Universidad de Guadalajara

Programa de Estudio por Competencias Profesionales Integradas

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

CENTRO UNIVERSITARIO

Centro Universitario de Ciencias de la Salud

DEPARTAMENTO

Departamento de Ciencias del Movimiento Humano, Educación, Deporte, Recreación y Danza,

ACADEMIA

Educación Física, Recreación y Danza

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Recreación y Programas de ciudad

Clave de la unidad de aprendizaje:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de horas:	Valor en créditos:	Eje curricular
I8796	32	32	64	6	

Tipo de curso	Modalidad	Nivel en que se ubica	Programa educativo	Prerrequisitos
CT=curso-taller	● Presencial	● Licenciatura	Licenciatura en Cultura Física y Deportes	I8757

ÁREA DE FORMACIÓN

Básica Particular Selectiva

PERFIL DOCENTE

Licenciado en Cultura Física y Deportes, preferentemente con posgrado, con amplios conocimientos teóricos y prácticos sobre la recreación urbana y sus programas.

2. COMPETENCIA (S) DEL PERFIL DE EGRESO

Socio- Culturales
Comprende los diversos contextos y escenarios económicos, políticos y sociales, en la construcción de una identidad personal, social y universitaria;
Aplica, en el ejercicio profesional, los aspectos éticos y normativos, con apego a los derechos humanos y con respeto a la diversidad;
Asume una actitud reflexiva que le permite examinar, en el ejercicio de la profesión, tanto sus propias ideas como las de los otros, ante el conocimiento de las ciencias de la salud y de las ciencias relacionadas con la actividad física y el deporte
Muestra una sólida autoestima profesional, así como actitudes de colaboración, respeto y solidaridad con profesionistas de cualquier área y grupo social.
Técnico- Instrumentales

Emplea métodos y técnicas para el análisis y la toma de decisiones, en relación con los problemas cotidianos, sociales, laborales y profesionales;
Utiliza literatura científica del ámbito de la actividad física y del deporte y ejerce habilidades de comunicación oral y escrita con sentido crítico, reflexivo y con respeto a la diversidad cultural en los contextos profesionales y sociales;
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera interactiva, con sentido crítico y reflexivo, en cualquiera de los ámbitos de su ejercicio profesional.

3. PRESENTACIÓN

La unidad de aprendizaje Recreación y Programas de Ciudad integra contenidos teóricos y prácticos orientados al análisis, diseño e implementación de programas recreativos dirigidos a diferentes grupos poblacionales en contextos urbanos y comunitarios. Su finalidad es contribuir a la formación de profesionales capaces de promover estilos de vida activos y saludables mediante estrategias recreativas pertinentes a las necesidades sociales contemporáneas.

El objeto de estudio de esta unidad de aprendizaje es la recreación en contextos urbanos y comunitarios, así como los procesos de diseño, organización, implementación y evaluación de programas recreativos que favorezcan el aprovechamiento del tiempo libre, la participación social y el uso de espacios destinados a la convivencia y la actividad física.

Esta unidad de aprendizaje guarda relación directa con Recreación Físico Deportiva, de la cual retoma fundamentos conceptuales y metodológicos para la intervención recreativa en distintos contextos sociales, constituyendo además su prerrequisito.

4. UNIDAD DE COMPETENCIA

La unidad de aprendizaje Recreación y Programas de Ciudad es una UA que integra contenidos básicos y aplicados a la organización de la Recreación para fomentar estilos de vida activos y saludables, además de impulsar proyectos sociales de Recreación en barrios y colonias de la ciudad. Así como también aportar esquemas de razonamiento creativo a través de juegos cuyas formas jugadas se relacionen con problemáticas del contexto en términos educativos. El objeto de estudio de esta unidad de aprendizaje es la articulación de los saberes de las ciencias que abordan la Recreación en sus diferentes dimensiones para implementar proyectos a corto, mediano y largo plazo comprendiendo las problemáticas sociales relacionadas con la ausencia de tiempo libre y espacios para la actividad física. Esta UA, guarda relación directa con la UA, Recreación Físico Deportiva, ya que es su prerrequisito.

5. SABERES

Prácticos	Teóricos	Formativos
● Identifica, argumenta y documenta las necesidades, problemáticas sociales, intereses y motivaciones de diferentes poblaciones para fundamentar el diseño de programas recreativos.	● Comprende los fundamentos conceptuales y teóricos de la recreación, el ocio y el tiempo libre, así como su relación con el desarrollo humano y los estilos de vida activos y saludables. ● Analiza los fundamentos de la educación social y la pedagogía de la	● Actúa con respeto, responsabilidad y compromiso en el desarrollo de actividades y programas recreativos, reconociendo las características y necesidades de las poblaciones participantes. ● Valora y respeta la diversidad social, cultural

• Diseña programas recreativos de acuerdo con las características, necesidades, intereses y contextos de las poblaciones o instituciones participantes. • Implementa programas recreativos en diferentes poblaciones o instituciones, articulando los saberes teóricos y formativos adquiridos en la unidad de aprendizaje. • Evalúa los programas recreativos implementados, mediante la observación y el uso de instrumentos pertinentes, para identificar sus resultados y áreas de mejora.	recreación y el ocio, considerando su aplicación en diferentes poblaciones y contextos. • Conoce los fundamentos metodológicos para el diagnóstico, diseño, organización e implementación de programas recreativos, considerando las características, necesidades, intereses y motivaciones de las poblaciones participantes. • Comprende los principios y procedimientos para la evaluación de programas recreativos, así como el uso de instrumentos para valorar sus resultados e identificar áreas de mejora.	y las diferencias individuales, favoreciendo la inclusión y la participación de las personas en los diferentes contextos de intervención recreativa. • Participa de manera colaborativa, solidaria y respetuosa en el trabajo en equipo, mostrando apertura al diálogo, la reflexión y la retroalimentación durante el diseño, implementación y evaluación de programas recreativos. • Asume una actitud responsable hacia el entorno y la sustentabilidad, reconociendo su importancia en el desarrollo de programas y actividades recreativas.

6. CONTENIDO TEÓRICO-PRÁCTICO

Temas	Detalles del tema
1. Fundamentos de la recreación, el ocio y el tiempo libre	• Conceptualización y diferenciación de recreación, ocio y tiempo libre. • Desarrollo histórico y perspectivas contemporáneas. • Funciones y beneficios del ocio y la recreación. • Recreación como necesidad y derecho humano. • Ocio humanista y desarrollo humano.
2. Pedagogía del ocio, educación social e intervención recreativa	• Fundamentos de la pedagogía del ocio y la recreación. Educación en el tiempo libre y su relación con la educación social. • Ámbitos y agentes de intervención. • Recreación como estrategia educativa y de integración social. • Principios para la intervención con diferentes

	grupos poblacionales.
3. Recreación, comunidad y programas de ciudad	• Recreación en contextos urbanos y comunitarios. Necesidades recreativas de la población. • Participación social y comunitaria. • Espacio público como escenario para la recreación y la convivencia. • Inclusión y diversidad en los programas recreativos. • Recreación y promoción de estilos de vida activos y saludables.
4. Diagnóstico y diseño de programas recreativos	• Identificación de necesidades, problemáticas, intereses y motivaciones de la población. • Diagnóstico del contexto y de la población participante. • Fundamentación y formulación de objetivos. • Metodología y estructura de un programa recreativo. • Planeación de actividades, recursos, espacios y temporalidad. • Diseño de estrategias e instrumentos de evaluación.
5. Implementación y evaluación de programas recreativos	• Organización y gestión de la intervención recreativa. • Conducción y facilitación de grupos. • Perfil y funciones del profesional responsable de programas recreativos. • Dinámica y técnicas grupales. • Implementación de programas en contextos comunitarios e institucionales. • Seguimiento y evaluación de resultados. • Reflexión sobre la práctica e identificación de áreas de mejora.

7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE POR CPI

Aprendizaje situado: análisis de las características, necesidades, problemáticas, intereses y recursos de diferentes poblaciones y contextos, vinculando los contenidos de la unidad de aprendizaje con escenarios reales de intervención recreativa.

Aprendizaje basado en problemas: análisis de problemáticas relacionadas con la recreación, el ocio, el tiempo libre y los contextos urbanos y comunitarios, para la identificación y propuesta de alternativas de intervención.

Aprendizaje orientado a proyectos: diseño, implementación y evaluación de un programa recreativo a partir de un diagnóstico previo, considerando las características, necesidades e intereses de la población y el contexto de intervención.

Aprendizaje basado en casos: análisis y discusión de programas, experiencias y situaciones de intervención recreativa en diferentes contextos comunitarios e institucionales, favoreciendo la toma de decisiones y la reflexión crítica.

Aprendizaje basado en evidencias: integración y análisis de evidencias derivadas del proceso de diagnóstico, diseño, implementación y evaluación de programas recreativos, favoreciendo la reflexión sobre la práctica y la identificación de áreas de mejora.

Se anexa el apartado de planeación e instrumentación didáctica, en el que se detallan las estrategias y las actividades de enseñanza y de aprendizaje (técnicas, actividades no presenciales, estudio autodirigido, entre otras), así como recursos y materiales didácticos, laboratorios, uso de las TIC u otros contextos de desempeño.

8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE POR CPI

Evidencias de aprendizaje que corresponden a los saberes prácticos	Criterios de desempeño	Contexto de aplicación	Calificación
1. Diagnóstico de necesidades recreativas de una población o contexto	• Identifica características de la población y del contexto. • Reconoce necesidades, problemáticas, intereses y motivaciones relacionadas con la recreación. • Recopila y organiza información pertinente mediante técnicas e instrumentos adecuados. • Argumenta los principales hallazgos del diagnóstico como fundamento para la intervención.	Contexto comunitario, urbano o institucional seleccionado para la intervención.	15%.
2. Diseño de un programa recreativo	• Fundamenta la propuesta a partir del diagnóstico realizado. • Establece objetivos congruentes con las necesidades identificadas. • Define población, actividades, metodología, recursos, espacios y temporalidad. • Integra estrategias e instrumentos para evaluar el programa. • Presenta una propuesta viable y congruente con el contexto de aplicación.	Aula y contexto comunitario o institucional en el que se proyecta la intervención.	20%
3. Implementación del programa recreativo	• Desarrolla las actividades conforme a la planeación establecida. • Adapta la intervención a las características y respuestas de la población. • Conduce y facilita las actividades de manera organizada, responsable y respetuosa. • Favorece la participación, inclusión y convivencia de los participantes.	Contexto comunitario, urbano o institucional con población participante.	30%

	• Demuestra capacidad para resolver situaciones derivadas de la intervención.		
4. Evaluación y reporte reflexivo de la intervención	• Aplica los instrumentos de evaluación establecidos. • Organiza e interpreta los resultados obtenidos. • Valora el cumplimiento de los objetivos del programa. • Identifica fortalezas, dificultades y áreas de mejora. • Argumenta y reflexiona sobre su desempeño y los resultados de la intervención, integrando los saberes adquiridos durante la UA.	Aula y contexto de intervención, a partir de las evidencias generadas durante la implementación.	20%
Portafolio de evidencias de aprendizaje	• Integra las actividades y productos desarrollados durante el curso, tales como análisis de lecturas, organizadores gráficos, análisis de casos, actividades de aplicación y reflexiones. • Demuestra comprensión y apropiación de los fundamentos teóricos de la recreación, el ocio, el tiempo libre y la intervención recreativa. • Relaciona los contenidos teóricos con situaciones y contextos de aplicación de la recreación. • Presenta capacidad de análisis, argumentación y reflexión en los productos elaborados. • Utiliza fuentes académicas pertinentes y las referencia de acuerdo con las normas establecidas. • Integra las evidencias de manera organizada y cumple con los criterios específicos establecidos para cada actividad.	Aula, entornos virtuales de aprendizaje y actividades de trabajo autónomo, considerando situaciones disciplinares, comunitarias e institucionales relacionadas con la recreación.	15%

9. ACREDITACIÓN

Los resultados de las evaluaciones se expresarán en una escala de 0 a 100, utilizando números enteros, y la calificación mínima aprobatoria será de 60.

Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado de la evaluación en el periodo ordinario, deberá estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades.

El máximo de faltas de asistencia que se pueden justificar a un alumno (por enfermedad; por el cumplimiento de una comisión conferida por autoridad universitaria o por causa de fuerza mayor justificada) no excederá del 20% del total de horas establecidas en el programa.

Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, debe estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente; haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente y tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades.

10. REFERENCIAS Y RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

REFERENCIAS BÁSICAS

ERENCIAS BÁSICAS

1. Cervantes, J. L. (2014). *La recreación en América Latina por sus protagonistas*. SEPAL.
2. Cuenca Cabeza, M. (2000). *Ocio humanista: Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Universidad de Deusto.
3. Glover, T. D., & Sharpe, E. K. (Eds.). (2021). *Leisure communities: Rethinking mutuality, collective identity and belonging in the new century*. Routledge.
4. Kono, S., Beniwal, A., Baweja, P., & Spracklen, K. (Eds.). (2020). *Positive sociology of leisure: Contemporary perspectives*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-41812-0
5. Munné, F. (2010). *Psicosociología del tiempo libre*. Trillas.
6. Osorio, E., & Rico, C. A. (2005). *Diseño y evaluación de programas de recreación*. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación (FUNLIBRE).
7. Peralta Antiga, R., Medina Valencia, R. T., Osorio Correa, E., & Salazar C., C. M. (Coords.). (2015). *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica*. Puertabierta Editores.
8. Trilla, J. (2007). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI* (4.ª ed.). Graó.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

1. Ceballos Díaz, J. (2000). *Adulto mayor y la actividad física*. Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo.
2. Cutrera, J. C. (1979). *Técnicas de recreación*. Stadium.
3. Franch, J., & Martinell, A. (1994). *Animar un proyecto de educación social*. Paidós.
4. Gómez, R. J., & Incarbone, O. (1996). *Colonia de vacaciones*. Stadium.
5. Huerta, A. J. J., Pérez, G. I. S., Zambrano, G. R., & Matsui, S. O. J. (2014). *Pensamiento complejo en la enseñanza por competencias profesionales integradas*. Editorial Universitaria, Universidad de Guadalajara.
6. Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2009). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
7. Otero López, J. C. (2009). *Pedagogía del ocio*. Axac.
8. Quintero Ruiz, J., & Torres Robledo, L. (2015). *El desafío colectivo*. Amate.
9. Ramos Cruz, J. (2011). *Diseño de programas de animación turística para la hotelería, establecimientos de hospedaje y servicios turísticos*. CIATUR-ANIMARED-UAN.
10. Ramos, C., & Márquez, T. (2012). *Administración del tiempo libre y recreación*. Editorial Académica Española.
11. Stavola Daly, F., & Kunstler, R. (2010). *Therapeutic recreation leadership and programming*. Alibris.
12. Stella Choque, & Jacques Choque. (2009). *Actividades de animación para la tercera edad*. Paidotribo.

RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

1. Gamiteca. (s. f.). Gamiteca: Catálogo de juegos y actividades recreativas. https://gamiteca.com/
2. Organización Mundial de la Salud. (2018). Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030: Más personas activas para un mundo más sano. Organización Mundial de la Salud.
3. Organización Mundial de la Salud. (2020). La Ruta del Movimiento, Bogotá, Colombia. Organización Mundial de la Salud.
4. Organización Mundial de la Salud. (s. f.). Urban health. Organización Mundial de la Salud.
5. UNESCO. (2015). Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte. UNESCO.

Elaborado por:	**Evaluado y actualizado por:**
Dr. Jaime Quintero Ruiz Eloy Aquino Yong	Lic. Brian Adrián Sánchez Solis Mtra. Sofía Genoveva Azpeitia Hernández
Fecha de elaboración:	**Fecha de última actualización aprobada por la Academia:**
13/08/2020	13/08/2026