



Universidad Guadalajara  
Centro Universitario del Sur

**Programa de Estudio**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

División

Ciencias de la Salud

Departamento

Promoción, Preservación, y Desarrollo de la Salud

Academia

Actividad Física y Deportes

Programa(s) educativo(s)

(LCFD) LICENCIATURA EN CULTURA FISICA Y DEPORTES / 2o.

Denominación de la unidad de aprendizaje:

RECREACIÓN LABORAL, TERAPÉUTICA Y TURÍSTICA

Clave de la materia:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Carga horaria global:	Valor en créditos:
I8757	24	40	64	6

Tipo de curso:	Nivel en que se ubica:	Prerrequisitos:
C = curso	Técnico Medio	I8757
CL = curso laboratorio	Técnico Superior	
L = laboratorio	Universitario	
P = práctica	Licenciatura x	
T = taller	Especialidad	
CT = curso - taller x	Maestría	
N = clínica	Doctorado	
M = módulo		
S = seminario		

Área de formación:

BASICA PARTICULAR SELECTIVA

Perfil docente:

Licenciado en Cultura Física y Deportes con experiencia en recreación, con 2 años de experiencia docente como mínimo y con formación docente en competencias profesionales

Elaborado por:

Jaime Quintero Ruiz

Actualizado por:

Gonzalo Rocha Chávez, Rosa Isela Ramos Andrade

Fecha de elaboración:	Fecha de última actualización:	Fecha de última evaluación:	Fecha de aprobación por Colegio Departamental:
09/12/2014	30/06/2016	15/06/2023	

## 2. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Recreación Laboral, Terapéutica y Turística brinda un panorama general respecto a los diferentes programas de recreación que se aplican en los ambientes laborales, terapéuticos y turísticos, cubriendo las necesidades, intereses y motivaciones de los mismos.

El objeto de estudio de esta unidad de aprendizaje son las necesidades recreativas en las Organizaciones, así como los conocimientos técnicos y metodológicos para la elaboración de programas de recreación, enfocados en los ámbitos Laboral, Terapéutico y Turístico, a través de la participación teórica y práctica que permitan incluir a los diferentes tipos de población.

El curso taller con clave I8795 tiene una duración de 32 horas de teoría y 32 horas de práctica, con un total de 64 horas que equivalen a 6 créditos en la carrera de Licenciatura en Cultura Física y Deportes, pertenece a la Academia de Psicología Organizacional del Departamento de Psicología Aplicada.

Esta unidad de aprendizaje pertenece al área de formación básica particular selectiva y tiene como prerrequisito la asignatura con clave I8757 y a su vez, esta asignatura, es prerrequisito para el área de formación especializante selectiva de prácticas supervisadas en recreación laboral, turística y terapéutica.

## 3. OBJETIVO GENERAL/COMPETENCIA

Organizar y conducir programas y servicios de recreación en diferentes organizaciones y áreas de trabajo de la profesión. Así como de utilizar de manera reflexiva y apropiada los conocimientos sobre Recreación laboral, turística y terapéutica y su aplicación con distintas poblaciones o instituciones con congruencia ética, responsable y sustentable

## 4. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL DE LOS CONOCIMIENTOS

Profesionista que diseña, dirige y evalúa programas de recreación física y deportiva, con base en una reflexión sobre el ocio, el tiempo libre y su papel en la sociedad actual, de acuerdo con las peculiaridades de distintos ámbitos de intervención como el social, el laboral, el turístico, el ecológico, el educativo y el sanitario

## 5. SABERES:

<b>Prácticos</b>	<p>Implementa procedimientos y técnicas para diagnosticar necesidades recreativas. Aplica los fundamentos de la administración en los procedimientos de servicios y programas recreativos.</p> <p>Diseña programas recreativos de acuerdo a las necesidades, intereses y motivaciones de las diferentes poblaciones.</p> <p>Aplica y estructura programas de recreación en Instituciones u organizaciones con base a los conocimientos sobre recreación, organización de eventos y dinámicas grupales.</p> <p>Aplica diversas técnicas y estrategias de recreación.</p> <p>Usa principios y procedimientos para evaluar los programas y servicios recreativos.</p>
------------------	--

<b>Teóricos</b>	<p>Conoce y comprende los conceptos y temas fundamentales de la Recreación, el Ocio y el Tiempo libre. Además de la recreación enfocada en los ámbitos laboral, turístico y terapéutico.</p> <p>Analiza los procedimientos y técnicas para diagnosticar las necesidades recreativas de los participantes.</p> <p>Conoce los principios y procedimientos para programar actividades recreativas de acuerdo a las diferentes poblaciones.</p> <p>Conoce técnicas y actividades recreativas en los diferentes programas. Identifica los procedimientos básicos para la evaluación de los programas y servicios recreativos.</p>
<b>Formativos</b>	<p>Muestra empatía por las necesidades e intereses de los participantes. Muestra entusiasmo por ser un profesional en recreación.</p> <p>Muestra disposición para trabajar colaborativa y profesionalmente con sus compañeros.</p> <p>Reconoce sus debilidades y fortalezas profesionales y estar dispuesto a superar las debilidades.</p> <p>Valora a todas las personas con las que se relaciona, siendo respetuoso e incluyente.</p> <p>Valora la diversidad multicultural de los participantes.</p> <p>Propicia una actitud responsable en la concientización de la importancia del fomento de la sustentabilidad y su impacto para el futuro de la humanidad. Se conduce con eficiencia y comprometido con la sociedad para promover un desarrollo sostenible en el trabajo desarrollado.</p>

## 6. CONTENIDO TEMÁTICO (TEÓRICO-PRÁCTICO)

1. Pedagogía del Ocio	
1.1	Perspectivas actuales del ocio y tiempo libre
1.2	Ocio Humanista
2. Recreación Laboral	
2.1	Concepto, historia y beneficios
2.2	Situación actual de las empresas
2.3	Factores que afectan al desempeño del trabajador
2.4	Factores que afectan a la organizaciones laborales
3. Estrés laboral	
3.1	Qué es el estrés laboral
3.2	Factores y consecuencias en las empresas respecto al estrés laboral
3.3	Métodos y técnicas para disminuir el estrés laboral
4.	Recreación y la Legislación Laboral
4.1	Organismos nacionales e internacionales
4.2	Constitución política
4.3	Ley Federal del trabajo
4.4	NOM-035
5.	Metodología del Programa Recreativo laboral
5.1	Elementos de un programa recreativo
5.2	Tipos de programas de recreación laboral
5.3	Team Building y Outdoor
5.4	Prácticas sobre diseño, realización y evaluación de programas de Recreación en las organizaciones.
6.	Recreación Turística
6.1	Conceptos, historia y beneficios

- 6.2 Introducción al Turismo
- 6.3 Turismo Alternativo
- 6.4 Tipos de turistas
- 6.5 Animación Turística
- 6.6 El Animador Turístico: características, cualidades.
  
- 7. Metodología del Programa de recreación turística
  - 7.1 Elementos de un programa recreativo turístico
  - 7.2 Tipos de programas turísticos
  - 7.3 Prácticas sobre diseño, realización y evaluación de programas de Recreación en los ambientes turísticos.
  - 7.4 Campamento extramuros
  
- 8. Recreación Terapéutica
  - 8.1 Historia, Conceptos y beneficios
  - 8.2 Tipos de discapacidades y sus características
  - 8.3 Poblaciones de atención especial psicológica, social y física
  
- 9. Metodología de un Programa Recreativo terapéutico
  - 9.1 Elementos de un programa recreativo terapéutico
  - 9.2 Tipos de programas de recreación terapéutica
  - 9.3 Prácticas sobre diseño, realización y evaluación de programas de Recreación terapéutica

## 7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- Participación en clase (individual y por equipo)
- Actividades extra aulas (visitas a empresas y campamentos)

## 8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

8.1. Evidencias de aprendizaje	8.2. Criterios de desempeño
Reporte de lectura	Sus reportes deberán contener los conceptos más significativos
Cuadro sinóptico	La presentación de su cuadro sinóptico deberá incluir a los conceptos clave y a una apreciación jerarquizada y funcional.
Mapas conceptuales de la integración conceptual y científica de las diversas teorías abordadas en el curso.	Entrega de Mapa en tiempo y forma. Los mapas conceptuales deberán incluir todos los ejes de relación descendente y una conclusión que observe su vinculación hermenéutica.
Cuestionario para diagnóstico de necesidades	Elaborar un cuestionario con 10 preguntas del tema
Participación en equipo	Mostrar respeto a sus compañeros y participar activamente y responsablemente durante el ciclo escolar, en presentación de temas y diferentes actividades.
Proyecto de programa recreativo e Instrumentos de evaluación aplicados y reporte de encuestas.	Elabora un programa con los elementos necesarios para su aplicación

Reporte de Prácticas	Realizar las prácticas, así como participar en al menos un evento de recreación. Su reporte conclusivo será de una cuartilla y debe agregar sugerencias y comentarios a la asignatura y su función
Examen	Realizará un examen al finalizar temáticas analizadas durante el ciclo escolar que permita saber el nivel de comprensión de los temas tratados.

## 9. CALIFICACIÓN

Reportes de lectura, cuadro sinóptico y mapas conceptuales y participación en clase: 25%
Reportes de Prácticas 30%
Exámenes: 40%
Asistencia y participación a la Práctica Extramuros: 5%

## 10. ACREDITACIÓN

<p><b>Periodo ordinario.</b> De conformidad con el artículo 20 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara, para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el Consejo General Universitario, se requiere:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y</li> <li>II. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.</li> </ol>	<p><b>Periodo extraordinario.</b> De conformidad con el artículo 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara, para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.</li> <li>II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.</li> <li>III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.</li> </ol> <p>Se exceptúan de este caso las materias de orden práctico que requerirán la repetición del curso (Art. 23 RGEYPA).</p>
--	---

## 11. BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. BOHLANDER GEORGE Y SCOTT SNELL. (2011) Administración de Recursos Humanos. 14ª. Edición. Cengage Learning.</li> <li>2. BOULLON ROBERTO (2011) Las actividades Turísticas y Recreacionales. México. Editorial Trillas.</li> <li>3. CAMERA TRIVIÓ ALDO, (2015) "Plan de negocios para una empresa prestadora de servicios deportivos". España. Editorial Academia Española</li> <li>4. CASTELLANOS HERNÁNDEZ EULOGIO (2010) Turismo y Recreación. México. Editorial Trillas.</li> <li>5. CEBALLOS DÍAZ, JORGE (2000) (CLÁSICO) Adulto Mayor y la Actividad Física. Cuba. Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo.</li> <li>6. CUENCA CABEZA MANUEL (2000) (CLÁSICO) Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio. España. Universidad de Deusto Bilbao.</li> <li>7. CUTRERA JUAN CARLOS (1979) (CLÁSICO). Técnicas de Recreación. Argentina. Ed. Stadium.</li> </ol>
---

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. BETANCOURT MOREJON JULIAN, VALADEZ SIERRA MA. DE LOS DOLORES (2005) *Atmósferas creativas, Juega, piensa y crea*. México. Editorial Manual Moderno.
2. CARNEGIE DALE (2017). *Cómo Disfrutar de la Vida y del trabajo*. México. Editorial Debolsillo.
3. ELIAS N. (1992) "Deporte y Ocio en el Proceso de Civilización" México. Fondo de Cultura Económica.
4. PAROLINI, MARCILIO. (1990). *El libro de los Juegos*. Ed. San Pablo. Colombia.
5. BRITO SOTO, L (1998). (CLÁSICO) *Educación Física y Recreación*. Edamex, México. GOBIERNO DE MÉXICO (2020)
6. OTERO LOPEZ JOSE CARLOS (2009) *Pedagogía del Ocio: " Nuevos desafíos"*. Editorial Axac. España.
7. ZELINSKY ERNIE J. (2003). *1001 Formas de Disfrutar de su Jubilación*. Editorial Amat. Barcelona España

## 12. RECURSOS COMPLEMENTARIOS (páginas web, mooc's, plataformas, objetos de aprendizaje)

<http://51.75.69.160/forum/?q=El+Libro+De+Los+Juegos+-+Marsilio+Parolin>  
<https://www.gob.mx/stps/articulos/norma-oficial-mexicana-nom-035-stps-2018- factores-de-riesgo-psicosocial-en-el-trabajo-identificacion-analisis-y-prevencion>  
Classroom

**Firma:**

**Presidente de Academia**

**Vo. Bo.**

**Jefe de Departamento**