



# **CURSO BÁSICO DISEÑO DE PROGRAMAS DE RECREACIÓN**

## **OBJETIVOS:**

Al terminar el curso los participantes estarán en capacidad de:

- Conocer y comprender los principales fundamentos de un programa desde el campo social, educativo y de la recreación.
- Tener la habilidad para diseñar un programa de recreación en los ámbitos comunitario, escolar y empresarial.

El estudiante tendrá la oportunidad de elegir un énfasis de acuerdo a sus intereses: Comunitario, empresarial o educativo

## **COMPETENCIAS:**

### **Unidad y elementos de la Competencia**

- Ser autocríticos en relación con las necesidades de las poblaciones a las que se dirigen los programas y servicios recreativos.
- Aplicar los fundamentos conceptuales y metodológicos de la lúdica, la recreación y el juego en el diseño de programas y eventos recreativos en diferentes ámbitos.
- Proponer y desarrollar programas recreativos orientados por los medios de la recreación.
- Demostrar una actitud comprometida y propositiva en sus roles laborales e interpersonales.

### **Unidades de aprendizaje**

- Comprender los fundamentos conceptuales de la recreación así como sus beneficios y técnicas, como marcos de referencia para el diseño de programas.
- Conocer y aplicar los principios y esquemas del diseño, la planeación y la ejecución de programas y eventos recreativos.
- Desarrollar habilidades conceptuales y técnicas para el diseño de programas de recreación.



## Plan de estudios

Módulo	Temas	Horas
<b>1</b> <b>Fundamentos</b>	Fundamentos de la recreación	2
	Psicología del desarrollo Ciclo vital (Infancia, juventud, adultez, adultez mayor)	4
	Desarrollo humano	2
	Educación para la recreación	2
<b>2</b> <b>Diseño técnico de programas</b>	Planeación basada en los beneficios de la recreación	2
	Modelo de un programa por componentes	2
	Desarrollo de los componentes: Diagnóstico, objetivos y enfoque metodológico	8
<b>3</b> <b>Diseño operativo</b>	Elaboración de matriz de planificación: Resultados, procesos, actividades, tiempos y cobertura	8
	Actividades de recreación según objetivos y grupo poblacional	8
	Matriz de planificación de la evaluación	8
<b>4</b> <b>Electiva</b>	Ámbito empresarial, educativo o comunitario	10
<b>Total</b>		<b>54</b>

## Cronograma de Estudios

Inscripciones	Hasta Septiembre 17
Inducción plataforma e iniciación	Septiembre 25

MODULO 1	MODULO 2	MODULO 3	MODULO 4
Semana 1°	Semana 2°	Semana 3°	Semana 4°



## Evaluación

Para aprobar el Curso, usted debe realizar el estudio del mismo, efectuando ejercicios y auto evaluaciones y participando en las actividades de aprendizaje, así como en los foros.

La nota mínima aprobatoria es de 6.0 (seis punto cero) en escala de 1 (uno) a 10 (diez punto cero), y en este rango se aproximara al porcentaje que debes alcanzar.

Coevaluación: El estudiante evalúa el proyecto de un compañero

Usted podrá ver sus notas en la plataforma Moodle y recibir retroalimentación de su monitor.

Una forma de evidenciar la calidad de su participación en el desarrollo de las tareas y el foro es que éstos deben contener elementos o reflexiones de tipo **interpretativo, argumentativo y propositivo**; bajo este criterio el monitorevaluará su participación.

## Metodología

### Lecturas

El curso pone a disposición información/conocimientos a través de lecturas requeridas y lecturas de apoyo. Las lecturas requeridas son obligatorias y las de apoyo son aquellas de interés para los estudiantes que desean profundizar en temas específicos.

La presentación de esta información será a través de:

- Apoyo bibliográfico: Documentos escritos elaborados por el profesor o referenciados a vínculos de páginas web: [www.funlibre.org](http://www.funlibre.org) y otras fuentes.
- Vídeos sobre experiencias pertinentes a temas específicos: Por ejemplo, para explicar una metodología.

### ESCRITOS:

Elaboración de documentos escritos con base en las orientaciones dadas por el profesor.



**WIKIS:**

Es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

**FOROS:**

Espacios de discusión abierta sobre temas específicos relacionados con cada módulo.

**CHAT:**

Espacio de encuentro PARA LOS ESTUDIANTES cuando quieran generar discusiones colectivas y/o aclarar temas entre ellos.

A lo largo de los temas usted va a encontrar varias actividades de aprendizaje que le recomendamos desarrollar; para efectos del cumplimiento de la evaluación, las actividades que le enviaremos oportunamente como obligatorias son las que cuentan para la nota y las cuales deberán enviarse en las fechas estipuladas.

Mucho ánimo y entusiasmo en el estudio de este curso.