



SILABO

RECREACION Y ANIMACION Y TURÍSTICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Código	:	062971
1.2. Ciclo	:	IX
1.3. Créditos	:	2
1.4. Área curricular	:	Formación Profesional
1.5. Condición	:	Obligatoria
1.6. Semestre Académico	:	2017 - 1
1.7. Duración	:	16 semanas: 48 horas
1.8. Horas semanales	:	3 HT: 1 HP: 2
1.9. Requisitos	:	Ninguno
1.10 Facultad	:	Ciencias Administrativas
1.11. Escuela Profesional	:	Administración de Turismo
1.12. Profesores	:	Comisión Académica
1.13. Texto Básico	:	López, P, Formación de Animadores y Dinámicas de Animación.

II. SUMILLA

La asignatura pertenece al área curricular de formación profesional, es de naturaleza teórica y práctica, tiene por propósito desarrollar capacidades para utilizar el tiempo libre y la recreación, teniendo en cuenta el valor marcadamente de entretenimiento y dinámica de los juegos y deportes en el ámbito turístico.

Organiza sus contenidos en las siguientes unidades de aprendizaje: I. Ocio, Tiempo Libre, Recreación. II. Conceptos de técnicas de recreación, tiempos de conducción, tiempos para juegos, tiempos de participación y principios. III. Animación socio cultural IV. Juegos complementarios y juegos exteriores.

III. COMPETENCIA DE ASIGNATURA

Determina los aspectos generales sobre las características y elaboración de un plan de animación turística para llevar con éxito el desarrollo de la estancia en los establecimientos de hospedaje y en diversas actividades turísticas a nuestros clientes.

IV. CAPACIDADES

-) Describe los conceptos de ocio, tiempo libre, recreación.
-) Analiza los diversos tipos de animación y recreación turística.
-) Identifica los pasos a seguir para la elaboración de un Plan de Animación Turística.
-) Estructurar dinámicas y juegos para los segmentos asignados.

V. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: OCIO, TIEMPO LIBRE, RECREACIÓN				
CAPACIDAD: Describe los conceptos de ocio, tiempo libre, recreación				
Semana	Actitudes		Estrategias de Aprendizaje	Horas
	<ul style="list-style-type: none">) Demuestra una actitud proactiva en el desarrollo de la teoría) Acepta la necesidad de analizar la diferencia entre Ocio, Tiempo libre, recreación) Desarrolla actitud crítica respecto de la diferencia entre Ocio, Tiempo libre, recreación 			
	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales		
1	Historia de la Animación turística	1. Sustenta los antecedentes de la Evolución histórica de la Animación turística	Mapas mentales	2
			Lluvia de ideas	2
2	Conceptos Ocio, Tiempo libre, recreación	2. Demuestra con ejemplos los conceptos de Ocio, Tiempo libre, recreación	Clase magistral	2
			Solución de casos	2
3	Trabajo e Informe N°1 Diferencias entre Ocio, Tiempo Libre, Recreación, Tiempo Social y diversión. Exposición Grupal	1. Identifica en el mercado laboral cuáles son los diversos conceptos de Ocio, Tiempo Libre, Recreación,	Trabajo en equipo	2
			Análisis documental bibliográfico	2

		Tiempo Social y diversión 2. Realiza una comparación de nuestro mercado con otras realidades.		
4	Animación socio cultural Corrientes más importantes del mundo fases del proceso de animación instrumentos de organización, capacitación de las personas y tipos de animadores.	1. Establece la importancia de la fases del proceso de animación turística. 2. Usa los instrumentos de organización y capacitación de los animadores turísticos.	Exposición dialogada	2
			Trabajo en equipo	2
Referencias:) Teoría del turismo, OMT				

UNIDAD II: CONCEPTOS DE TÉCNICAS DE RECREACIÓN, TIEMPOS DE CONDUCCIÓN, TIEMPOS PARA JUEGOS, TIEMPOS DE PARTICIPACIÓN Y PRINCIPIOS.				
CAPACIDAD: Analiza las diversas técnicas de recreación así como los tiempos de conducción y participación para llevar a cabo un plan de animación turística.				
Semana	Actitudes		Estrategias de Aprendizaje	Horas
) Discute nuevas propuestas de recreación y juegos.) Pregunta sobre las especificaciones para la elaboración de un juego.) Acepta la necesidad de la aplicación de técnicas para la participación y conducción de grupos.			
	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales		
5	Conceptos de técnicas de recreación, tiempos de conducción, tiempos para juegos, tiempos de participación y principios.	1. Distingue la importancia de la psicología en la publicidad. 2. Esboza nuevos destinos turísticos.	Discusión en grupos pequeños	2
			Exposición problemática	2
6	El juego y la animación, teorías y explicaciones sobre el juego, el juego y los juguetes por edades, clasificación de los juegos, creación de materiales de juego.	1. Aplica los conceptos de acuerdo a las regulaciones. 2. Ejecuta propuestas de publicidad	Clase magistral	2
			Taller	2
7	Concepto de dinámicas. Tipos de dinámicas	1. Establece la importancia de las dinámicas en un plan de animación turística. 2. Establece propuestas de dinámicas para desarrollar el turismo en las regiones.	Lluvia de ideas	2
			Taller	2
8	Evaluación Parcial		Elija un elemento.	2
			Elija un elemento.	2
Referencias:) López, P, Formación de Animadores y Dinámicas de Animación.				

UNIDAD III: EL PLAN PROMOCIONAL				
CAPACIDAD: Identifica los pasos a seguir para la elaboración de un Plan Promocional				
Semana	Actitudes		Estrategias de Aprendizaje	Horas
) Justifica la necesidad de ejecutar ejercicios para conocer los pasos para la elaboración de un plan de animación turística.) Participa de la recolección de información de nuevos recursos y/o productos para elaborar su plan de animación turística.			
	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales		
9	Animador turístico. Aptitud y cualidades	Determina la importancia del animador turístico. Ejercicios.	Estudio de casos	2
			Estudio de casos	2
10	Organización de grupos e individuales. Ejemplos de dinámicas	Identifica la forma de organización de grupos dentro de la animación turística.	Exposición dialogada	2
			Lluvia de ideas	2
11	Concepto de dinámicas. Tipos de		Trabajo en pares	2

	dinámicas	Identifica los conceptos y tipos de dinámicas.	Discusión en grupos pequeños	2
12	Pasos para la elaboración de un plan de animación turística.	Localiza las herramientas necesarias para obtener el éxito y desarrollo del área de animación dentro la empresa turística.	Clase magistral	2
			Exposición problemática	2
Referencias: J Cutrera, Juan Carlos (1977), Técnicas de Recreación, Editorial Studium.				

UNIDAD IV: JUEGOS COMPLEMENTARIOS Y JUEGOS EXTERIORES.				
CAPACIDAD: Estructura los medios de necesarios para llevar a cabo los juegos según el segmento que le corresponda.				
Semana	Actitudes:		Estrategias de Aprendizaje	Horas
	J Desarrolla análisis para establecer las estrategias para llevar a cabo los juegos según el segmento que se le asigne. J Formula a través de ejemplos las acciones necesarias para identificar los elementos de los juegos aplicados en cada segmento asignado.			
	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales		
13	Animación para jóvenes. Practica	Exposición y presentación grupal	Lluvia de ideas	2
			Técnicas participativas	2
14	Animación para ejecutivos y empresarios Practica	Exposición y presentación grupal	Lluvia de ideas	2
			Exposición dialogada	2
15	Animación para personas de la tercera Edad. Practica	Exposición y presentación grupal	Trabajo en equipo	1
			Conferencia dialogada	1
	Animación para niños. Practica	Exposición y presentación grupal	Dinámica de grupos	1
			Trabajo en equipo	1
16	Examen Final		Demostración	4
Referencias: J Zamorano Caral, Francisco Manuel (2002). Turismo alternativo. Trillas				

VI. METODOLOGÍA

6.1. Estrategias centradas en la enseñanza

- a. Exposición dialogada
- a. Clase magistral
- b. Exposición problemática
- c. Técnicas de concientización
- d. Inducción

6.2. Estrategias centradas en el aprendizaje

- b. Dinámica de Grupos
- c. Trabajo en equipo
- d. Estudio de casos
- e. Trabajo en pares

VII. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

- a. Equipos informáticos
- b. Manual de asignatura
- c. Multimedia
- d. Separatas

VIII. EVALUACIÓN

La evaluación es un componente del proceso formativo que implica el recojo de información sobre los rendimientos y desempeños del estudiante. Permite el análisis para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se evalúa antes, durante y al finalizar el proceso , según la siguiente Tabla:

Evaluación Académicas	Peso
Prueba de entrada	Sin nota
Evaluación de Proceso	60%
Examen Parcial	20%
Examen Final	20%

- Antes: prueba de entrada.-Se realiza una evaluación inicial, diseñada para recoger los saberes que posee el estudiante para asumir la asignatura y cuyo resultado no interviene en el cálculo de la calificación de la asignatura.
- Durante: Evaluación de Proceso.- De acuerdo al objetivo de aprendizaje de la asignatura se evalúan las competencias adquiridas por el estudiante utilizando los criterios establecidos en el anexo N° 1
- Examen: Parcial y Final.- Se evalúa los productos del aprendizaje, al finalizar una o más unidades de aprendizaje, usándose la prueba escrita como instrumento de medición (examen parcial y examen final).

IX. FUENTES DE INFORMACIÓN COMPLEMENTARIAS

9.1. Fuentes bibliográficas

-) Cutrera, Juan Carlos, Técnicas de Recreación, Editorial Studium 1977
-) López, P, Formación de Animadores y Dinámicas de Animación
-) Zamorano Caral, Francisco Manuel. Turismo alternativo. Trillas 2002
-) Farré Monika, Maria. Técnicas de comunicación para animación. Pirámide 2006.
-) Puertas Xavier Fonnt, Silva. Juegos y Actividades deportivas para la animación turística. Síntesis 2002.
-) Puertas Xavier. Animación en ámbito turístico. Síntesis2004

9.3. Fuentes electrónicas

-) www.tnews.com.pe
-) www.omt.org
-) www.promperu.gob.pe
-) www.mincetur.gob.pe