de la labor educativa, el estímulo a vivenciar los procesos, desarrollar la creatividad y promover el interés por la cultura, el arte y los aspectos científicos y técnicos.
- *Debe ser orientado.* Si bien a través de esta técnica se pretende fomentar la participación individual y creadora de cada alumno y del grupo; para lograr tal objetivo es necesario que el docente oriente las actividades y el proceso y además promueva la claridad y concepción tanto de los conceptos como de los métodos y técnicas empleados.
- *Uso de la técnica de aprender-haciendo.* En este módulo los conocimientos adquiridos son fruto de la actividad personal a través de una práctica concreta. Lo que se escucha o se ve se olvida más fácilmente que aquello que se ha realizado prácticamente.
- *Unificación de la teoría y la práctica.* En el proceso de aprendizaje a través de actividades recreativas, tanto la teoría como la práctica son dos instancias que se complementan. La una sin la otra carece de sentido; por tal razón, este método, si bien privilegia la práctica dando especial énfasis al “hacer”, ha de buscar a partir de allí referenciarlo con el componente teórico que le da sustento.
- *Aprender a aprender.* Igualmente, en el módulo se busca que el alumno, a través de la vivencia de los procesos que se dan en su práctica, asuma los conocimientos no como algo acabado sino como un elemento en continua transformación y que hay que seguir procesando y mejorando. Con ello se pretende que cada alumno amplíe sus conocimientos y los recree con el acompañamiento del docente.
- *Recuperar la realidad.* En el módulo, los alumnos parten de su propia experiencia con respecto al conocimiento del tema a tratar; el docente debe rescatar y promover la utilización de los saberes individuales y del colectivo incorporándolos al proceso que está desarrollando.



Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ☞ Conocerá las diversas fases del proceso creador.
- ☞ Reconocerá el trabajo artesanal y la importancia de la creatividad en el mismo.
- ☞ Analizará el proceso artesanal y fortalecerá su identidad cultural.
- ☞ Dirigirá talleres manuales para enriquecer su expresión oral.
- ☞ Participará en actividades artísticas y culturales conmemorativas.

Horas teóricas por semana: 4 Horas prácticas por semana: 2 Total de créditos: 10
 Horas teóricas por módulo: 16 Horas prácticas por módulo: 8 Total de horas: 24
 Seriación: Módulo II. El juego como herramienta fundamental del recreador

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
<p>El alumno:</p> <ol style="list-style-type: none"> Define el concepto de creatividad. Analiza el proceso creativo para su oportuno uso. Identifica las fases del proceso creador. Estimula la creatividad al realizar diversas manualidades y artesanías. Expresa indicaciones precisas al dirigir una actividad manual. 	<ol style="list-style-type: none"> Concepto de creatividad Proceso creativo Manualidades y artesanías como forma de estimulación de la creatividad <ol style="list-style-type: none"> Concepto de manualidades Concepto de artesanías Diferencia entre manualidades y 	<p>El alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Organiza una mesa redonda para definir el concepto de creatividad. Entrevista artesanos y artistas sobre la creatividad y su manifestación en su labor, así como su proceso creativo. Realiza talleres manuales–artesanales, culturales, ecológicos y sociales, que fomenten la creatividad. Realiza un mapa mental con la diferencia entre manualidad y artesanía. Participa en eventos recreativos culturales conmemorativos. Dirige y participa en taller de manualidades. Recopila fichas técnicas de actividades manuales. 	<p>4 T. 2 P. Total 6 horas</p> <p>4 T. 2 P. Total 6 horas</p> <p>4 T. 2 P. Total 6 horas</p>



	artesanías		
	4. Creatividad y cultura		4 T. 2 P. Total 6 horas

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Esquema de entrevista
- ✓ Fichas técnicas

Evaluación

- ✓ *Diagnóstica*: Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa*: Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa*: La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: asistencia, participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, ejercicios y tareas.

Mesografía básica

- 📖 Brinnitzer, M. (2008). *Juegos y Técnicas de Recreación*. Buenos Aires: Bonum.
- 📖 Gómez, M. (1997). *El niño y sus primeros años en la escuela*. México: Biblioteca para la actualización del magisterio.
- 📖 Mesa, G. (2004). *La formación profesional en Recreación: ¿un sueño o una necesidad indiscutible?*. Cali: Universidad del Valle.
- 📖 Ordoñez, R. (2010). *Cambio, creatividad e innovación*. Buenos Aires: Granica.
- 📖 Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: Inteligencia, creatividad, competencias, valores y actitudes intelectuales*. España: Litoral.
- 📖 Ruiz, M. (2006). *Los cuatro acuerdos*. México: Urano.

Mesografía complementaria



MÓDULO IV. EL PERFIL DEL RECREADOR Y LAS FORMAS DE ORGANIZACIÓN CON FINES RECREATIVOS

Introducción

En este módulo se ofrecerán a los alumnos elementos para afinar su personalidad y encaminarla al perfil óptimo para aquel individuo que desea compenetrarse en el ámbito recreativo, se le brindarán los elementos necesarios para ser un líder y las técnicas apropiadas para desenvolverse en un grupo y organizarlo para los servicios recreativos.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ⌘ Conocerá las características de un líder y los tipos de liderazgo.
- ⌘ Diferenciará los perfiles de diversos agentes sociales (animador, payaso, docente y recreador).
- ⌘ Conocerá las funciones de dirección de grupos.
- ⌘ Reconocerá los elementos básicos para la organización grupal.
- ⌘ Aplicará técnicas de organización al interior de los grupos.
- ⌘ Ejecutará estrategias para la conducción de grupos.

Horas teóricas por semana: 4 Horas prácticas por semana: 2 Total de créditos: 10
 Horas teóricas por módulo: 16 Horas prácticas por módulo: 8 Total de horas: 24
 Seriación: Módulo III. Creatividad

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
El alumno: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoce las características de un líder. ▪ Reconoce, a través de su personalidad y la de sus compañeros los tipos de liderazgo y se apropia de competencias que le permitan ser un líder transformador. ▪ Encuentra la diferencia de las 	1. El liderazgo <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Elementos del liderazgo 1.2. Perfil del líder 1.3. Principios de liderazgo 1.4. Tipos de líder 1.5. Diferencia entre jefe y líder 2. Comunicación asertiva <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Definición y elementos de la comunicación 	El alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Participa en lluvia de ideas y forma un concepto de líder • Realizan, por equipos, un sociodrama ejemplificando los distintos tipos de líder. 	5 T. 3 P. Total 8 horas 5 T. 3 P. Total 8



<p>características personales de diversos perfiles acunados a los diversos servicios del tiempo libre (animador, payaso, docente y recreador).</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conoce las funciones y principios de dirección de grupos.▪ Ubica los roles que juegan los integrantes de un equipo y cómo obtener el máximo beneficio de ello.▪ Conoce el concepto de clima organizacional del equipo y los elementos que lo componen.▪ Reconoce los elementos básicos para la organización grupal.▪ Aplica técnicas de organización al interior de los grupos.▪ Ejecuta estrategias para la conducción de grupos.▪ Conoce las formas de recompensar y reconocer el esfuerzo de los miembros del equipo y de los usuarios del servicio recreativo.	<p>2.2. Tipos de comunicación 2.2.1 Lenguaje 2.2.2. Expresión corporal</p> <p>3. La idea del equipo 3.1. Concepto y características de un equipo 3.2. Trabajo en equipo 3.3. Trabajo colaborativo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Elabora un mapa mental de la “Comunicación asertiva”.• Investiga los principales motivos para la agrupación humana.• Dialoga, en equipos de trabajo, las diferentes etapas por las que pasa un grupo o equipo de trabajo.	<p>horas</p> <p>6 T. 2 P. Total 8 horas</p>
---	---	---	---

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis

Evaluación

- ✓ *Diagnóstica:* Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa:* Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.



- ✓ **Sumativa:** La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: asistencia, participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, ejercicios y tareas

Mesografía básica

- 📖 Aguilar, L. (2000). *Técnicas de animación y actividades lúdicas aplicadas a grupos de enseñanza*. México: Impresiones latinas.
- 📖 Camerino, O. (2000). *Deporte recreativo*. Barcelona: Inde.
- 📖 Gamonnet, F. (2013). *Como administrar mejor su tiempo*. España: Granica.
- 📖 Münch, L. (1998). *Más allá de la excelencia y de la calidad total*. México: Trillas.
- 📖 Robbins, H. (2005). *Por qué fallan los equipos*. España: Granica.

Mesografía complementaria



MÓDULO V. ADMINISTRACIÓN DE LOS SERVICIOS RECREATIVOS

Introducción

En este módulo se ofrecerá a los alumnos elementos para planear, organizar, dirigir y evaluar los servicios recreativos, se le dotará de los elementos necesarios para conocer los diferentes tipos de eventos y la ruta crítica que deberá seguir para el éxito de los mismos.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ☞ Conocerá los fundamentos del proceso administrativo.
- ☞ Conocerá las características de un programa recreativo.
- ☞ Diferenciará los tipos de eventos recreativos.
- ☞ Operará diversos programas de servicios recreativos.

Horas teóricas por semana:	4	Horas prácticas por semana:	2	Total de créditos:	10
Horas teóricas por módulo:	12	Horas prácticas por módulo:	6	Total de horas:	18
Seriación: Módulo IV. El perfil del recreador y las formas de organización con fines recreativos					

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
El alumno: <ul style="list-style-type: none">Conoce los fundamentos del proceso administrativo, las etapas de éste y las formas para garantizar el éxito de los servicios recreativos.Reconoce la importancia de la planeación para garantizar la calidad del servicio.Adquiere la responsabilidad de un evento recreativo, a través de las funciones de un organigrama.Reconoce las características de	1. Conceptos y generalidades de la Administración 1.1. Proceso administrativo 2. Planeación 2.1. Concepto 2.2. Tipos 2.3. Principios 2.4. Planeación estratégica 2.4.1. Filosofía, misión, visión 2.4.2. Objetivos 2.4.3. Estrategias 2.4.4. Recursos 2.5. Documentos necesarios para	El alumno: <ul style="list-style-type: none">Elabora, de manera individual, un cuadro sinóptico del proceso administrativo.Por equipo, expone ante el grupo los siguientes temas del proceso administrativo: planeación, organización, dirección y control.Investiga y documenta el tema "Planeación". En plenaria, expone la información y anota las	2 T. 1 P. Total 3 horas 2 T. 1 P. Total 3 horas



<p>un programa recreativo; diseña y propone horarios, actividades y recursos a utilizar en eventos realizados entre sus compañeros de clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoce los tipos de eventos recreativos, vivenciado los eventos y, posteriormente, organizando los propios. Participa y experimenta los diferentes roles que se implican en los diversos programas de servicios recreativos. 	<p>un evento recreativo</p> <p>2.5.1. Permisos</p> <p>2.5.2. Reglamentos</p> <p>3. Calidad</p> <p>3.1 Cultura organizacional</p> <p>3.2 Los enfoques de la calidad</p> <p>3.3 Calidad en el servicio</p> <p>4. Programación de la recreación</p> <p>5. Eventos recreativos</p> <p>5.1. Acantonamiento</p> <p>5.2. Excursión</p> <p>5.3. Campamento</p> <p>5.4. Lunadas</p> <p>5.5. Grandes juegos</p> <p>5.6. Cursos de verano</p> <p>5.7. Visitas guiadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> conclusiones. Participa en diversos eventos recreativos. Administra y planea los programas de diversos eventos recreativos. Elabora un fichero que contenga las características de los eventos recreativos. Investiga, de forma individual, el tema de calidad y lo socializa con el grupo. 	<p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p> <p>3 T. 1 P. Total 4 horas</p> <p>3 T. 2 P. Total 5 horas</p>
--	--	---	--

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Fichero
- ✓ Programas para eventos recreativos

Evaluación

- ✓ *Diagnóstica:* Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa:* Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa:* La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: asistencia, participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, ejercicios y tareas.



Mesografía básica

- 📖 Ackoof, R. (2000). *Recreación de las corporaciones*. México: Oxford University.
- 📖 Boullón, R. (2002). *Las actividades turísticas y recreacionales*. México: Trillas.
- 📖 Brito, L. (2001). *Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo*. México: Edamex.
- 📖 Castañeda, L. (2001). *Campamentos*. Colombia: Kinesis.
- 📖 Hitt, M., Ireland, D. y Hoskisson, R.E. (1999). *Administración estratégica*. México: Paraninfo.
- 📖 Kiyosaki, R. (2005). *Padre rico, padre pobre: que les enseñan los ricos a sus hijos acerca del dinero, ¡que las clases media y pobre no!*. México: Aguilar.
- 📖 Münch, L. (1998). *Más allá de la excelencia y de la calidad total*. México: Trillas.
- 📖 Münch, L. (2006). *Planeación estratégica*. México: Trillas.
- 📖 Puertas, X. (2004). *Animación en el ámbito turístico*. Madrid: Síntesis.

Mesografía complementaria



MÓDULO VI. PROGRAMACIÓN DE LA RECREACIÓN

Introducción

En este módulo se presentan los fundamentos conceptuales del campamento, excursión, acantonamiento, cursos de verano, grandes juegos como programas didácticos en el ámbito de la educación no formal y de la recreación educativa, donde los procesos de aprender haciendo, aprender jugando, aprender por descubrimiento, son organizados según sus funciones y objetivos socio-educativos.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ⌚ Identificará todos los elementos a considerar para la elaboración de un programa recreativo.
- ⌚ Distinguirá lo que es un campamento, acantonamiento, excursión, curso de verano, grandes juegos.
- ⌚ Reconocerá la importancia de la programación de eventos recreativos: campamento, acantonamiento, excursión, curso de verano, grandes juegos y su impacto en el desarrollo humano.
- ⌚ Conocerá los diversos eventos recreativos: campamento, acantonamiento, excursión, curso de verano y grandes juegos.
- ⌚ Identificará la importancia de la planeación y la didáctica en eventos recreativos.
- ⌚ Aplicará sus conocimientos en la realización de eventos recreativos.

Horas teóricas por semana: 3 Horas prácticas por semana: 3 Total de créditos: 9
Horas teóricas por módulo: 15 Horas prácticas por módulo: 15 Total de horas: 30
Seriación: Módulo V. Administración de los servicios recreativos

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
El alumno: <ul style="list-style-type: none">Realiza programaciones de actividades recreativas con base en una didáctica de la recreación.Establece los recursos	1. Elaboración de Programas Recreativos <ul style="list-style-type: none">1.1. Factores de la programación1.2. Recursos humanos1.3. Recursos materiales1.4. Recursos financieros1.5. Análisis del entorno1.6. Infraestructura	El alumno: <ul style="list-style-type: none">Desarrolla cada uno de los factores para planear un evento recreativo.Presenta un proyecto recreativo.	8 T. 7 P. Total 15 horas



<p>humanos, materiales y financieros de acuerdo con las características de los usuarios y el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Reconoce las características de un programa recreativo, diseña y propone horarios, actividades y recursos a utilizar en eventos realizados entre sus compañeros de clase.▪ Conoce los conceptos de campamento, acantonamiento, excursión, lunadas, curso de verano y grandes juegos.▪ Realiza programaciones de campamentos, acantonamiento, excursión, lunadas, curso de verano y grandes juegos.▪ Participa y experimenta los diferentes roles que se implican en los diversos programas de servicios recreativos.	<p>2. Eventos recreativos</p> <p>2.1. Acantonamiento</p> <p>2.2. Excursión</p> <p>2.3. Campamento</p> <p>2.4. Lunadas</p> <p>2.5. Grandes juegos</p> <p>2.6. Cursos de verano</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Ejecuta un programa recreativo.	<p>7 T.</p> <p>8 P.</p> <p>Total 15 horas</p>
---	---	---	---

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Planeación de un programa
- ✓ Proyecto recreativo
- ✓ Computadora
- ✓ Video proyector



Evaluación

- ✓ *Diagnóstica*: Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa*: Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa*: La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: asistencia, participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, ejercicios y tareas.

Mesografía básica

- 📖 Alonso, E. (2010). Los contenidos técnico-campamentales en los campamentos escolares. EFDeportes.com, Revista Digital. (140). [En línea] .Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd140/los-contenidos-tecnico-campamentales.htm>.
- 📖 Arco, J. y Fernández, F. (2007). Evaluación de programas en educación no formal. *En: La educación no formal y diferenciada: fundamentos didácticos y organizativo*. España: CCS.
- 📖 Casado Aguilera, F. (2006). *El desplazamiento y la permanencia en el medio natural*. Madrid: INEF.
- 📖 Cobo García, A. (2010). *La interdisciplinariedad a través de las gymkhanas desde una perspectiva de educación física*. Madrid: Visión libros.
- 📖 Incarbone, O. y Guinguis, H. (2006). *Actividades recreativas, juegos, campamentos, bailes y canciones*. Argentina: Stadium.
- 📖 Navarro, A. y Navarro, J. (2010). La gymkana como actividad recreativa para trabajar la convivencia en la escuela. EFDeportes.com, Revista Digital, 15 (150). [En línea]. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd150/la-gymkana-para-trabajar-la-convivencia-en-la-escuela.htm>

Mesografía complementaria



MÓDULO VII. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS PARA EL RECREADOR

Introducción

En este módulo se proporcionarán los elementos didácticos de la recreación para desarrollar una buena programación de las actividades recreativas en escenarios cotidianos.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ⌘ Distinguirá los conocimientos didácticos de la recreación.
- ⌘ Identificará diferentes estrategias didácticas.
- ⌘ Aplicará los conocimientos didácticos de la recreación.
- ⌘ Utilizará diversos estilos de enseñanza en recreación.
- ⌘ Medirá el grado de aceptación de las actividades recreativas.

Horas teóricas por semana: 3 Horas prácticas por semana: 3 Total de créditos: 9
 Horas teóricas por módulo: 15 Horas prácticas por módulo: 15 Total de horas: 30
 Seriación: Módulo VI. Programación de la recreación

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
El alumno: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoce conceptos básicos sobre pedagogía y didáctica. ▪ Realiza programaciones de actividades recreativas con base en una didáctica de la recreación. ▪ Aplica las estrategias didácticas en las actividades prácticas que se programen. 	1. Concepto de didáctica	El alumno: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presenta las partes esenciales de los conceptos mediante lecturas. 	3 T. 3 P. Total 6 horas
	2. Concepto de pedagogía	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esquematiza las diferentes estrategias didácticas y estilos de enseñanza. 	3 T. 3 P. Total 6 horas
	3. Estrategias didácticas 3.1 Mociones de orden	El profesor: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propone situaciones problemáticas para que los estudiantes propongan 	3 T. 3 P. Total 6



		soluciones.	horas
	4. Estilos de enseñanza	▪ Demuestra la aplicación de las diversas estrategias en actividades recreativas.	3 T. 3 P. Total 6 horas
	5. Evaluación 5.1 Autoevaluación 5.2 Coevaluación 5.3 Retroalimentación		3 T. 3 P. Total 6 horas

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Problemas para mociones de orden
- ✓ Estrategias para actividades recreativas

Evaluación

- ✓ *Diagnóstica*: Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa*: Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa*: La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: Asistencia, Participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, Ejercicios y tareas

Mesografía básica

- 📖 Blázquez, D. (1996). *Evaluar en Educación Física*. Barcelona: Inde.
- 📖 Camerino, O. (2000). *Deporte recreativo*. Barcelona: Inde.
- 📖 Contreras, J. (1998). *Didáctica de la educación física: Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- 📖 Delgado, M.A. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza*. Barcelona: Inde.
- 📖 García, M. (2001). Recreación de materiales y materialización espacio-temporal de la recreación física. *En Reflexiones y perspectivas de la enseñanza física y el deporte escolar en el nuevo milenio*. Santander: Universidad de Oviedo.



- 📖 González, M. (2008). *El deporte escolar en la comunidad autónoma de Madrid: Intervención didáctica y recursos humanos en las actividades físico-deportivas extraescolares en los centros educativos*. Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Departamento de Educación Física y Deportiva, Universidad de Valencia.

Mesografía complementaria



MÓDULO VIII. MEDIDAS DE SEGURIDAD Y PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

Introducción

En este módulo se proporcionarán a los alumnos, en general, los conocimientos básicos de la Protección Civil que le permitan prevenir y actuar adecuadamente ante una situación de emergencia.

Propósitos

Al finalizar el módulo, el alumno:

- ⌘ Comprenderá el alcance que tienen los protocolos de Protección Civil y Primeros Auxilios, conociendo cuáles son sus límites de acción.
- ⌘ Tendrá los conocimientos mínimos necesarios de cómo reaccionar ante un agente perturbador de origen natural o humano, antes, durante y después de la emergencia.

Horas teóricas por semana: 4 Horas prácticas por semana: 2 Total de créditos: 10
Horas teóricas por módulo: 12 Horas prácticas por módulo: 6 Total de horas: 18
Seriación: Módulo VII. Fundamentos pedagógicos y didácticos para el recreador

APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS	HORAS
<p>El alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conoce la importancia de la Protección Civil.▪ Realiza un análisis de riesgo como líder de grupo para identificar las amenazas internas, externas y concentraciones de riesgos que puedan causar accidentes o incidentes humanos, bioquímicos y naturales.	<ol style="list-style-type: none">1. Introducción a la Protección Civil. Antes, durante y después, ¿qué hacer y qué no hacer?2. Análisis de riesgos.<ol style="list-style-type: none">2.1 Accidente e incidentes2.2 Agentes perturbadores de origen natural, humano y bioquímico	<p>El alumno:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Investiga los fundamentos de la Protección Civil.2. Participa en un curso-taller de Protección Civil y/o Primeros Auxilios.3. Organiza y participa en simulacros de	<p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p> <p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p>



<ul style="list-style-type: none">▪ Conoce y crea un plan de emergencia interno, teórico-práctico, dentro del inmueble.▪ Implementa procedimientos para responder y estabilizar la situación como líder de grupo en situación de emergencia.▪ Aprende conocimientos básicos de primeros auxilios, alcances y limitantes.▪ Conformar un botiquín de primeros auxilios.	<p>3. Plan de emergencia.</p> <p>3.1. Rutas de evacuación</p> <p>3.2. Zonas de menor riesgo, puestos de fábrica (enfermería), puesto de mando, puntos de reunión</p> <p>3.3. Señalizaciones</p> <p>3.4. Brigadas vanguardia y retaguardia</p> <p>4. Primeros Auxilios.</p> <p>4.1. Decido si presto primeros auxilios</p> <p>4.2. Seguridad del rescatador y la víctima</p> <p>4.3. Llamar para pedir ayuda</p> <p>4.4. Hemorragia heridas y lesiones</p> <p>5. Botiquín</p>	<p>evacuación, desastre natural, evento sísmico y primeros auxilios.</p> <p>4. Realiza un análisis de riesgos en el área de prácticas recreativas dentro del Plantel.</p> <p>5. Diseña un plan de emergencia, por equipo.</p> <p>6. Recolecta elementos básicos para formar su botiquín personal.</p>	<p>3 T. 2 P. Total 5 horas</p> <p>3 T. 1 P. Total 4 horas</p> <p>2 T. 1 P. Total 3 horas</p>
--	--	---	--

Recursos didácticos

- ✓ Pizarrón
- ✓ Plumigis
- ✓ Plan de emergencia
- ✓ Botiquín (Elementos básicos),
- ✓ Señales de seguridad



Evaluación

- ✓ *Diagnóstica*: Se utiliza un cuestionario o entrevista para identificar los conocimientos previos de los alumnos.
- ✓ *Formativa*: Se considera criterios como: el desempeño, el compromiso en el trabajo y la colaboración en el trabajo grupal.
- ✓ *Sumativa*: La evaluación del aprendizaje de los alumnos tendrá en cuenta los siguientes elementos: Asistencia, Participación activa y propositiva en clase, trabajos de investigación, Ejercicios y tareas

Mesografía básica

- 📖 AAOS. (2011). *Los Cuidados de Urgencias y el transporte de los enfermos y heridos*. Malasia: AAOS.
- 📖 Central Escuela de Celaya C.F.E. Seguridad y Prevención de Accidentes.
- 📖 Eslava, H. Investigador del Centro Nacional de Prevención de Desastres (CENAPRED).
- 📖 Gonzales, L. *BLS*. Editor científico senior.
- 📖 Heartsaver. (2011). *Primeros auxilios con RCP Y DEA*. American HEART Association.
- 📖 Michel W. Lynch, NET-P.

Mesografía complementaria



IX. ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Para la realización de estas Actividades Prácticas, el Departamento de Opciones Técnicas del Colegio establece acuerdos y convenios de colaboración con empresas e instituciones públicas y privadas, en los que se definen los objetivos y las características de las Actividades Prácticas que los alumnos deberán llevar a cabo en un periodo de 200 horas y cuyo cumplimiento tendrá que ser demostrado, de manera oportuna, a través del control de Actividades Prácticas, mismo que se entregará en la Coordinación de Especialidades Técnicas en su Plantel.

Entre ellas destacan:

1. Aceptación de la normatividad institucional.
2. Reconocer los planes y programas recreativos de la institución.
3. Ejecución de programas recreativos con niños, adolescentes, jóvenes y adultos.
4. Integración y conducción de grupos para la realización de actividades recreativas al aire libre y/o en instalaciones cerradas.
5. Desarrollo de las actividades recreativas estableciendo medidas de seguridad mínima que reduzcan el riesgo de accidentes.
6. Adecuado aprovechamiento de los recursos e instalaciones disponibles.
7. Promoción de la recreación como una opción para la preservación de la salud y la convivencia social.
8. Promoción y difusión de las actividades recreativas como una alternativa para el adecuado aprovechamiento del tiempo libre a cualquier edad.
9. Realizar actividades de cierre o clausura de los programas recreativos.
10. Auxilio en las labores de coordinación institucional de monitores recreativos.
11. Apoyo en las actividades de elaboración de proyectos de programas recreativos y predeportivos institucionales.



X. REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO

INGRESO	PERMANENCIA	EGRESO
<ul style="list-style-type: none">▪ El alumno deberá haber sido aceptado en el CCH, de acuerdo con los mecanismos institucionales establecidos para tal fin.▪ Haber cursado el segundo semestre del Bachillerato en el CCH.▪ Registrar su inscripción a los Estudios Técnicos Especializados por el medio que corresponda.▪ Cumplir con los requisitos establecidos por el Departamento de Opciones Técnicas para la formalización de la inscripción.	<ul style="list-style-type: none">▪ Haber acreditado el primer semestre.▪ Cumplir con un mínimo de 80% de asistencia.▪ Para el caso de las Actividades Prácticas establecidas en cada programa es necesario que el alumno cubra el total de horas en un plazo máximo de un año.	<ul style="list-style-type: none">▪ Haber cubierto el 100% de los créditos establecidos en el programa de Estudios Técnicos Especializados.▪ No adeudar materiales o reparar los daños que pudo haber ocasionado.

XI. PERFIL PROFESIOGRÁFICO²

- ⚙ Educación Física
- ⚙ Licenciatura en Recreación

Nota: Los aspectos generales de perfil profesioográfico de los Estudios Técnicos Especializados se encuentran explicados de manera detallada en el Plan de Estudios, pág.57.

² Información de acuerdo con el documento de perfiles profesioográficos con propósitos de cobertura de grupos vacantes y concursos de definitividad de las áreas y departamentos académicos del Colegio de Ciencias y Humanidades. Publicado en el suplemento especial Número 6 de *Gaceta CCH*, 9 de junio de 2008.



COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES



Dr. BENJAMÍN BARAJAS SÁNCHEZ
Director General

Dra. María Leticia de Anda Munguía
Secretaria General

Lic. María Elena Juárez Sánchez
Secretaria Académica

M. en A. Isaí Korina Ramos Bernal
Jefe del Departamento de Opciones Técnicas

MAC. González Sánchez Diego
Secretario Auxiliar Académico de Opciones Técnicas