



**Universidad Austral de Chile**  
Escuela de Educación Física, Deporte y Recreación

**PROGRAMA DE ASIGNATURA**

**1. Información General.**

1.1	Nombre de la Actividad Pedagógica	: <b>RECREACIÓN Y ANIMACIÓN</b>
1.2	Código y Clave	: EFIS 144
1.3	Requisitos	: Ninguno
1.4	Módulo al que pertenece	: Actividades en contacto con la Naturaleza
1.5	Núcleo temático al que pertenece	: Recreación y Animación
1.6	Créditos de la actividad pedagógica	: 4
1.7	Número y Tipo de Horas	: 2 hrs. Prácticas – 2 hrs. Teóricas.
1.7.1	Período y año académico impartido	: <b>SEGUNDO SEMESTRE. TERCER AÑO</b>
1.7.2	Días, Horario y Sala	: Gimnasio N° 1 – UACH
1.8	Profesor Responsable	: Sr. Camilo Henríquez Hohmann
	Profesor Colaborador	: Sr. Sergio Toro

**2. Descripción de la Actividad Pedagógica**

La asignatura de Recreación y Animación es una actividad pedagógica, teórica – práctica, que en su desarrollo irá entregando a los estudiantes conceptos y herramientas básicas que contribuyan de manera efectiva al desarrollo profesional. Aportará nociones, estrategias y experiencias importantes para el trabajo del profesional de la Educación Física como formador, motivador y animador en el proceso de crecimiento y formación de variadas áreas del desarrollo del ser humano.

A través de estas vivencias, experiencias y conocimientos se irá vinculando, al futuro profesional, con la realidad social actual y la importancia que adquiere la recreación en el presente. Nos referimos a un mundo globalizado que así como nos ofrece múltiples y variadas oportunidades de crecimiento y desarrollo también invita, tienta y seduce al hombre y la mujer a un uso del tiempo libre y de ocio carente de libertad, de crecimiento y desarrollo social, desvalorizado y egoísta con una gran cuota de empobrecimiento espiritual.

La Recreación y la Animación son herramientas que generan en el (los) individuo (os) desarrollo corporal, creatividad, carácter, afectividad, socialización y espiritualidad elementos vitales para la formación de un ser humano más integral y completo.

**3. Objetivos**

**3.1 Generales**

A través del desarrollo de la asignatura los estudiantes de Pedagogía en Educación física serán capaces de:

- Comprender la importancia de la Recreación y Animación como medio para el desarrollo humano y social.
- Adquirir los conocimientos necesarios en relación a conceptos y elementos metodológicos fundamentales de la Recreación permitiendo su asimilación y aplicación en la organización y práctica de actividades y programas propios de esta área.
- Conocerá y dominará los distintos tipos de juegos y su aplicación como herramientas lúdicas de aprendizajes y desarrollo del ser humano.
- Diferenciar las características propias de la edad de madurez del ser humano y la implicancia de la Recreación en el desarrollo de las mismas.
- Fortalecer y desarrollar capacidades y competencias tales como el liderazgo, la integración, la participación, el control, la motivación y la toma de decisiones en la ejecución práctica de las actividades propuestas.

#### 4. Aprendizajes esperados

De conocimiento.

- Conocer y descubrir la importancia de la Recreación en la sociedad a través de la historia.
- Conocer los fundamentos y principios básicos de la Recreación y Animación.
- Conocer e identificar conceptos como Tiempo Libre, Ocio Pasivo y Activo, Recreación y Animación, Animación Socio-Cultural, Tiempo de Creación, Tiempo de Recreación,
- Conocer los tipos de Recreación que se practican en la actualidad.
- Conocer los tipos de Animación aplicados en la actualidad.
- Conocer tipos de juegos y sus características : juegos deportivos, de salón, al aire libre, de montaña, playa campamentos educativos.
- Conocer Planes y programas, políticas e importancia que atribuye el Estado al ámbito de la Recreación en nuestro país.

De habilidades y destrezas

- Adquirir Técnicas de Animación y Recreación.
- Adquirir competencias en la organización, manejo, control y monitoreo de grupos de trabajo.
- Adquirir conocimientos y competencias en lo referente a la planificación, organización, ejecución y desarrollo de actividades recreativas y de animación intra y extramuros.
- Reconocer y modificar ambientes a través de la actividad de animación y recreación.
- Generará espacios de encuentro y participación de todos los actores fomentando y potenciando el concepto de comunidad.
- Experimentar distintas sensaciones, emociones y estados de ánimo a través de las actividades propuestas.

De actitudes

- Lograr interiorizar y profundizar respecto de la importancia de la Recreación y Animación en la sociedad actual.
- Mantener una actitud de colaboración y buena disposición ante la asignatura y las actividades que se desarrollen en esta.
- Mantener una buena asistencia y puntualidad en los horarios tanto teóricos como prácticos.
- Fortalecimiento de valores y actitudes tales como : responsabilidad, respeto, tolerancia, perseverancia, compañerismo, amistad, participación, alegría y buena disposición ante su grupo de pares y personas involucradas en las actividades de la asignatura.

#### 5. Metodología de trabajo

- Clases expositivas
- Lectura y análisis de guías de trabajo.
- Aplicación práctica de las técnicas de animación y recreación.
- Elaboración y ejecución de actividades prácticas individuales y grupales.
- Planificación, organización, ejecución y desarrollo de actividades recreativas y de animación aplicados a estudiantes de enseñanza básica de un sector determinado de la ciudad.
- Charlas expositivas de profesionales del área respecto de temas como : “Recreación y realidad escolar”, “Recreación y políticas de Estado”
- Como actividad final de asignatura se organizará un campamento con estudiantes junto a sus padres y madres en un sector y área determinados fuera de la ciudad.

#### 6. Evaluación

Evaluación Diagnóstica

- Se entregará a los estudiantes un cuestionario para detectar nivel de conocimientos, ideas y experiencias que manejan respecto del tema de la Recreación y Animación.

Evaluación Formativa

- A través de cada clase, reforzando ideas, reflexionando los conceptos, contestando preguntas y dudas, discutiendo y analizando los temas, aplicando autoevaluaciones y co-evaluaciones en las actividades prácticas.
- Se aplicarán Rubricas de Desempeño al término de cada mes.

Evaluación Sumativa

Teórico :

- Prueba Escrita 1 : 15%
- Prueba Escrita 2 : 15%

Práctico :

- Actividad Individual : 20%
- Actividad grupal : 20%
- Campamento : 30%

Nota presentación a

examen : 70%

Examen Escrito : 30%  
Eximisión : 5,5

**7. Normas y procedimientos de las clases**

- Prácticos : 90% de asistencia
- Teóricos : 90% de asistencia

Las actividades de evaluación práctica así como las pruebas teóricas serán de obligatorias en Asistencia, e caso contrario y sin mediar una justificación serán calificados con nota máxima 5,0.

**8. Bibliografía Básica**

-

**9. Linkografía Básica Recomendada**

- <http://funlibre.org/www.funlibre.org/visitantes.html>

**10. Salidas a Terreno**

- Actividades Recreativas Colegios
- Actividades Lúdico-Recreativas en Hoteles
- Actividades Lúdico-Recreativas en la Empresa
- Actividades Recreativas estudiantes y sus padres en Parque Oncol.
- Campamento 3 días Parque Oncol ( por definir )