



BACHILLERATO TECNOLÓGICO EN TURISMO
Programa de Estudio

I. Identificación del curso:

Escuela que lo imparte	<i>Escuela Preparatoria Regional de Chapala Escuela Preparatoria Regional de Tequila Escuela Vocacional</i>
Nombre del Módulo de Aprendizaje	<i>Recreación y Animación</i>

Departamento	Academia	Tipo de módulo
<i>Ciencias Naturales y de la Salud</i>	<i>Educación Física y Deporte</i>	<i>Curso-taller</i>

Ciclo en que se ubica	Fecha de elaboración
<i>Quinto</i>	<i>30 de Julio de 2013</i>

Clave	Horas teoría	Horas práctica	Total de horas	Créditos
	<i>19</i>	<i>57</i>	<i>76</i>	<i>7</i>

Área de formación	<i>Básica Común</i>
--------------------------	---------------------

II. Presentación:

El módulo de aprendizaje de Recreación y animación pretende que el alumno adquiera el conocimiento básico de las actividades recreativas y técnicas de manejo de grupos para que las utilice en su desempeño laboral con el objetivo de facilitar una participación más activa y placentera del turista en los diferentes entornos del ámbito turístico como hoteles, comunidades, atractivos naturales y culturales.

Este módulo de aprendizaje se compone de tres unidades temáticas que contribuyen al perfil de egreso del Tecnólogo en Turismo.

En la primera unidad se aborda la recreación y animación en el ámbito turístico en la cual los alumnos organizan el conocimiento básico de estos temas de acuerdo a las necesidades y tendencias del turismo en nuestro país, así como las competencias que debe tener el animador turístico.

En la segunda unidad se aborda la clasificación de las actividades recreativas y las técnicas de animación que se llevan a cabo según la tipología de grupos y el perfil del turista.

En la tercera unidad se aborda el proceso de planeación y ejecución de los tipos de programas de recreación y animación turística en diferentes entornos y contextos del ámbito turístico.



III. Competencias:

Disciplinares	Ciencias Experimentales 11. Analiza las leyes generales que rigen el funcionamiento del medio físico y valora las acciones humanas de impacto ambiental. 12. Decide sobre el cuidado de su salud a partir del conocimiento de su cuerpo, sus procesos vitales y el entorno al que pertenece.
Genéricas	Se autodetermina y cuida de sí 3. Elige y practica estilos de vida saludables Atributos: 3.1. Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social. 3.2. Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo. 3.3. Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

IV. Propósito:

Aplica un conjunto de técnicas derivadas de la recreación que garanticen experiencias constructivas, memorables, divertidas, inteligentes y colaborativas en un grupo de turistas, que contribuyan al incremento de las relaciones sociales en el mismo, la satisfacción de sus intereses y necesidades en el disfrute de su tiempo libre para elevar la calidad de vida de la comunidad local en su interacción con visitantes, atendiendo a los recursos naturales, culturales y recreativos con que cuenta su contexto de desarrollo.

V. Selección de estrategias de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de competencias:

Estrategia de enseñanza aprendizaje para el Módulo	Estrategia de enseñanza aprendizaje para la actividad integradora
a. Aprendizaje Basado en Problemas b. Estudio de casos c. Aprendizaje Orientado a Proyectos	a. Aprendizaje Basado en Problemas b. Estudio de Casos c. Aprendizaje Orientado a Proyectos
Descripción de la actividad integradora:	Diseña un programa de recreación y animación en el que: planea, gestiona, pone en práctica, controla y evalúa eficientemente proyectos aplicables en el entorno turístico, para ofrecer un servicio de calidad al turista sustentado en la preservación ambiental, social y cultural.

VI. Actividades de aprendizaje:

a. Unidades temáticas
I. Recreación y animación en el ámbito turístico <ul style="list-style-type: none"> • Recreación, animación, ocio, tiempo libre y dinámica de grupos. • La recreación en el desarrollo del ser humano. • La recreación en el marco de alojamientos turísticos. • La evolución de la animación en las actividades turísticas. • Perfil competencial del animador turístico.



- Ámbitos de desempeño del animador.
- II. Actividades recreativas y su ámbito de aplicación**
- Conceptualización y tipología de grupos.
 - Perfil del turista.
 - Clasificación de las actividades recreativas.
 - Técnicas de animación grupal.
 - Actividades recreativas y técnicas de animación turística.
 - Actividades recreativas según el perfil del turista.
- III. Programas de animación turística**
- Tipos de programas.
 - Por contenidos (culturales, lúdicos, deportivos)
 - Según empresa (hotel, crucero)
 - Localización (costa, rural, ciudad)
 - Destinatario (por grupos de edad, ejecutivo)
 - Consideraciones y fases para la planificación de un programa de recreación y animación turística.
 - Programas de recreación y animación en diferentes entornos y contextos del ámbito turístico.

b. Funciones de aprendizaje	
Actividades de la Unidad I	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos de recreación, animación, ocio, tiempo libre y dinámica de grupos. • Reconoce la importancia de las actividades recreativas en la vida diaria y en el ámbito laboral del turismo. • Clasifica el perfil del animador según las competencias generales y específicas.
Actividades de la Unidad II	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica y define los tipos de grupos en el ámbito del turismo. • Reconoce los aspectos que integran los diferentes perfiles del turista. • Distingue las actividades recreativas y las técnicas de animación de grupos, así como sus características. • Relaciona las actividades y técnicas de animación acordes al perfil del turista y la tipología de grupos.
Actividades de la Unidad III	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los tipos de programas de animación turística por: contenido, según empresa, localización y destinatario. • Reconoce los componentes organizacionales de un programa de animación turística. • Planea un programa de recreación y animación para un contexto y entorno turístico determinado.
Actividad integradora	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza las actividades recreativas que se llevan a cabo en un determinado entorno turístico de su comunidad y el desempeño del animador. • Practica diversas técnicas de animación en diferentes contextos y entornos del ámbito turístico. • Analiza y aplica su programa de animación turística en el cual ejecuta diversas actividades recreativas y técnicas de animación.



c. Sub-funciones específicas de aprendizaje	
Sub-funciones de las actividades de la Unidad I	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Solicita al Alumno que busque información de los conceptos de la recreación, animación, ocio, tiempo libre y dinámica de grupos.• Selecciona una situación problema que permita al alumno responder a las preguntas ¿Qué importancia tiene la recreación en la vida diaria de los individuos? ¿Qué importancia tienen las actividades recreativas en el ámbito laboral turístico?• Elabora una situación problema en la que responda a la pregunta ¿Cuáles creen que serían las competencias que debe poseer/adquirir un animador en turismo? <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Atiende las instrucciones del docente en la búsqueda de la información solicitada en fuentes confiables electrónicas y/o escritas.• Recopila y analiza la información recogida.• Reconoce lo que sabe y lo que no sabe con relación al problema para luego elaborar un esquema de trabajo para abordarlo.
Sub-funciones de las actividades de la Unidad II	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Solicita al alumno que busque información de la conceptualización y tipología de grupos.• Establece las reglas de trabajo y los roles con anticipación a la formación de grupos, de modo que sean claras y compartidas con el grupo para trabajar con los diferentes perfiles del turista.• Selecciona una situación problema ya creada en el ámbito turístico para que los alumnos conozcan las diferentes actividades recreativas que se llevan a cabo en el mismo.• Elabora una situación problema en la que el Alumno identifique el perfil del turista y responda a las preguntas ¿Qué actividades recreativas son las adecuadas para llevar a cabo? ¿Qué técnicas de animación deben implementarse? <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recopila la información solicitada y la analiza.• Analiza el escenario, identifica los objetivos de aprendizaje y elabora una representación que le permita comprender los elementos que integran los diferentes perfiles del turista.• Analiza la situación problema y elabora un esquema que le permita conocer y analizar las actividades recreativas y técnicas de animación que se llevan a cabo en el ámbito laboral turístico.• Analiza el escenario para identificar el perfil del turista que plantea la situación problema, elabora un esquema de trabajo para decidir qué actividades de recreación y técnicas de animación debe emplear y desarrolla procesos de retroalimentación.
Sub-funciones de las actividades de la Unidad III	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Solicita al alumno que busque y recopile información de los tipos de programas de animación que se emplean en el ámbito laboral turístico.• Elabora una situación problema que sirva de punto de partida para que el Alumno responda a las siguientes preguntas ¿Cuáles son las fases del proceso de planeación de un programa de animación? ¿Qué aspectos



	<p>de deben considerar para ejecutar cada fase del proceso de planeación del programa?</p> <ul style="list-style-type: none">• Establece las reglas de trabajo y los roles con anticipación a la formación de los grupos. Una vez formados los grupos de trabajo les proporciona la información necesaria para elaborar un programa de recreación y animación en una situación problema determinada por el docente (entorno y contexto turístico). <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realiza búsqueda de información acerca de los programas de animación turística, elabora un esquema o representación para abordarla, la analiza y plantea sus resultados.• Identifica los objetivos de aprendizaje en la situación problema planteada por el docente, reconoce lo que sabe y lo que no sabe respecto a los componentes organizacionales de un programa de animación turística. Recopila información al respecto, la analiza y desarrolla procesos de retroalimentación para identificar y comprender cada uno de los componentes organizacionales de un programa de animación turística.• Analiza el entorno y contexto planteado por el docente, realiza una aproximación a la solución del problema analizando la información obtenida y determina el plan de acción para la planeación y elaboración de su programa de recreación y animación turística.
<p>Actividad integradora</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tutela a los alumnos durante la elaboración del proyecto ofreciéndoles recursos y orientación acerca de las actividades recreativas que se llevan a cabo en un determinado entorno turístico de su comunidad, así como del desempeño del animador.• Presenta y define el proyecto dando indicaciones básicas al alumno sobre el proceso metodológico a seguir para que éste lleve a la práctica técnicas de animación en contextos establecidos por el docente, dentro del mismo espacio educativo. Supervisa las actividades, les hace una evaluación formativa y retroalimenta.• Presenta y define el proyecto a realizar. Da al alumno las indicaciones básicas sobre el procedimiento a seguir para aplicar su programa de animación turística. Realiza reuniones con cada equipo para discutir y orientar sobre el avance de su proyecto, revisa de manera grupal los procesos. Realiza la evaluación final en base a los resultados presentados por cada equipo de trabajo y los aprendizajes adquiridos con la aplicación del programa de animación turística. <p>Alumno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conformar equipos de trabajo y presentar los resultados obtenidos durante la entrevista, así como los aprendizajes logrados por el grupo.• Conformar los grupos de trabajo, interactúa con el docente para aclarar dudas y definir el proyecto.• Define el plan de trabajo en el cual selecciona y establece las actividades de animación acordes al proyecto.• Lleva a cabo el proyecto en el espacio educativo.• Conformar los grupos de trabajo con los que ha de aplicar su programa de animación turística. Interactúa con el docente para aclarar dudas y definir bien el proyecto.



	<ul style="list-style-type: none">• Define el plan de trabajo en cuanto a actividades recreativas, técnicas de animación a emplear, material necesario, recursos e instalaciones y cuáles serán los roles de cada integrante del equipo.• Desarrolla el proyecto. Aplica su programa de animación turística.
--	---

d. Elementos de competencia	
Elementos de competencia de las actividades de la Unidad I	<ul style="list-style-type: none">• Mapa conceptual en el que desarrolla la habilidad de argumentar y presentar información de los conceptos indagados.• Plenaria con la que desarrolla la habilidad para revisar, argumentar y presentar información.• Historieta cuyo personaje central es el animador turístico, el cual desarrolla la habilidad de expresar gráficamente un contenido específico, así como organizar la información con una secuencia lógica y describir situaciones del ámbito laboral del turismo
Elementos de competencia de las actividades de la Unidad II	<ul style="list-style-type: none">• Cuadro sinóptico de la tipología de los grupos que le permite al Alumno desarrollar la capacidad para contrastar y presentar la información solicitada.• Dramatización en la cual se personifiquen diferentes perfiles de turista, con lo cual el Alumno trabaja en equipo y toma decisiones acordes al desempeño que se le solicita.• Reporte de visita a un centro turístico asignado, el cual desarrolla en el Alumno habilidades de trabajo en equipo, argumentación y presentación de información.• Exposición oral y plenaria con lo que el Alumno desarrolla la capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas.
Elementos de competencia de las actividades de la Unidad III	<ul style="list-style-type: none">• Cuadro comparativo en el que clasifica los programas de animación turística, lo que le permite promover habilidades en el manejo eficaz y eficiente de información.• Mapa conceptual con lo que el Alumno desarrolla la capacidad de argumentación y presentación de la información.• Programa de recreación y animación turística con el que desarrolla la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo para la resolución de problemas en diversos contextos y entornos turísticos.
Actividad integradora	<ul style="list-style-type: none">• Entrevista a un animador que se desempeñe actualmente en el ámbito turístico, con lo que el Alumno es capaz de realizar una transferencia de conocimientos generales y específicos a situaciones prácticas.• Trabajo colaborativo para la ejecución de técnicas de animación en un contexto previamente determinado con lo que desarrolla la capacidad para planificar y organizar el trabajo, expresarse de manera oral y tomar decisiones con sentido de responsabilidad personal y grupal.• Aplica su programa de recreación y animación turística con el cual desarrolla habilidades de transferencia de conocimientos y procedimientos generales y específicos a situaciones prácticas.



VII. Criterios de desempeño:

<p>El alumno es competente cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planea y aplica en su entorno educativo un proyecto de recreación y animación turística tomando en cuenta las consideraciones del contexto, las necesidades y los gustos del turista para satisfacer sus necesidades de disfrute del tiempo libre, sustentado en la preservación ambiental, social y cultural.
--

VIII. Indicadores de logro de las competencias:

Conceptuales	<ul style="list-style-type: none"> • Describe y analiza la clasificación, características y antecedentes de la recreación y animación para adquirir una visión general acerca del ámbito laboral en el medio turístico. • Reconoce las competencias que debe tener un animador turístico para desempeñarse laboralmente.
Procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica actividades recreativas y técnicas grupales para vivenciar y reconocer la motivación, asertividad y comunicación como elementos esenciales del animador en el manejo de grupos. • Diseña programas de animación turística seleccionando actividades acordes al entorno donde se va a llevar a cabo, así como al tipo de turistas que va dirigido.
Actitudinales	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto el punto de vista de sus compañeros. • Permite la libre discusión. • Participa en forma activa en la ejecución de las actividades. • Resuelve problemas.

IX. Nivel de logro de las competencias:

<i>El nivel de logro de las competencias del programa se clasificará de la siguiente forma:</i>		
O	ÓPTIMO	91-100
A	AVANZADO	81-90
S	SUFICIENTE	71-80
B	BÁSICO	60-70
I	INSUFICIENTE	0-59

Dicha escala describe los valores cualitativos del logro de competencias y sus rangos cuantitativos, organizados por nivel de prioridad con base en la semaforización propuesta por el COPEEMS; donde el color rojo delimita a los estudiantes que no han desarrollado la competencia (insuficiente), amarillo para aquellos que su adquisición se encuentra en vías de desarrollo (básico, suficiente), así como el verde para aquellos que ya la han desarrollado (avanzado y óptimo).



X. Evaluación del aprendizaje:

Tipo de evaluación según el agente	Finalidad y momento de la evaluación
a. Autoevaluación	a. Diagnóstica
b. Co-evaluación	b. Formativa
c. Hetero evaluación	c. Sumativa

XI. Parámetros de evaluación:

Porcentajes de la calificación: Distribución según los indicadores de desempeño	(25) % Conceptuales (50) % Procedimentales (25) % Actitudinales
Logro de los EC (Estándares de Competencia)	No aplica

XII. Instrumentos de evaluación:

a. Debate b. Presentación c. Examen oral d. Examen escrito e. Proyecto f. Solución de problema g. Ensayo h. Reporte, crítica o artículo i. Estudio de casos j. Portafolio k. Diario l. Rúbrica m. Lista de cotejo

XIII. Acreditación:

<p>Las requeridas por la normatividad “Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos de la Universidad de Guadalajara”.</p> <p>Artículo 5. “El resultado final de las evaluaciones será expresado conforme a la escala de calificaciones centesimal de 0 a 100, en números enteros, considerando como mínima aprobatoria la calificación de 60”.</p> <p>Artículo 20. “Para que el alumno tenga derecho el registro del resultado final de la evaluación en el período ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:</p> <ul style="list-style-type: none">I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, yII. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso”.
--



Artículo 27. “Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:

- I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
- II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
- III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso”.

XIV. Bibliografía:

Básica

- Moreno, I. (2010). Recreación. Buenos Aires: Editorial Lumen.
- Sánchez, Ma. Del C. (2009). Educación para la salud, cuidado personal y bienestar social. México: Ed. Santillana.
- Boullon, R., (2009) Actividades Turísticas y Recreacionales, Editorial Trillas, México

Complementaria

- Aguilar, G. (2005). Recreación y animación de la teoría a la práctica. Colombia: editorial Kinesis.
- Etchart, J. (1993). Manual de recreación para docentes y guías de turismo. Argentina: editorial Stadium S.R.L.
- Morales, J. (2002). Manual de recreación física. México: editorial Limusa.
- Ziperovich, A. (2004). Turismo y recreación. México: editorial Trillas.

XV. Materiales y recursos educativos necesarios para su desarrollo:

- Reproductor de audio
- Reproductor de diapositivas
- Reproductor de DVD
- Equipo de sonido.
- Material deportivo diverso (pelotas, cuerdas, conos, aros)

XVI. Infraestructura necesaria para su desarrollo:

- Vinculación con centros turísticos locales (museos, monumentos, templos, sitios arqueológicos, históricos, de esparcimiento, áreas naturales y protegidas)
- Aula de usos múltiples
- Canchas deportivas

XVII. Vinculación con otros módulos de aprendizaje:

- Tour de Grupos
- English Tour
- Espacio y legado turístico
- Costumbres y tradiciones en México
- TIC aplicadas al turismo
- Biomas y ecosistemas turísticos
- Ubicación espacial turística



- Turismo social
- Equidad de género y turismo

XVIII. Glosario de términos:

- **Actividades recreativas:** Para que una actividad tenga carácter recreativo tiene que ser necesariamente elegida por los individuos o grupos sociales; tiene que resultar placentera; cumplir una función de autodesarrollo y servir como un incentivo regenerador del brío físico y espiritual, consumido en la jornada laboral.
- **Animación turística:** Según la Organización Mundial de Turismo, se entiende por animación turística toda acción realizada en o sobre un grupo, colectividad o medio, con la intención de desarrollar la comunicación y garantizar la vida social.
- **Animador turístico:** Es un profesional que ejerce enorme influencia sobre personas o una colectividad, especialmente durante el uso del tiempo libre, permitiendo que se establezcan contactos e intercambios humanos; conocido también como un intermediario para el desarrollo de las actividades dentro del medio ambiente, natural, social y turístico.
- **Dinámica de grupos:** Es un campo de la psicología o las ciencias sociales que se dedica a la investigación del comportamiento de los grupos humanos y de las personas que los integran.
- **Grupo:** Conjunto de personas que se encuentran en situación de interacción, compartiendo un espacio y un tiempo determinados; aunque el número de personas integrantes varíe según los diferentes autores; se puede decir que los fenómenos grupales tienen lugar en aquellos grupos de 1 a 20 personas máximo, ya que allí se encuentra las características esenciales del grupo: interacción de cada miembro con el resto, interdependencia, solidaridad, formación de subgrupos, aparición de roles.
- **Ocio:** Tiempo de recreación que un individuo puede organizar y utilizar de acuerdo a su propia voluntad. Esto no solo excluye las obligaciones laborales, sino también el tiempo invertido para la satisfacción de necesidades básicas como comer o dormir.
- **Recreación:** Es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores y lograr otros objetivos deseables, individuales y sociales. Contribuye también al desarrollo personal y a mejorar la comunidad.
- **Recreación Turística:** Surge por la necesidad de ofertar servicios para el placer de las personas que viajan y hacen estancia en lugares distintos al de su entorno habitual, por un periodo de tiempo consecutivo inferior a un año, con fines de ocio y otros motivos.
- **Técnicas de animación turística:** Son el conjunto de procedimientos y prácticas que el animador debe conocer para lograr con éxito su función, y complementar con sus propias habilidades y destrezas.
- **Tiempo libre:** El tiempo libre es aquel, del cual dispone el individuo, fuera de sus necesidades inevitables y obligaciones profesionales, familiares y sociales.
- **Turista:** Persona que por motivos de recreación, visita voluntaria y temporalmente un lugar distinto al de su domicilio habitual, con el propósito de experimentar un cambio.
- **Turismo:** El turismo es un hecho que conlleva en sí mismo implicaciones económicas, sociales, políticas y ambientales, de gran importancia en el contexto de la sociedad actual. Su adecuado aprovechamiento aporta significativos dividendos a la economía de las ciudades, regiones y países, y su manejo responsable contribuye al bienestar de las personas, colectividades y empresas. En términos prácticos, es una actividad relacionada con el uso del tiempo libre.

XIX. Perfil del docente:



- **Experiencia académica en el desarrollo de estrategias de aprendizaje y evaluación en:** los contenidos relacionados con las diferentes personalidades en grupo, manejo, control, situaciones de emergencia, así como el análisis para la conservación y preservación del medio ambiente.
- **Formación profesional en disciplinas afines al módulo de aprendizaje, preferentemente en:** Cultura física y deporte, Recreólogo, Administración del deporte y recreación, Técnico en recreación y animación, Monitor de recreación y deportes.

Nombre de los participantes en su elaboración	<ul style="list-style-type: none">• Ernestina Solórzano Benavides• José Alejandro Lorenzo Carrera• Martha Ruth Rivas Guzmán
Fecha última actualización	