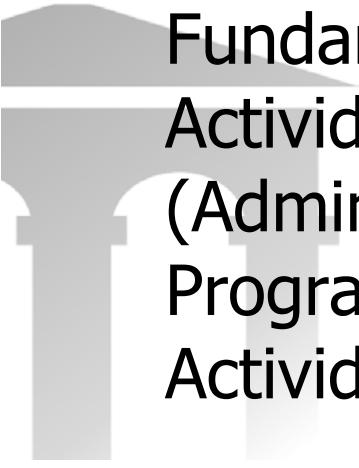


Programas de Educación a Distancia



Fundamentos de las Actividades Recreativas (Administración y Programación de las Actividades Recreativas)

Maria Eugenia Velasco Espitia

Formando Colombianos de Bien

Álvaro González Joves
Rector

María Eugenia Velasco Espitia
Decana Facultad de Estudios a Distancia

Luis Armando Portilla Granados
Director Centro de Educación a Distancia

Tabla de Contenido

Presentación Introducción

UNIDAD 1: Teoría de las Actividades Recreativas

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de INFORMACIÓN

1.1. GENERALIDADES

1.1.1 El hombre, la Mente, el Cuerpo y el Espíritu

1.2. CONCEPTOS

1.3. CARACTERÍSTICAS

1.4. IMPORTANCIA

1.5. TIPOLOGÍA

1.6. ELEMENTOS DE UNA ACTIVIDAD RECREATIVA

1.7. CLASIFICACIÓN

1.7.1 Según Grushin

1.7.2 Según Dumazedier

1.7.3 Según Parker

1.7.4 Según Vera Guardia

Proceso de Comprensión y Análisis

UNIDAD 2: Administración

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

2.1 ADMINISTRACIÓN

2.1.1 Planificación

2.2 DIMENSIONES DE UN PROYECTO

2.3 DIRECCIÓN

2.3.1 Concepto del Gerente o Administrador

2.3.2 Objetivos

2.3.3 Cualidades y Requerimientos de un Ejecutivo, Director o Gerente

2.4 CLASIFICACIÓN DE LÍDERES, DIRECTORES O GERENTES

2.4.1 Proceso de Resolver Problemas que Debe Utilizar un Gerente

2.4.2 Funciones del Administrador

2.5 DIRECCIÓN O GERENCIA

- 2.5.1 Toma de Decisiones
 - 2.5.2 Los Interrogantes
 - 2.5.3 Etapas del proceso de Dirección de un Gerente
- Proceso de Comprensión y Análisis

UNIDAD 3: Presentación de un Programa Recreativo

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

3.1 GENERALIDADES

3.1.1 Objetivos

3.1.2 Requisitos

3.2 BOSQUEJO TEÓRICO

3.2.1 ¿Qué es la Administración de Servicios Recreativos?

3.3 PROGRAMACIÓN DE LA RECREACIÓN

3.3.1 ¿Qué es?

3.3.2 ¿Cuáles son los Enfoques de Programación en Recreación?

3.3.3 ¿Cuáles son las Etapas de la Programación?

ANEXO 1: Problemática: su Diagnóstico y Pronóstico

ANEXO 2: Objetivos y Metas

ANEXO 3: Modelos y Programas

ANEXO 4: Transición del Programa

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Presentación

La educación superior se ha convertido hoy día en prioridad para el gobierno Nacional y para las universidades públicas, brindando oportunidades de superación y desarrollo personal y social, sin que la población tenga que abandonar su región para merecer de este servicio educativo; prueba de ello es el espíritu de las actuales políticas educativas que se refleja en el proyecto de decreto Estándares de Calidad en Programas Académicos de Educación Superior a Distancia de la Presidencia de la República, el cual define: "Que la Educación Superior a Distancia es aquella que se caracteriza por diseñar ambientes de aprendizaje en los cuales se hace uso de mediaciones pedagógicas que permiten crear una ruptura espacio temporal en las relaciones inmediatas entre la institución de Educación Superior y el estudiante, el profesor y el estudiante, y los estudiantes entre sí".

La Educación Superior a Distancia ofrece esta cobertura y oportunidad educativa ya que su modelo está pensado para satisfacer las necesidades de toda nuestra población, en especial de los sectores menos favorecidos y para quienes las oportunidades se ven disminuidas por su situación económica y social, con actividades flexibles acordes a las posibilidades de los estudiantes.

La Universidad de Pamplona gestora de la educación y promotora de llevar servicios con calidad a las diferentes regiones y el Centro de Educación a Distancia de la Universidad de Pamplona, presentan los siguientes materiales de apoyo con los contenidos esperados para cada programa y les saluda como parte integral de nuestra comunidad universitaria e invita a su participación activa para trabajar en equipo en pro del aseguramiento de la calidad de la educación superior y el fortalecimiento permanente de nuestra Universidad, para contribuir colectivamente a la construcción del país que queremos; apuntando siempre hacia el cumplimiento de nuestra visión y misión como reza en el nuevo Estatuto Orgánico:

Misión: Formar profesionales integrales que sean agentes generadores de cambios, promotores de la paz, la dignidad humana y el desarrollo nacional.

Visión: La Universidad de Pamplona al finalizar la primera década del siglo XXI, deberá ser el primer centro de Educación Superior del Oriente Colombiano.

Luis Armando Portilla Granados. Director CEDUP

Introducción

La recreación ha desempeñado un papel muy importante en la vida de todos los pueblos: las razas primitivas tenían sus juegos, danzas, música y ceremonias que les ayudaban a darle sentido a la utilización del tiempo libre y las antiguas civilizaciones han dejado prueba de diferentes formas de realización. (Butler 1959).

Sin embargo, todas estas actividades atienden a la condición del hombre como ser social, el cual siente la necesidad de una recreación sana que logre satisfacer sus gustos y aspiraciones ya sean estas naturales, culturales o de progreso. (Smith 1980).

Dentro de estas actividades existen las llamadas recreativas que no son otra cosa que un conjunto de iniciativas que posibilitan a las personas a utilizar todo el potencial que está latente en ellas mismas y en su medio.

Teniendo en cuenta lo anterior, este documento presenta una visión teórica de las actividades recreativas como lineamientos fundamentales en el aprovechamiento del tiempo libre de las personas; así mismo le dará a usted; futuro licenciado, herramientas para que su clase de educación física y recreación sea mas variada y pueda encontrar en ella un medio excelente para contribuir al aprendizaje grupal.

UNIDAD 1

Teoría de las Actividades Recreativas

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Generalidades
- Conceptos
- Características
- Importancia
- Tipología
- Elementos de una Actividad Recreativa
- Clasificación

Proceso de Información

1.1 GENERALIDADES

El estudio del hombre, el más complejo de los seres y su desarrollo integral, es un tema apasionante; seguramente infinito en el cual todos los que somos padres, educadores, empleadores, líderes, políticos o demás, debemos participar activamente.

Para poder influenciar positivamente en el desarrollo integral del hombre, lo primero y esencial es conocerlo profundamente, saber verdaderamente qué es el hombre y luego determinar los factores que de acuerdo con la naturaleza del ser, tienen importancia en su desarrollo y cuáles son importantes para que ese desarrollo sea integral. (Vera Guardia, 1991)

1.1.1 El Hombre, la Mente, el Cuerpo y el Espíritu

Con mucha frecuencia, tratando de definir y descubrir al hombre, nos encontramos con la posición que el hombre es en esencia: Mente, cuerpo y espíritu.

Es decir, un ser que tiene una capacidad de aprender, que posee un campo o entidad fisiológica que es el asiento de ese ser y que posee un bagaje de nociones y valores que no son necesariamente clasificados como conocimientos, que tienen que ver con su conducta individual y colectiva.

El hombre como mente se desarrolla principalmente a través de la asimilación y combinación de las diversas ramas del conocimiento. Este aspecto del desarrollo del hombre parece abarcar en relación con el ente psicológico y el ente social, de acuerdo con la definición de la Organización Mundial de la Salud. (Organización Mundial de la Salud, 1968).

El hombre como cuerpo se desarrolla potencialmente a través de acciones que permiten su evolución equilibrada y armoniosa al máximo de su potencial, nos encontramos con el hombre como ente biológico de la definición anterior.

El hombre como espíritu es el ser que se rige por normas de ética, conceptos de moralidad, sentido religioso, respeto mutuo, generosidad, altruismo, humildad y todos aquellos conceptos reconocidos como virtudes en el hombre y que no dependen del conocimiento intelectual de sus valores si no que hacen que sean respetados y reconocidos.

En efecto, este hombre a través del tiempo, decía Butler, (1959) ha buscado una salida a su auto-expresión y a su desarrollo personal y es nada menos que la recreación. La recreación es y ha sido siempre una necesidad del ser humano que a través del tiempo se ha manifestado en diversas formas, desde las celebraciones rituales de nuestros ancestros, hasta el espectáculo musical de nuestro tiempo - que en cierto modo es la misma cosa -.

A medida que con el paso de los siglos y el avance de la civilización, el hombre necesitó menos tiempo para subvenir a sus necesidades primarias de alimentarse y defenderse del medio o de otros hombres; con el avance de las herramientas, las máquinas, la mecanización y la automatización, dispuso de más tiempo libre.

Ese tiempo se convirtió en el advenimiento de los sindicatos y uniones, en la conquista social más importante de nuestro siglo, es hoy motivo de estudio de investigaciones serias por el valor que tiene en la vida del hombre y es el factor

que más ha favorecido el desarrollo de la recreación como factor fundamental de mejoramiento de la calidad de la vida del hombre. (Vera Guardia; 1991).

Confirma diciendo el mismo autor que la importancia actual de la recreación en la vida del hombre es tal que pareciera escapar al dominio de la educación física, el deporte y la recreación, para alcanzar y penetrar los dominios de las actividades turísticas que movilizan mas de 300 millones de personas anualmente (a nivel internacional solamente) de las actividades laborales, y sociales en general.

La recreación tiene un papel fundamental en el desarrollo integral del hombre al producirle satisfacción y libertad a través de sus actividades o experiencias.

Desde el punto de vista del hombre biológico - favorece el desarrollo a través de los siguientes factores o aspectos – considerando la participación principalmente en las actividades clasificadas como juegos, actividades al aire libre y actividades de tipo deportivo -:

- Habilidades Motrices Básicas y Especialidades
- Capacidad Cardiovascular
- Coordinación
- Ritmo
- Educación Rítmico Musical

La recreación a través de aficiones, actividades culturales, actividades sociales y actividades artísticas, también puede contribuir poderosamente al desarrollo del hombre. Principalmente en los siguientes aspectos:

- Curiosidad
- Creatividad
- Imaginación
- Habilidades Interpretativas
- Habilidades Motrices y el Cultivar la Amistad
- Participación
- Cooperación
- Ayuda al Prójimo
- Autodesarrollo

Las características o condiciones potenciales del hombre como ente social (dominio afectivo) espíritu, pueden ser desarrolladas a través de cualquier tipo de

actividad recreativa puesto que ellas le producen satisfacción. Los aspectos que tienden a desarrollarse son principalmente:

- Sentido de Pertenencia
- Respeto a los Semejantes
- Sensación de Libertad
- Satisfacción de Participar
- Crecimiento de sí Mismo
- Autoestima
- Conocimiento o Reconocimiento de la Disciplina
- Respeto a las Normas

La recreación en nuestro medio no conoce con frecuencia de planes y programas que abarquen el 100% de la población con la suficiente variedad de actividades para satisfacer las necesidades de todas las edades y condiciones. Hay países de América Latina donde no hay organismos responsables de esta actividad básica para la calidad de vida del hombre.

El deporte que con sus características elitescas alcanza solo un mínimo porcentaje de la población - excepcionalmente el 5% del total; - no tiene el reconocimiento de sus valores potenciales para el desarrollo del hombre y no se cuenta con programas de deporte participativo (deporte para todos) que permitan a los no privilegiados física y anímicamente para ser campeones, el recibir los beneficios del mismo como actividad voluntaria masiva.

Por todo ello, en nuestro medio los beneficios potenciales máximos de estas actividades en el desarrollo del hombre no se producen, pero ello no quiere decir que en realidad no deban llegar a producirse por el mejoramiento del ser humano.

Las razones son muchas y muy variadas y ellas tienen que ver con nuestra realidad socio-cultural del momento, así como nuestros antecedentes históricos y la realidad de nuestro medio físico, siendo los más fáciles de identificar. Falta de conocimiento comunitario de los valores de las disciplinas, inexistencia de una decisión política, falta de recursos humanos calificados, falta de espacios y áreas adecuadas; insuficiente capacidad organizativa, dificultades socioeconómicas.

Todos los beneficios enumerados que el deporte, la educación física y la recreación le aportan al desarrollo del hombre con una adecuada orientación, como sucede con el amor patrio y el respeto a los padres, pueden ser transferidos a la vida

diaria, y en consecuencia mejorar al hombre como ciudadano, como padre, como líder y como conductor y responsable de su destino, un destino cada vez mejor

Teniendo en cuenta lo anterior, Aguilar (1989) dice que la recreación es designada como una necesidad social, psicológica y cultural, que tiene que ser satisfecha a través de actividades que cumplen determinadas características (recreaciones) tales como: un tipo de participación, un contenido, una parte del volumen de tiempo libre, la posibilidad de ser elegida por el sujeto con una orientación científica, política, artística, técnica, educativa; en suma, cultural.

La recreación es un proceso, a través del cual el ser humano logra modificaciones en su forma de ser, obrar, pensar y sentir. Es también un fenómeno psicosocial que forma parte del proceso de producción económica, política e ideológica, durante el tiempo libre como extensión de la jornada laboral.

La recreación se interrelaciona y confluye distintos y típicos factores componentes de las ciencias, artes, la educación, el deporte, el turismo, etc., convirtiéndose en sus áreas de expresión. Estas son: Las artes, artesanías y el turismo., las formas lúdicas sociales; las actividades físico-atléticas y deportivas; ciertas exhibiciones y demostraciones; ciertos encuentros y certámenes; las fiestas y celebraciones, etc.

La recreación se tipifica con propósitos de aplicación, derivándose en la recreación al aire libre, pública, privada, social; especial; física, entre otras.

Sin embargo, las condiciones actuales de Latinoamérica, requieren una recreación conceptualizada de tal manera que favorezca su desarrollo social, por ello; se propone lo siguiente: "La recreación es un fenómeno psicosocial, cultural y biológico de reproducción, ubicado en la superestructura social, que representa una alternativa de toma de conciencia ante la realidad, pero no exclusivamente durante el tiempo libre; la cuál se objetiviza como resultado o condición, a través de actitudes, acciones de carácter crítico y autocrítico, selectivo-expresivo, individual – colectivo-constructivo y en síntesis, actitudes, hábitos, valores, habilidades, conocimientos: políticos, ideológicos, científicos, artísticos que se van adoptando paulatinamente como factores propios de la forma de vida a consecuencia necesaria de una participación comprometida en la realidad concreta y como parte de un proceso permanente de educación multilateral, es decir integral, no necesariamente formal"

En consecuencia, afirma la misma autora que la recreación se objetiviza por medio de la participación del individuo y los grupos de ellos en actividades diversas de las diferentes manifestaciones culturales, que reúnen ciertas características y desempeñan un papel recreativo; de ahí que se le designe como formas de

expresión recreativa o medios objetivos a través de las cuales individuos implicados en ellos, satisfacen sus necesidades e intereses diversos. Aunque no con el efecto deseado.

1.2 CONCEPTOS

Al respecto Bauzer (citado por Ortegón 1991) dice: "Cualquier actividad puede ser considerada justamente recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en el tiempo libre y que en ella se encuentra satisfacción íntima y oportunidad de recrearse"

Por otra parte, Aguilar (1989) dice que las actividades recreativas son las formas de actuar, de participar en la realidad objetiva durante el tiempo de reproducción o tiempo libre. Son una forma de la práctica social, que determinan las bases teóricas recreativas, son las que permiten la estructuración incipiente de los aspectos que aquí se presentan como consideraciones conceptuales. Las actividades recreacionales encierran el potencial de permitir al hombre transformar su ambiente y transformarse a sí mismo.

Al ser las actividades recreativas una alternativa para emplear las horas libres de las grandes masas de la sociedad, su orientación y contenido serán pues de carácter social, educativo, artístico y en suma cultural. Funciones que cumple:

- La identificación y promoción de los bienes culturales universales y nacionales.
- La contribución a la formación de actitudes de compromiso, conciencia y participación en la resolución de la problemática social, por medio del esfuerzo colectivo organizado.
- La contribución a la reproducción y recuperación biológica, psicológica y ante todo social de ciertas condiciones de producción de bienes culturales para el autodesarrollo.
- Educar para el empleo del tiempo libre en periodos escolares o laborales.
- Educar durante (en) el tiempo libre.

1.3 CARACTERÍSTICAS

Según Cervantes, (1989) son:

- Poca organización: Una o dos horas antes de la realización se pueden tener los elementos organizativos listos para dar comienzo a la actividad: ayudantes, material, tareas, distribución del tiempo libre y las áreas de trabajo

- Corta duración: En una o tres horas se puede llevar a cabo una actividad llena de colorido y lucidez.
- Requiere de poco material adaptable: Los recursos del ambiente pueden con un poco de imaginación y deseos de trabajar ser aprovechados para la realización de la actividad. Asimismo, el material de desecho se puede reciclar a fin de convertirlo en un apoyo didáctico. Con lo que respecta a las áreas físicas para el desarrollo, pueden ser empleadas instalaciones o áreas preconstruidas como albercas, zonas verdes, pabellones, aulas, gimnasios, canchas deportivas, auditorios etc. Sin embargo; como raras veces se puede contar con todo ello, las actividades recreativas son factibles para ser llevadas a cabo en patios escolares, calles peatonales, jardines y parques públicos, estacionamientos al aire libre, playas etc.
- Bajo costo: Además de una inversión mínima para el material, en cuanto al personal se requiere poco, pudiéndose emplear a líderes natos previamente orientados.
- Flexible en su administración: Por naturaleza, ese tipo de actividades no son partidarias de la improvisación, sin embargo su planeación, organización, dirección, coordinación y control han de partir de las necesidades de la población a la que vaya dirigida la actividad y a los recursos existentes.
- Alusiva: Debido a su carácter especial, una actividad recreativa permite una representación de un hecho conmemorativo sin necesidad de hablar de él. Además de que por sí misma, habla de su contenido alegórico, alegre, integrado, colectivo y motivador.
- Amplio contenido: Si bien el esquema organizativo es casi siempre el mismo, las actividades específicas que se preparan pueden variar según el objetivo que se persiga y de acuerdo con la capacidad imaginativa del programador. Debe evitarse el error de considerar que este tipo de actividades son un fin en sí mismas, es decir, que tal como se aprendieron han de utilizarse, porque se estaría actuando antiprofesionalmente, además de caer en la seudo recreación o activismo (empleo de una actividad sin fijarse un objetivo previamente).
- Congrega a un colectivo: Este tipo de actividades están en condiciones de ser aplicadas a grupos de diferentes edades y cantidad de Integrantes.

1.4 IMPORTANCIA

La recreación y las formas de ella son diferentes para cada ser humano ya que en una edad y en su propio mundo necesitan diariamente de ellas para disfrutar de una vida plena y satisfactoria.

Su importancia radica según Cervantes (1989) en:

- Son un modelo, porque representan una porción de la realidad en forma de práctica recreativa.
- Representan una estrategia de participación colectiva organizada, lo cual significa una oportunidad para ir desplazando esquemas individualistas de trabajo recreativo.
- Al ser empleados como factor de moda de un programa o fecha importante y que exige de una participación dinámica o como espectador crítico, se convierte en eventos especiales.

1.5 TIPOLOGÍA

Las actividades recreativas poseen características particulares que les hacen distintas unas de otras, constituyéndose en bloques o agrupaciones de ellas hasta conformar una variante o tipo de recreación.

Toda tipología es en parte objetiva, es decir, que obedece a formas prácticas de las actividades recreativas que se llevan a cabo en la sociedad.

También es en parte subjetiva pues tiene algún sentido arbitrario establecido con fines de estudio o medio para facilitar operativamente tal estudio.

- Según el ámbito social los tipos de recreación pueden ser:
 - Familiar
 - Comunitaria
 - Masiva o popular
 - Individual
- Según el modo de producción y formación social puede ser:
 - Capitalista: Burguesa
 - Proletaria (masiva, popular o social)
 - Socialista.
- Según el grado de sistematización puede ser:
 - Espontánea
 - Dirigida

- Autogestionaria
- Según la duración se divide en:
 - Recreación de corta duración
 - Recreación de mediana duración
 - Recreación de larga duración
- Según el tipo de participación puede ser:
 - Pasiva
 - Activa
- Según el tipo de población a la que va dirigida será:
 - Infantil
 - Para adolescentes
 - Juvenil
 - Para estudiantes
 - Geriátrica (para ancianos)
 - Recreación especial: Para la rehabilitación
 - Terapéutica
- Según el contenido es:
 - Físico deportiva
 - Artística
 - Intelectual
 - Turística
- Según el tipo de organismo o institución que la proporciona será:
 - Sindical
 - Laboral
 - Partidista
 - Pública

- Según el sitio o ambiente donde se realiza o denomina:
 - Urbana
 - Rural
 - Al aire libre
 - Intramuros o bajo techo.

Niveles de Participación

El individuo participa de distintas formas en las actividades recreativas; las peculiares son:

- Como espectador crítico, que escucha, observa, polemiza, reflexiona, analiza, valora, etc.
- Como participante directo, que toma parte activa en las actividades o experiencias, experimenta vivencia, etc.
- Como participante directo y comprometido, que además de tomar parte, orienta su acción hacia el entorno.
- Como participante creativo, quién propone, sugiere, crea, modifica, inventa, transforma, etc.
- Los niveles antes citados son intercambiables y generales, lo que equivale a decir que cuando un individuo o grupo está en el primer nivel al realizar una actividad en otra, podrá estar en cualquiera de los otros niveles y no darse en orden lineal, permiten infinidad de combinaciones.

1.6 ELEMENTOS DE UNA ACTIVIDAD RECREATIVA

Una actividad es recreativa cuando en su esencia, en su contenido, en su aplicación, orientación e intención se encuentra elementos como los siguientes:

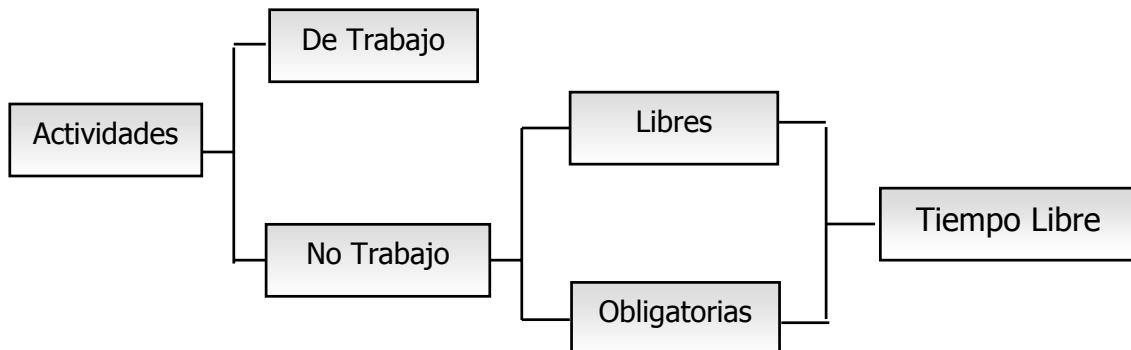
- Se realiza en el tiempo de reproducción social, llamado tiempo libre. Aunque algunas de ellas puedan enseñarse durante los períodos escolares deberán denominarse más propiamente actividades educativas con un objetivo recreativo, es decir, educación para la recreación, la cual será una asignatura de estudio como las demás que forman e integran los planes de estudio: educación física, educación artística, etc.

- Cuando el participante en ella tiene la oportunidad de fijar su intensidad, resultados esperados y complejidad en razón de sus propios intereses, posibilidades y capacidades.
- Es informativa y facilita la comunicación individual y social.
- Es formativa de hábitos, habilidades, etc.
- Fomenta actitudes que conllevan a tomar conciencia social.
- Fomenta valores a favor de la lucha por igualdad social.
- Su contenido es educativo, artístico, científico, higiénico y cultural en general.
- Su orientación e intención es política, ideológica, popular, democrática y multifacética.
- Exige un alto grado de optionalidad o elección.
- Su estructura permite paulatinamente la autogestión.
- Es auto y hetero acondicionada, es decir, el individuo la selecciona o elige por inclinación o intereses, condicionados socialmente. (Vera Guardia 1991)

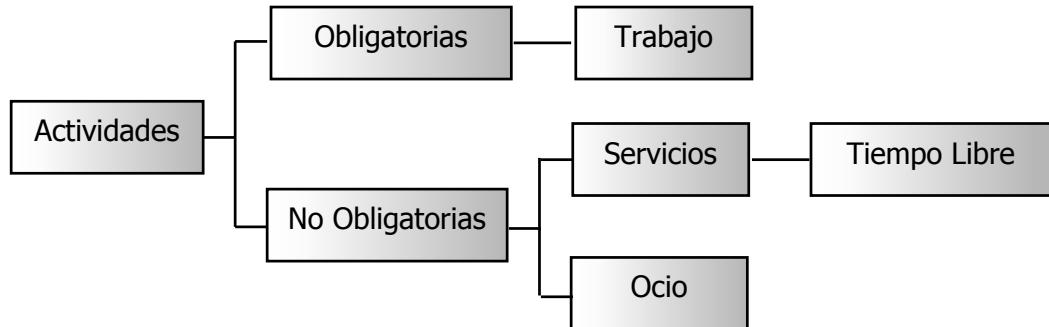
1.7 CLASIFICACIÓN

Los teóricos del tiempo libre y del tiempo de ocio han estudiado y clasificado las actividades básicas del hombre.

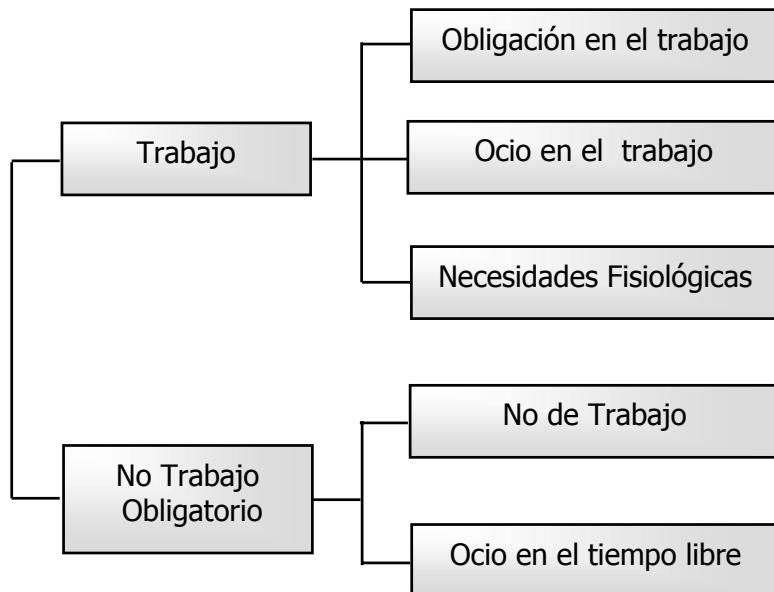
1.7.1 Segundo Grushin



1.7.2 Según Dumazedier



1.7.3 Según Parker



Estas posiciones parecen coincidir en adjudicar al tiempo libre y al tiempo de ocio una importancia semejante a la del tiempo de trabajo en la vida del hombre. (Aguilar, 1981).

1.7.4 Según Vera Guardia (1991)

Dice la recreación por su naturaleza es prácticamente infinita en la gama de actividades posibles; existiendo sin embargo, clasificaciones de actividades que permiten agruparlas, siendo la más aceptada, la que las considera como juegos,

actividades al aire libre, actividades sociales, de tipo deportivo, aficiones, actividades artísticas-culturales. Cada uno de estos grupos tiene a su vez una extensa gama de actividades que permiten satisfacer los intereses de cualquier persona.

En cuanto a la frecuencia de la actividad, así como un deportista necesita entrenar diariamente y en algunos casos hasta tres veces por día. La recreación es una necesidad de todos los días, que dependiendo del lugar donde el hombre se encuentre podrá satisfacer algunas actividades.

Se clasifican en consecuencia, de acuerdo con la frecuencia:

- Diaria, de Fin de Semana y de Temporada; ya que el hombre dispone de cierto tiempo libre cada día, de un fin de semana casi siempre de dos días completos y de unas vacaciones de dos semanas o más; que tienden a destinarse hoy por hoy en actividades recreativas de variados tipos, dependiendo de los usuarios y de las vocaciones naturales o acondicionamiento artificial de los ambientes.
- Así mismo, en cuanto a un campo de acción, el autor se refiere a las diferentes formas culturales que debido a la naturaleza y características, han ido formando parte de la recreación, adaptándose a las exigencias de ésta, lo cual no significa que sean exclusivas de la recreación, pues algunas de ellas forman campos o áreas del conocimiento particular e independiente. Para el caso se han dividido en varias áreas y son:
 - Las artes y artesanías, que comprenden las manifestaciones estéticas universales y nacionales, sin menoscabo de las populares.
 - El Turismo social, como medio de disfrute en forma masiva de los bienes culturales y naturales de la nación y de otras naciones.
 - Las formas lúdicas sociales, que comprenden el comportamiento del hombre llamado juego, así como sus representaciones concretas tradicionales y contemporáneas, de carácter reglamentado.
 - Las actividades físico-atléticas y deportivas, que al derivarse de las anteriores, enfatizan por un lado en las formas de movimiento corporal mas o menos libres y aquellos que requieren de ciertas condiciones específicas para su práctica y por otro lado, comprende toda forma de actividad deportiva elevada o una casi nula actividad corporal.
 - Los entretenimientos y pasatiempos de contenido cultural; artístico, científico, educativo, etc. Aquí se incluyen ciertas diversiones sociales que conlleven algún tipo de contenido del que se menciona, asimismo aquellas formas de pasar las horas libres que permitan un autodesarrollo. Los espectáculos educativos, artísticos, etc., se ubican aquí.

- Exhibiciones y demostraciones, constituyen otra modalidad o área.
- Los encuentros y certámenes, también tienen cabida en el campo de expresión recreacional.
- Las fiestas y celebraciones.
- Los eventos sociales e intelectuales.

A cada área de expresión le corresponde infinidad de actividades recreativas, que sería imposible citar. Entre cada una de las áreas existe una correspondencia muy estrecha. Teniendo en cuenta lo anterior se presenta un cuadro de la clasificación de las actividades recreativas, según la mirada de varios autores realizada en el año de 1991.

Cuadro de Actividades Recreativas

DEPORTIVAS	<ul style="list-style-type: none"> • Baloncesto • Voleibol • Microfútbol • Fútbol • Gimnasia • Aeróbicos • Atletismo • Ciclismo • Bolo criollo • Tejo • natación
MANUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Bordados • Costura • Cocina • Terjetería • Tejidos • Papiro –plexia
AL AIRE LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> • Caminatas • Paseos • Campamentos • Excursiones • Campañas ecológicas • Visitas a museos
JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tradicionales • Al aire libre • De mesa • De salón

ARTÍSTICO CULTURALES	<ul style="list-style-type: none">• Pintura• Dibujo collage• Teatro• Música• Canto• Danza• Exposiciones• Concursos• Coplas• Cuentas
HOBBIES Y AFICIONES	<ul style="list-style-type: none">• Cine• Filatelia• lectura

Proceso de Comprensión y Análisis

- ¿Qué son las Actividades Recreativas?
- Según sus propias ideas, escribir por lo menos dos características y dos aspectos para denotar ¿Por qué son importantes?
- Hacer otra clasificación de actividades recreativas.

UNIDAD 2: Administración

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Administración
- Dimensiones de un Proyecto
- Dirección
- Clasificación de Líderes, Directores o Gerentes
- Dirección o Gerencia

Proceso de Información

2.1 ADMINISTRACIÓN

Proceso sistemático para definir y solucionar problemas a través de las siguientes etapas:

- Identificar el problema basándose en necesidades documentadas.
- Determinar los requisitos de la solución y sus alternativas.
- Solucionar estrategias escogidas.
- Determinar la eficiencia de la realización.
- Revisar cuando sea necesario cualquiera de las etapas del proceso

Además también puede definirse como un proceso complejo cuyas fases son:

- Planeación
- Organización
- Ejecución
- Control

Estas fases se realizan para alcanzar objetivos y metas precisas mediante el trabajo de la gente y recursos de diversa índole. Cada una de estas fases posee importantes actividades en la administración, las cuales se describen a continuación.

2.1.1 Planificación

La planificación consiste en un plan, el cuál es un proyecto de lo que debe realizarse para alcanzar metas valederas y valiosas. Es un proceso para determinar a donde ir y establecer los requisitos que permitan llegar a ese punto de la manera más eficiente y eficaz posible.

De igual forma es la fase inicial del proceso administrativo para determinar los objetivos y los recursos de acción que deben tomarse. (ver anexo)

Etapas

- Identificación y documentación de necesidades.
- Selección entre necesidades documentadas.
- Especificación detallada de los resultados que deben lograrse para cada necesidad escogida.
- Establecimiento de los requisitos para satisfacer cada necesidad.
- Secuencia de resultados deseables que satisfagan las necesidades identificadas.
- Determinación de posibles alternativas e instrumentos para llenar los requisitos precisos para satisfacer cada necesidad, incluyendo una lista de ventajas de cada instrumento.

Características

- Parte del proceso administrativo por lo que se concibe a la vez como proceso en sí mismo.
- Se ejecuta al encadenar actividades en función de los objetivos previamente señalados y tratando de conseguir el cumplimiento de políticas con alcances futuros, así como en función de planes y programas de acción que se hayan diseñado o estén en proceso de formulación.
- Su realismo que surge de la consideración que se les dé a los recursos y al medio.
- Permite introducir innovaciones en cualquier institución.
- Actúa como función complementaria del quehacer cotidiano del administrador.

- Se basa en datos (pronóstico, necesidades, objetivos, recursos); planes (estrategias, programas, proyectos, planes y actividades) para lograr resultados.
- Sus elementos básicos son: Recursos disponibles, Acciones durante el proceso Y Posibilidades futuras
- La mejor planificación comienza con la identificación de necesidades.

2.2 DIMENSIONES DE UN PROYECTO

ETAPA PRE EJECUTIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico • Objetivo • Alternativas y Estrategias • Programación • Organización de Funciones
ETAPAEJECUTIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Delegación de Funciones • Coordinación • Seguimiento • Evaluación Final
CAMPOS DE ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades
DIRECCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Dar orientaciones • Establecer acciones
GESTIÓN DE RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir recursos • Adecuar y optimizar • Mantener
INFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Recolectar y registrar • Procesar • Transmitir

2.3 DIRECCIÓN

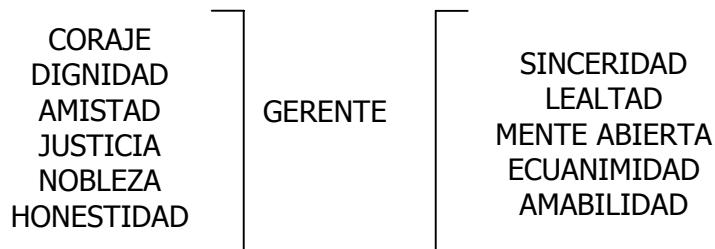
2.3.1 Concepto del Gerente o Administrador

Es una persona que debe realizar más trabajo del que esta capacitado para hacer, pero quien logra la colaboración de otros para hacer parte del mismo.

2.3.2 Objetivos

- Lograr los objetivos de la institución.
- Obtener el mejor uso de los recursos humanos, económicos y materiales.
- Asegurar el futuro de la institución o de la empresa

2.3.3 Cualidades y Requerimientos de un Ejecutivo, Director o Gerente



2.4 CLASIFICACIÓN DE LÍDERES, DIRECTORES O GERENTES

- Autocráticos
- Benevolentes
- Anárquicos

2.4.1 Proceso de Resolver Problemas que Debe Utilizar un Gerente

- Identificar la situación problema
- Establecer un problema para su solución
- Deducir la solución
- Establecer un control para su solución
- Verificar la solución
- Aplicar la solución a una situación dada

2.4.2 Funciones del Administrador

- Pronóstico
- Planeamiento
- Dirección

- Coordinación
- Supervisión
- Control

2.5 DIRECCIÓN O GERENCIA

Este término es el trabajo de todo administrador, pues siempre se espera de éste una acción directriz en el manejo de la institución a su cargo.

Sabemos que la dirección, como función administrativa se compone de diversos aspectos tales como:

- Autoridad: Se le concibe como el derecho a tomar decisiones y dar instrucciones en relación con el trabajo de otros. Esta puede ser de situación y de posición
- Responsabilidad: Se refiere a la obligación que tiene un subordinado de realizar aquello que cada persona con autoridad le haya solicitado.
- Aceptación de Autoridad: Se refiere al hecho de que cada persona a quien se le ha dado autoridad y responsabilidad debe reconocer que quien se encuentra sobre ella en la línea jerárquica, puede jugar la calidad de su desempeño.
- Delegación: Es aquella parte del proceso de organización por medio de la cual, el jefe, gerente, director o líder hace posible que otros compartan el trabajo de llevar a cabo actividades para el logro de los objetivos de la empresa o institución.

2.5.1 Toma de Decisiones

Así también, está la asignación de deberes que se refiere a la división de! trabajo e implica el conocimiento de lo que debe delegarse o mantenerse sin delegar.

En este aspecto conviene mencionar que un buen ejecutivo, director o gerente, considera que las cosas pueden delegarse a otros en relación con sus habilidades, sus destrezas y talentos.

2.5.2 Los Interrogantes

- ¿Qué se debe hacer?
- ¿Cómo?
- ¿Cuándo?

- ¿Quién?
- ¿Dónde?

Son actividades que diariamente y a cada instante, nos hacemos todos los seres humanos, unas veces en forma rutinaria o intuitiva, y otras en forma meditada y reflexiva, a través de las respuestas de los interrogantes, se toman decisiones, que indican los cursos de acción que deben seguirse.

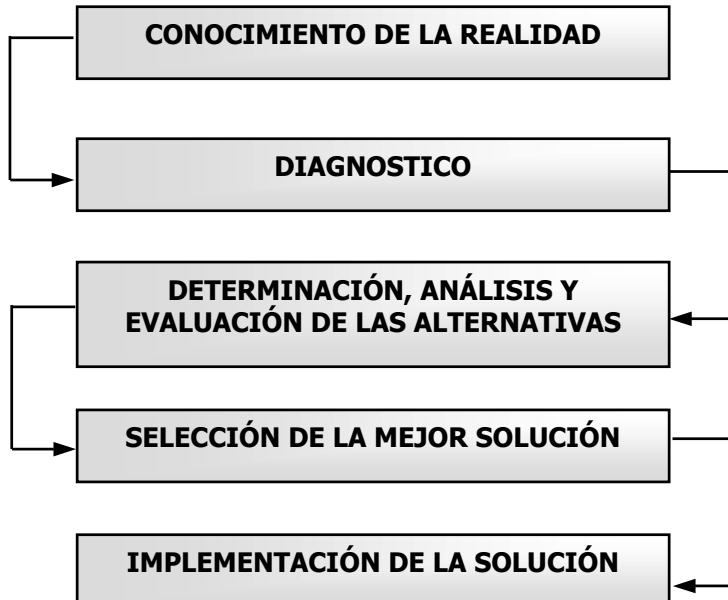
Un ejecutivo, director o gerente es a quien le corresponde tomar vitales decisiones ya que estas tienen repercusión en la marcha, progreso y vida futura de la institución. Si estas decisiones obedecen a respuestas claras y concretas entonces sabremos:

- A donde nos estamos dirigiendo
- A donde deberíamos dirigirnos
- La forma en la cual podremos llegar

Conviene que, por lo general, casi todas las decisiones que se toman en la dirección tienden a afectar en distintos aspectos a las personas, a otras instituciones; por lo que la toma de decisiones implica:

- Conocer las condiciones internas y técnicas de la decisión.
- Las consecuencias externas y humanas de ella.

2.5.3 Etapas del Proceso de Dirección de un Gerente



Proceso de Comprensión y Análisis

- ¿Cuáles son los objetivos para administrar un programa de actividades recreativas?

UNIDAD 3

Presentación de un Programa Recreativo

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Generalidades
- Bosquejo Teórico
- Programación de la Recreación

Proceso de Información

3.1 GENERALIDADES

Una de las principales tareas del grupo de animación en cada una de las etapas del proceso de desarrollo del módulo, es atender la planeación, ejecución y evaluación del programa anual de trabajo, dividido en fases trimestrales y mensuales. En la etapa de directa o inicial, la mayor responsabilidad en la administración de programas de recreación y fomento a la salud será el del grupo de animación, en la etapa cogestionaria, la responsabilidad será mas compartida con los participantes y en la etapa autogestionaria, su función será de asesor, siendo los propios participantes, muy bien organizados, los responsables de la auto administración de los servicios de recreación.

Por tal motivo, el grupo de animación ha de ser capaz de elaborar un programa de equilibrio, flexible, objetivo, atractivo y costeable, así como ser capaz de su ejecución, evaluación y asesoría.

3.1.1 Objetivos

- Caracterizar la programación de actividades recreativas.
- Formular un programa para el módulo, para un trimestre de trabajo
- Diferenciar estrategias y ejemplos de programación de recreación.

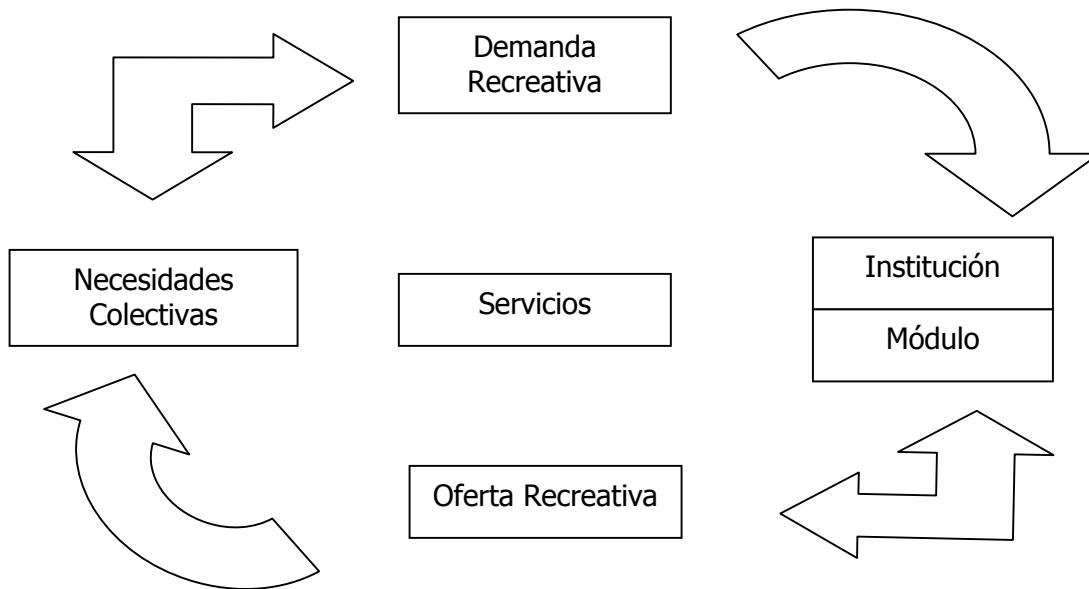
3.1.2 Requisitos

- Tener bases sobre el proceso administrativo.
- Haber cursado los módulos y autoaprendizaje 1 y 2.

3.2 BOSQUEJO TEÓRICO

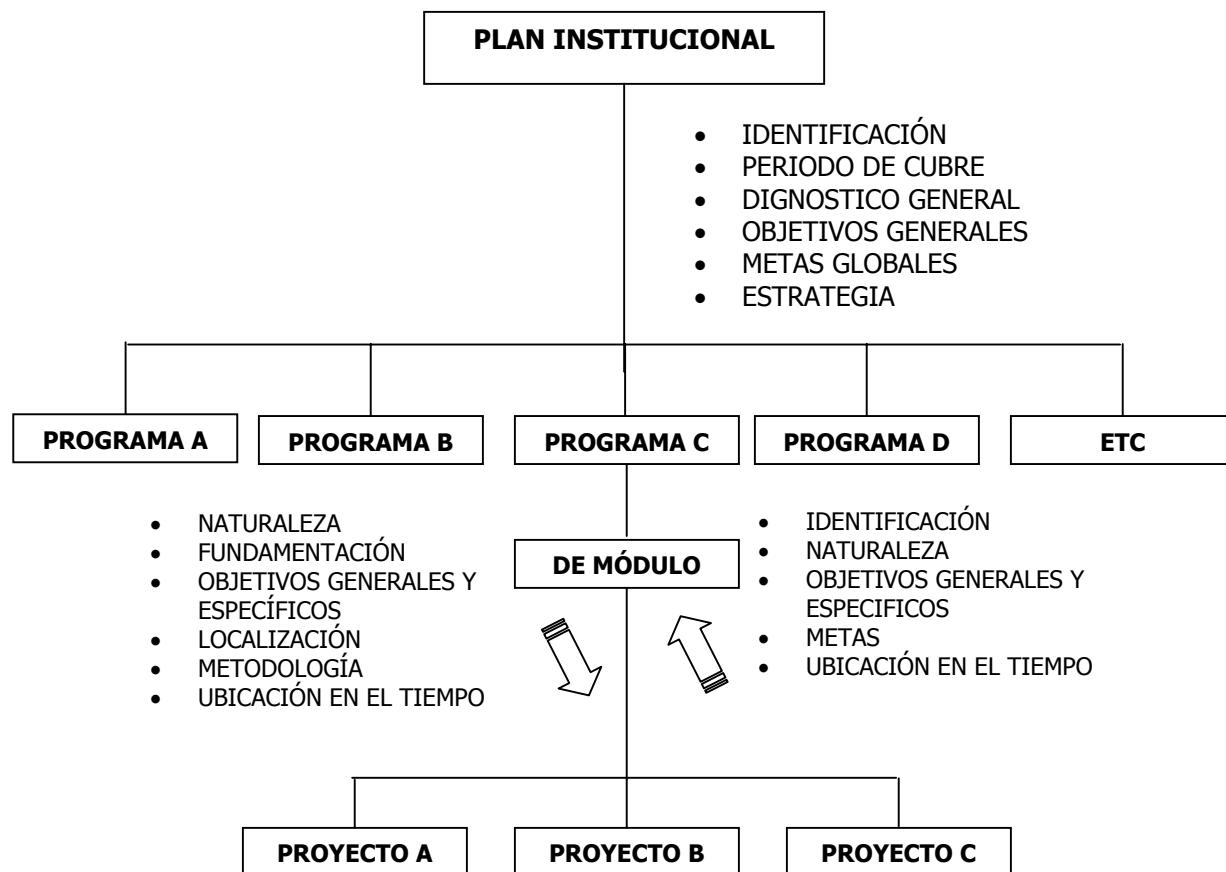
3.2.1 ¿Qué es la Administración de Servicios Recreativos?

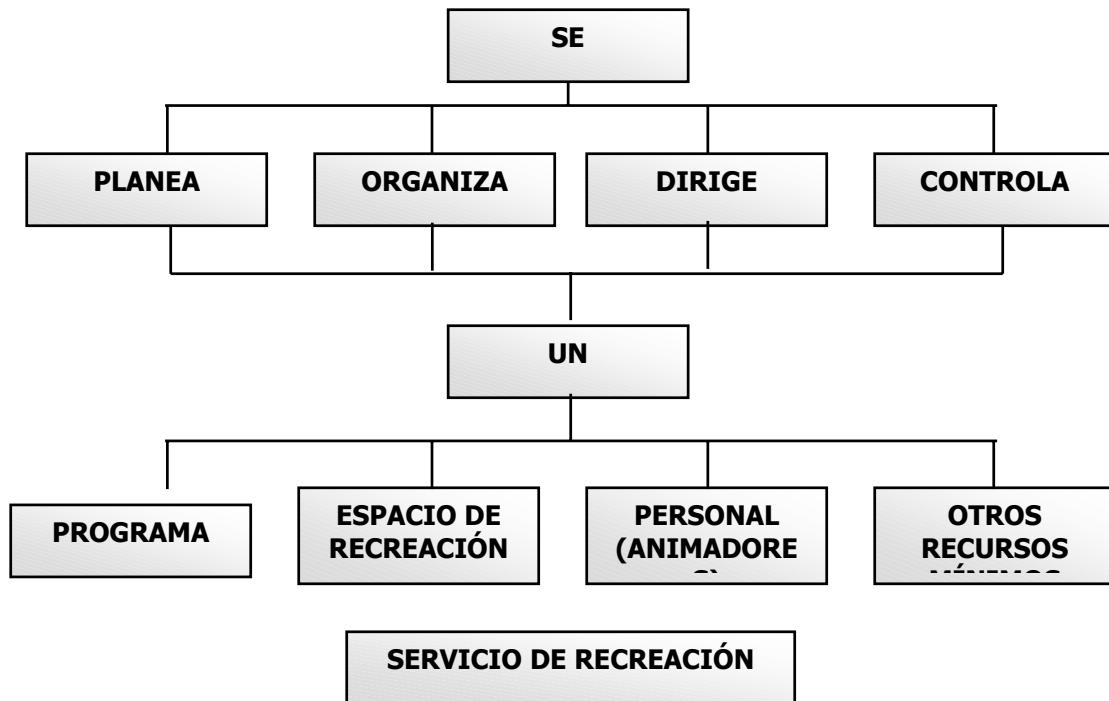
Los servicios de recreación son satisfactores de necesidades sociales, psicológicas y algunas de tipo biológico, que al ser proporcionadas por un módulo de recreación y fomento de salud, o cualquiera de sus variantes, se convierten en prestaciones. Son componentes de la oferta recreativa de la sociedad, región, estado o comunidad y obedecen a una demanda de actividades, espacios, programas, etc., de carácter recreativo de un grupo de personas, población o sociedad.



Por lo tanto, la administración de servicios de recreación será establecer sistemas y procesos para el logro de ciertos objetivos y metas, empleando para ello los recursos humanos, materiales técnicos y financieros que estén al alcance del administrador, del grupo de animación o de los propios participantes cuando lleguen a la autogestión. La administración de servicios de recreación puede verse como un proceso cuyas etapas pueden ser:

PLANEACIÓN	Proceso para fijar lo que se debe: <ul style="list-style-type: none"> • Elegir alternativas • Fijar prioridades • Establecer planes y programas de acción.
ORGANIZACIÓN	Proceso de estructuración de un cuerpo social y material que funcione a través de una división del trabajo y las responsabilidades, bajo unas relaciones de autoridad y autoproductiva.
DIRECCIÓN	Proceso de obtención de resultados debido a la acción de los individuos que participan armónicamente y sincrónicamente ejerciendo la autoridad que el grupo o la institución les ha asignado.
CONTROL	Proceso que permite establecer: <ul style="list-style-type: none"> • Estándares de efectividad • Medición de resultados • Valoración de logros • Corrección de las desviaciones



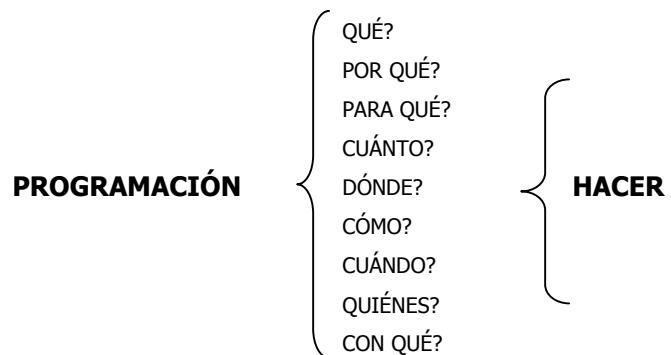


3.3 PROGRAMACIÓN DE LA RECREACIÓN

3.3.1 ¿Qué es?

Es un proceso de pensar y diseñar esquemáticamente y por anticipado lo que se va a hacer, permitiendo una agrupación y jerarquización en el tiempo y en el espacio de los proyectos y actividades que han de realizarse y evaluarse, en función de objetivos y metas concretas por alcanzar de acuerdo con la disponibilidad de recursos y la selección de metodología y estrategias específicas.

El resultado de la programación es un producto denominado programa de recreación, de los cuales se derivan los proyectos y a su vez las actividades



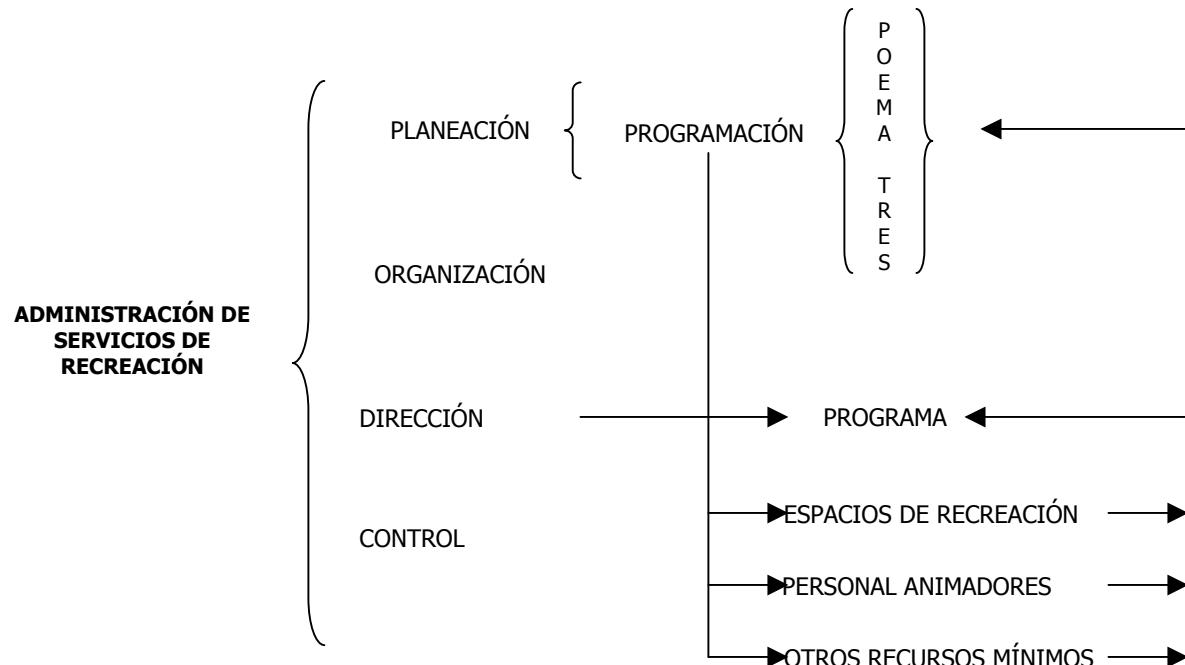
3.3.2 ¿Cuáles son los Enfoques de Programación en Recreación?

Se conocen cinco enfoques sobre los cuales ha de basarse la programación en recreación. Estos son:

- Enfoque tradicional: Se basa en la actividad o conjunto de ellas que se han realizado en el pasado probando su éxito.
- Enfoque de actualidad: Se basa en el contexto, retomando aquellas actividades o servicios que están de moda.
- Enfoque de opinión y deseos: Se basa en el usuario o la población de la que a través de encuestas e inventarios se obtienen datos sobre las actividades recreativas que deseen realizar.
- Enfoque autoritario: Se basa en el programador o animador. Solo la experiencia del especialista y sus opiniones en un programa cuentan.
- Enfoque sociopolítico: Basado en la institución, de quien se derivan las líneas y normas para la formulación de programas, con fines de justificación o proselitismo.

No se debe emplear un solo enfoque, conviene combinarlos.

3.3.3 ¿Cuáles son las Etapas de la Programación?



ANEXO 1

Problemática: Diagnóstico y Pronóstico

Problemática relativa a:

- La institución: El propio módulo de recreación, los animadores.
- La población por atender.

Para iniciar un diagnóstico, es decir para conocer la problemática relativa a los aspectos antes mencionados cabe preguntarse:

- ¿Qué debo saber de cada aspecto que me permita elaborar el programa anual del módulo?
- ¿Por qué esos aspectos y no otros?
- ¿Para qué me sirve conocer la problemática?
- ¿Cuándo es más conveniente obtener los datos que me den un conocimiento necesario de la problemática?
- ¿Cómo puedo obtener los datos que me den un conocimiento necesario de la problemática?
- ¿Cómo puedo obtener los datos que me den un conocimiento necesario de la problemática?
- ¿Con qué recursos puedo realizar este proceso?

PROBLEMÁTICA

CATEGORÍA	VARIABLE	ESCALA	MEDIOS
DE LA POBLACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Edad• Sexo• Cantidad• Ocupación• Estado civil• Grado de estudios• Domicilio	<ul style="list-style-type: none">• Intervalo• Nominal• Nominal• Ordinal• Ordinal• Ordinal	Cuestionario

DE LA POBLACIÓN	• Intereses • Necesidades • Experiencias	• Ordinal • Ordinal • Ordinal	• Cuestionario y/o Entrevista
	• Actitudes	• Ordinal	• Observación
	• Volumen o cantidad • De tiempo libre	• Intervalo	• Cuestionario/ • Entrevista
DE LA INSTITUCIÓN	• Áreas e instalaciones • Disponibles. • Equipo disponible • Presupuesto inicial • Programas anteriores • Lideres naturales	• Ordinal • Nominal • Nominal • Nominal	• Inventario • Entrevista • Observación • Socio grama

Características de las Escalas y su Importancia

Las escalas de medición son una forma de traducir las observaciones en números. Sus características según los tipos son:

ESCALA	ESTABLECE	DEFINE RELACIONES DE	ESTADÍSTICAS APLICADAS	EJEMPLOS
Nominal	Distinción	Equivalencia	Modo frecuencia o número de casos coeficiente de contingencia	Hombre / mujer Si/no
Ordinal	Distinción Orden	Equivalencia mayor que	Mediana, Percentil Spearman Y Kendall T Kendall W.	Bajo / medio / alto Poco / regular / mucho
intervalo	Distinción Orden distancia	Equivalencia mayor que conocida la razón aritmética de cualquier par de intervalos	Mediana Desviación estandar Correlación Momento producto pearson Correlación múltiple producto momento	\$1 500/2 000/ 2 500/3 000/ 3 500/4 000/ — de — del —

EJEMPLO DE CUESTIONARIOS

INSTITUCIÓN:		
MÓDULO:		

CLAVE DEL
APLICADOR

--	--

Instrucciones Generales:

- Utilizar un lápiz para contestar.
- Leer con cuidado cada pregunta.
- En caso de duda preguntar al aplicador.
- Algunas respuestas tendrán que escribirse en los cuadros o líneas.
- Después de contestar el cuestionario, entréguelo al aplicador.

DATOS GENERALES	PARA USO EXCLUSIVO DEL MÓDULO
1. Sexo a. Masculino b. Femenino	<input type="checkbox"/>
2. Estado Civil a. Soltero b. Casado c. Divorciado d. Viudo e. Unión libre f. Separado	<input type="checkbox"/>
3. tiempo que utiliza en transportarse diariamente (IDA Y VUELTA)	<input type="text"/> MIN
4. Indique el medio de transporte que utiliza diariamente a. Caminando b. Camión c. Colectivo	<input type="checkbox"/>

d. Metro e. Trolebús f. Taxi g. Automóvil familiar h. Automóvil de un amigo i. Automóvil propio j. Autobús foráneo k. Motocicleta o bicicleta l. Vehículo oficial m. Otro . ¿Cuál? _____	
---	--

EDUCACIÓN Y CAPACITACIÓN

5. Grado máximo de estudios
- Primaria (general, técnica)
 - Secundaria (general, técnica, prevocacional)
 - Preparatoria (técnica, vocacional, CCH)
 - Carrera corta o subprofesional (técnica comercial, después de secundaria)
 - Estudios profesionales (normal, normal superior, licenciatura)
 - Estudios de posgrado (especialidad, maestría, doctorado)

6. Cursos sobre recreación tomados

NOMBRE DEL CURSO	DURACIÓN	INSTITUCIÓN

DATOS LABORALES

7. Fecha De Ingreso A La Institución

DIA	MES	AÑO

--

8. Horario De Trabajo

De _____ A _____ y De _____ A _____

--	--

<p>9. Turno De Trabajo</p> <ol style="list-style-type: none"> Continuo Discontinuo Especial 	<input type="checkbox"/>												
<p>10. ¿Se encuentra satisfecho con el trabajo que desempeña?</p> <ol style="list-style-type: none"> Si No 	<input type="checkbox"/>												
<p>En caso negativo, señale las tres principales causas, anotando tres letras por orden de importancia</p> <ol style="list-style-type: none"> Fricciones con sus superiores Fricciones con sus compañeros Pocas oportunidades de ascenso Pocas oportunidades de desarrollo personal Falta de reconocimiento a su trabajo Las labores que desempeña no son acordes con su carrera o profesión Incompatibilidad con el horario de trabajo Bajo sueldo para la responsabilidad y carga de trabajo Simple deseo de cambiar de actividad Otra. Especifique _____ 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>												
<p>DATOS FAMILIARES</p> <p>11. Datos sobre su familia, esposo (a), e hijos</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NOMBRES</th> <th>AÑO NACIMIENTO</th> <th>SEXO</th> <th>ESCOLARIDA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		NOMBRES	AÑO NACIMIENTO	SEXO	ESCOLARIDA								
NOMBRES	AÑO NACIMIENTO	SEXO	ESCOLARIDA										
<p>12. Número total de hijos</p>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>											
<p>CANTIDAD DE TIEMPO LIBRE</p> <p>13. Total de horas libres diarias</p>		<input type="checkbox"/>											
<p>14. Total de horas libres en el fin de semana</p>		<input type="checkbox"/>											

15. Total de semanas de vacaciones	<input type="text"/>
ESPACIOS DE TIEMPO LIBRE	
16. Lugares preferidos para pasar las horas libres (anotar tres letras en orden de importancia)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
a. Casa b. Centros recreativos (playa, Balnearios, cine, teatro, espectáculos, deportivos, otros c. Casa de los familiares d. Calle (comunidad) e. Otros	
EXPERIENCIA DE TIEMPO LIBRE	
17. Actividad que realiza por costumbre en sus horas libres, anotar tres letras por orden de importancia.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
a. Ver T.V b. Leer c. Labores Domésticas d. Escuchar Música e. Viajar O Pasear f. Reuniones Familiares O De Amigos g. Juegos De Azar h. Asiste A Espectáculos i. Bailar j. Practica Deporte k. Canta l. Otras. _____	
NECESIDADES DE TIEMPO LIBRE	
18. Cantidad económica que destina mensualmente para gastos de tiempo libre.	\$ <input type="text"/>
19. Qué tipo de satisfactores prefiere recibir en sus horas libres	<input type="text"/>
a. De placer b. De relajación c. De motivación	

<p>d. De reconocimiento e. Otros. _____</p> <p>20. Con quien quiere pasar sus horas libres a. Con amigos b. Con familia c. Con desconocidos</p> <p>21. De que tipo prefiere sus actividades de tiempo libre a. Físicas b. Mentales c. Activas d. Pasivas e. Creativas f. Mecánicas</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
CALIDAD DE TIEMPO LIBRE	
<p>22. Sus horas libres las dedica preferentemente a: a. Descansar b. Divertirse c. Superarse d. Otro empleo u oficio (remunerado)</p> <p>23. Programas favoritos de T.V a. Telenovelas b. Deportes c. Musicales d. Noticieros e. Cómicos. f. Películas g. Aventuras h. Concursos i. Culturales j. Educativos</p> <p>24. Mencione sus tres programas favoritos a. _____ Canal _____ b. _____ Canal _____ c. _____ Canal _____</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

<p>25. Música favorita</p> <ul style="list-style-type: none">a. Clásicab. Románticac. Modernad. Tropicale. Popularf. Rancherag. Otra. _____	<input type="checkbox"/>
<p>26. Lecturas Favoritas</p> <ul style="list-style-type: none">a. Literariasb. Científicasc. Históricasd. De Noticiase. Biológicasf. Cómicasg. Fotonovelash. De aventurai. Pasatiemposj. Deportivask. Policiacas	<input type="checkbox"/>
INTERESES DE TIEMPO LIBRE	
<p>Señale las cinco actividades que más te interesaría practicar los próximos tres meses. Coloca el orden de importancia</p> <p>27. Expresión Artística</p> <ul style="list-style-type: none">a. Danzab. Baile socialc. Artes plásticasd. Música (Tocar instrumentos)e. Cantof. Teatrog. Poesíah. Lectura recomendadai. Artesanías Mexicanasj. Artesanías internacionalesk. Otras. _____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

<p>28. Expresión Físico-Deportiva:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Atletismob. Gimnasiac. Gimnasia Aeróbicad. Balonmanoe. Balompiéf. Baloncestog. Voleibolh. Natacióni. Trotej. Artes Marcialesk. Excursionismol. Fútbol de salónm. Tenisn. Squasho. Tenis de mesap. Otras. _____	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>			
<p>29. Expresión Técnico-Científica:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Mecánica automotrizb. Carpinteríac. Computaciónd. Floristeríae. Serigrafíaf. Cocinag. Astronomíah. Psicologíai. Físicaj. Otras. _____ -	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>			
<p>30. Expresión comunitaria:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Reunionesb. Espectáculosc. Pertenecer a clubes o asociacionesd. Festejos tradicionales (posadas, Muertos)e. Otras. _____	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>			
<p>31. Expresión Conmemorativa y especial</p> <ul style="list-style-type: none">a. Viajes y salidasb. Aficiones o pasatiemposc. Exhibiciones				

<p>d. Fiestas y celebraciones e. Concursos f. Encuentros y torneos g. Otros. _____</p> <p>32. Expresión lúdica:</p> <p>a. Chistes b. Espectáculos cómicos c. Juegos de cartas d. Juegos en familia e. Juegos de mesa f. Otros. _____</p>	
--	--

EJEMPLO DE GUÍA DE ENTREVISTA

A TRAVÉS DE PREGUNTAS	A TRAVÉS DE TEMAS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Tienen presupuesto asignado los programas de recreación? • ¿A cuánto asciende anualmente? • ¿Cómo está distribuido? • ¿Los participantes en el programa tienen alguna contribución para el presupuesto? 	<ul style="list-style-type: none"> • Presupuesto para programas. • Monto anual. • Distribución. • Cooperación de participantes.
ENTREVISTÓ _____	LUGAR: _____

EJEMPLO DE GUÍA DE OBSERVACIÓN

Observador: _____	Lugar _____	Fecha _____
Unidad de observación: _____		
DURANTE UNA ACTIVIDAD RECREATIVA:		
Correcto, cauteloso, descarado, jactancioso.		
Sereno, desenvuelto, vivaz, cohibido.		
Serio, alegre deprimido.		
Simulador, disimulador.		
Apático, volitivo.		
MOVIMIENTOS:		
Veloces, de mediana velocidad, lentos.		
Precisos, imprecisos, variables.		
Calma, inquietud, motora.		
Simulador, disimulador.		

EJEMPLO DE INVENTARIO

ASPECTO (RECURSOS MATERIAL)	SI	NO	CANTIDAD	CALIDAD			USO- FUCIÓN			OBSERVACIONES
				1	2	3	1	2	3	

ELEMENTO HUMANO	CANTIDAD	TIPO		SEXO	EDAD	EDO. CIVIL	HORARIO
		PROF.	VOL.				

ANEXO 2

Objetivos y Metas

FORMULACIÓN

Los objetivos son los logros que se desean alcanzar en razón del diagnóstico – pronóstico. Para este trabajo, se clasifican en dos grandes tipos:

- Objetivos Institucionales o de Módulo: son de carácter administrativo. Son de dos clases: Cualitativos y cuantitativos, a estos últimos se les denominan metas.

Son ejemplos de objetivos institucionales cualitativos:

- Brindar un mejor servicio a los participantes del módulo de Recreación y Fomento a la salud.
- Establecer intercambio de actividades entre los módulos de recreación establecidos en el municipio.
- Capacitar adultos y jóvenes en animación recreativa para extensión de servicios del propio módulo de recreación.

Son ejemplos de objetivos institucionales cuantitativos:

- Incrementar en un 20% para el segundo trimestre las membresías en el módulo de recreación de autogestión laboral.
- Publicar cinco artículos relacionados con los eventos recreativos llevados a cabo en el módulo de recreación, en el boletín de la CONADE.
- Capacitar un mínimo de cinco animadores para el programa recreativo vacacional del próximo año.
- Objetivos relativos a los participantes.

Los objetivos relativos a los cinco participantes tienen una forma especial de redacción, la cual consiste en considerar los siguientes aspectos:

- Presentación y sujeto de actuación.
- Conducta molar.
- Contenido temático.
- Condiciones de actuación u operación.
- Nivel de exigencia o eficiencia.

Antes de pasar a los ejemplos, cabe aclarar que una conducta Molar no solamente considera aspectos observables, sino aquellos que no lo son, por ello, en lugar de una sola se podrán colocar hasta tres conductas, cada una de ellas relacionada con el aspecto o esfera física o motora; con la esfera psicológica (Intelectual – emocional) y con la esfera social.

Es un ejemplo de objetivo del participante:

Se pretende que el participante logre: Manipular las herramientas necesarias para producir una artesanía, que llegue a ser benéfica al grupo, haciéndole exteriorizar a su sentido artístico individual, trabajando en el taller de artesanías durante dos semanas.

Desglosando el objetivo se tiene:

- Presentación y sujeto de actuación: "Se pretende que el participante logre..."
- Conducta molar: "Manipular, producir, exteriorizar" (Motora, social, psicológica)
- Contenido temático: "Herramientas necesarias, benéfica al grupo, una artesanía, dos semanas"

LISTA DE VERBOS:

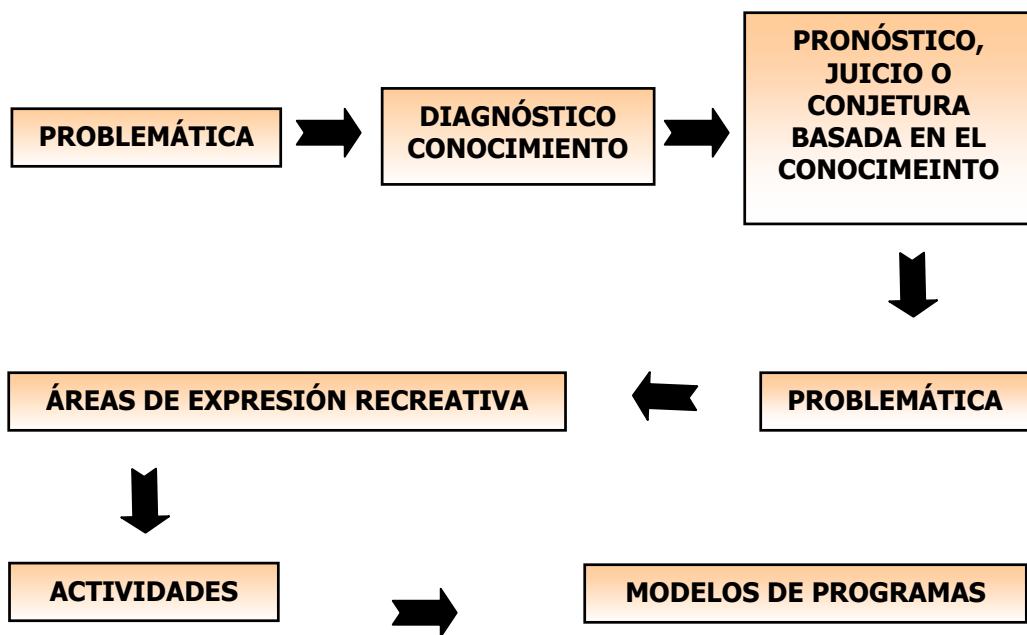
ESFERA FÍSICA	ESFERA PSICOLÓGICA	ESFERA SOCIAL
Caminar	Definir	Convivir
Correr	Distinguir	Relacionar
Patear	Adquirir	Aceptar
Manipular	Identificar	Ofrecer
Conducir	Recordar	Aclamar
Nadar	Reconocer	Ayudar
Trepar	Traducir	Cooperar
Escalar	Transformar	Estimar
Anudar	Ilustrar	Apoyar
Bailar	Formular	Negar

Trotar	Estimar	Afirmar
Ejercitarse	Deducir	Alegar
Descansar	Diferenciar	Discutir
Moverse	Determinar	Reunir
lanzar	Explicar	Dividir
Escribir	Esbozar	Integrar
Reptar	Demostrar	Cohesionar
Saludar	Concluir	Comunicar
Saltar	Generalizar	Confiar
Brincar	Relacionar	Animar
Chapotear	Organizar	Armonizar
Actuar	Transferir	Resistir
Pintar	Clasificar	Agrupar
Cantar	Constituir	Expresar
Luchar	Detectar	Conmemorar
Empujar	Planear	Confrontar
Golpear	Producir	Socializar
Patinar	Combinar	Organizar
Cachar	Esquematizar	Servir
Flotar	Juzgar	Opinar
Cortar	Contrastar	Votar
Rasgar	Tipificar	Elegir
Martillar	Valorar	Gobernar

ANEXO 3

Modelos y Programas

Los modelos de programas permiten organizar cualquier actividad en razón de él, sin embargo esa misma actividad puede tener mas éxito cuando se lleva acabo con otro modelo organizativo más adecuado a las características de la propia actividad, de los recursos, de los logros que se pretenda conseguir y de la capacidad organizativa del grupo de animación, siempre a favor del participante. Los modelos aquí presentados son:



INTRODUCCIÓN

En un principio, todo programa de recreación proporcionado en el módulo, tendrá poco éxito. Es difícil saber cuánto dura esta etapa, sin embargo, se debe saber que las personas van llegando y conociendo poco a poco el programa. Un error

aquí es desesperarse y cancelarlo. La promoción ha de ser genérica enfatizando en aquellos sitios de mayor congregación de personas pudiéndose emplear, volantes, dípticos, mantas, periódicos, murales etc.

DESPEGUE

Aquí el programa empieza a tomar fuerza, las personas ya no se fijarán en la promoción, sino que empezarán a comunicar a los demás de boca en boca la existencia del programa. La habilidad del grupo de animación en esta fase es saber ofrecer actividades atractivas y novedosas a la población.

MADURACIÓN

En esta parte continúan ingresando personas nuevas al programa del módulo de recreación, pero la escala de crecimiento disminuye. El grupo de animación en esta etapa, debe centrar su atención en hacer de su programa un elemento altamente competitivo, es decir que deberá mantener a sus participantes por la calidad, cantidad y atractivo de las actividades. La competencia también será para con otros programas recreativos proporcionados por otras instituciones públicas y privadas u otro módulo de recreación instalado en la localidad. Un fenómeno que puede suceder aquí, es que los participantes puedan empezar a perder interés de lo que sucede o se ofrece en I módulo, por lo cual conviene proporcionar opciones novedosas.

SATURACIÓN

No hay nuevos participantes, hay una saturación de actividades, personas y servicios. Conviene revisar el programa del módulo de recreación. Algunas estrategias que pueden emplearse son: Cambiar a los animadores, los horarios, las actividades, etc., ha de pensarse: ¿Qué hacer para no llegar al declive y fracasar?

DECLIVE

Hay una baja en la cantidad de participantes. Llega a ser un momento crítico; pueden pasar tres cosas:

- El programa del módulo puede terminarse.
- Haber un conformismo del grupo de animación en razón de los logros ya alcanzados y mantener la situación “mas o menos” estable.
- Instrumentar nuevas ideas y reiniciar el ciclo.

Los programas de recreación proporcionados en los servicios a través de los módulos pueden llegar a declinar debido a que las personas se aburren y dejan de asistir o no encuentran satisfacción a sus necesidades e intereses.

La instrumentación exige de la asignación de recursos, debiendo establecer la cantidad, concepto, medios de obtención y observaciones para los recursos materiales; la cantidad, puesto y observaciones de los recursos humanos y el costo unitario, total parcial y gran total de los recursos financieros.

Uno de los problemas mas frecuentes relativo a la programación es el de los recursos, existiendo la creencia de que sino se cuenta con ellos adquiridos por la Institución, no se podrá realizar el programa, sin embargo se recomienda:

Recursos Materiales

- Emplear áreas públicas previa solicitud a las autoridades respectivas, por ejemplo: Parques, jardines, plazas etc.
- Localizar un terreno baldío y acondicionarlo, previa autorización.
- Planear las actividades de acuerdo con los recursos existentes.
- Emplear material de rehúso de industrias de la zona, el cual se puede solicitar a través de un oficio.
- El material de rehúso puede ser aportado de las cosas de los mismos participantes.
- Emplear escaleras, pasillos, oficinas, aulas, salas de reunión, cafeterías, patios, estacionaderos, recibidores, canchas, áreas verdes, azoteas, paredes etc. Rescatando de cada una otros usos recreativos que no deterioren las instalaciones.
- Intercambio de servicios: Instalaciones por un programa de recreación.
- Solicitar material a compañías, papelerías, madereras, deportivas, etc. A nivel donativo.

Recursos Financieros:

- Organizar con la debida autorización y legalidad: Rifas, kermesses, tómbolas, basares, tandas, cajas de ahorro, etc. Para recaudar fondos.
- Crear un fondo común para recreación.
- Establecer cuotas mínimas por los servicios.

Recursos Humanos

- Aprovechar las habilidades de los demás.
- Invite a los líderes de su localidad, comunidad, escuela o empresa.
- Invite al electricista, mecánico, plomero, sastre, de su localidad.
- Invite a sus compañeros que sepan contar chistes, cantar, bailar, jugar ajedrez, tocar algún instrumento musical, o que tenga cualquier habilidad para que colabore permanentemente o eventualmente.
- Organizar concursos de talentos.

Algunos criterios que han de tomarse en cuenta para seleccionar los espacios o sitios para la realización de las actividades son:

- Intereses de los participantes: Gusto por el aire libre o por sitios bajo techo.
- Recursos existentes (instalaciones): Existentes para adoptar, dimensión y funcionalidad, etc.
- Principal actividad (laboral, doméstica, escolar o profesional) de los participantes.
- Sugerencias del propio módulo de recreación.
- Zona geográfica de ubicación del módulo.

Otras áreas de recreación que se han de tomar en cuenta como elementos potenciales en su utilización con los servicios del módulo son:

- Áreas de recreación con alta densidad de población. Capaces de albergar a miles de personas; se localizan cerca de centros urbanos. por ejemplo: Playas, estadios, lagos, etc.
- Áreas de recreación al aire libre. Son espacios que permiten el desarrollo de una gran variedad de actividades y servicios de recreación. Algunos ejemplos son: Parques nacionales y naturales, bosques, centros vacacionales, campamentos, paraderos, etc.
- Sitios de interés turístico e histórico. Museos, zonas arqueológicas, plazas, galerías, bibliotecas, etc.
- Sitios de uso limitado. Patios escolares, azoteas, casas habitación, terrenos aldiós, autobuses descompuestos, calles peatonales o cerradas al tráfico, etc.
- Áreas deportivas. Pistas de atletismo, gimnasios cerrados o al aire libre, albercas techadas o al aire libre, canchas, etc.

ANEXO 4

Transición del Programa

PRESENTACIÓN POR ESCRITO

Todo programa debe presentarse por escrito, en un documento que contenga lo siguientes puntos:

- Portada: Encabezado: Nombre de la institución, nombre del módulo: Título del programa, autores, fecha de realización y logotipo.
- Tabla de contenido o índice: Temas, subtemas con la página donde están ubicadas.

Generalidades del Programa: ¿De qué se trata?, Título del programa, síntesis descriptiva, población que se atenderá, lugar y fechas de realización, estrategias generales, firmas de los autores.

- Fundamentación: ¿Por qué? ¿Para quién?. Argumentos sociales, políticos, técnicos y económicos relativos al programa: De qué manera va a influir y beneficiar a la población a la que va dirigido.
- Objetivos: ¿Para qué?. Los productos en términos cualitativos.
- Metas: ¿Cuánto?, Los logros o productos en términos cuantitativos.
- Estructura Organizativa y Funcional: ¿Con qué estructura?, Organigrama específico o el del propio módulo de recreación y las funciones de cada responsable. Organización de la población y los procedimientos.
- Programas Específicos y Proyectos: ¿Qué?. Inauguración, clausura, eventos especiales, talleres, clubes, etc...
- Estrategias: ¿Cómo?. Estrategias pormenorizadas: Distribución y aplicación de medios, optando por las más convenientes para el logro de objetivos.
- Recursos: ¿Con qué? ¿Dónde? ¿Con quién?. Materiales, técnicos (sistemas), financieros y humanos.
- Análisis de factibilidad: ¿Será posible?. Condiciones para la realización del programa, así como las alternativas de solución.

- Calendario: ¿Cuándo?. Serie de actividades distribuidas en el tiempo, generalmente en un año.
- Anexos: Documentos agregados que no son elaborados o escritos por los autores del programa, pero que se consideran importantes.
- Apéndices: Documentos agregados, elaborados por los autores y que complementan el programa.

DISCUSIÓN DEL PROGRAMA

Consiste en argumentar y explicar la estructura y operación del programa en una reunión de trabajo casi siempre ante directivos y principalmente la asamblea cuando esté formada

REAJUSTE AL ESCRITO INICIAL

Después de la discusión del programa, se obtendrán algunas modificaciones que habrán de generar una reestructura del documento.

APROBACIÓN DEL PROYECTO

El programa estará en condiciones técnicas y administrativas de realizarse.

¿Cómo se Modifican los Programas para El módulo?

Tres criterios se toman en cuenta:

- Según la temporalidad pueden ser:
 - Programa anual (Calendario)
 - Programa trimestral.
 - Programa mensual.
 - Programa semanal.
 - Programa de sesión.
- Según la edad de los participantes:
 - Programa infantil.
 - Programa juvenil.
 - Programa para adultos.

- Programa para ancianos.
- Programa familiar.
- Según su utilización:
 - Programa de uso único (Evento especial)
 - Programa de uso constante.

INSTITUCIONALES	DE MODULO DE RECREACIÓN
• Paternalismo	• Intereses creados por los grupos de animación
• Manipulación política • Burocratismo	• No seguir el proceso directivo, cogestionario y autogestionario
• Desinformación y tergiversación de la esencia de la recreación	• Desconfianza en la propia labor de los animadores
• Morosidad	• Falta de capacitación
• Bajo nivel técnico	• Animadores sin vocación de servicio
• Confundir la recreación con juegos, cantos y trabajos manuales como diversión, minimizando la amplitud del fenómeno.	• No saber aprovechar los recursos del entorno inmediato. • No provocar la participación de la población
• El autoritarismo	• Hacer solo para justificar
• Malinterpretar el proyecto original sobre el módulo de recreación • Esperar los recursos del centro y no buscarlos por si mismos	

REALIZACIÓN DEL PROGRAMA

En etapa se lleva a cabo el programa por medio del grupo de animación, quienes ponen en práctica su capacidad de organización de la población, su habilidad para animar y dirigir actividades y a los propios participantes; se observa la coordinación entre lo programado con lo ejecutado, los recursos, los espacios, etc. Se supervisa el trabajo por responsables de tal función asignados por la institución o el propio grupo de animación puede realizar esta tarea. En ocasiones se recibirán visitas de supervisión por personal de la CONADE.



En la realización se enfrenta el grupo de animación a infinidad de problemas que se han de resolver de manera inmediata, algunos de ellos son los siguientes:

- Accidentes.
- Desinterés en la participación.
- Carencia de recursos.
- Limitaciones de la animación y dirección.
- Enfermedades de los animadores.
- Presiones o exigencias institucionales.
- Molestias de los participantes.
- Población heterogénea con distintos intereses.
- Como hacer participar a la población en la autogestión.
- Pago a los animadores capacitados.
- Falta de apoyo institucional etc.

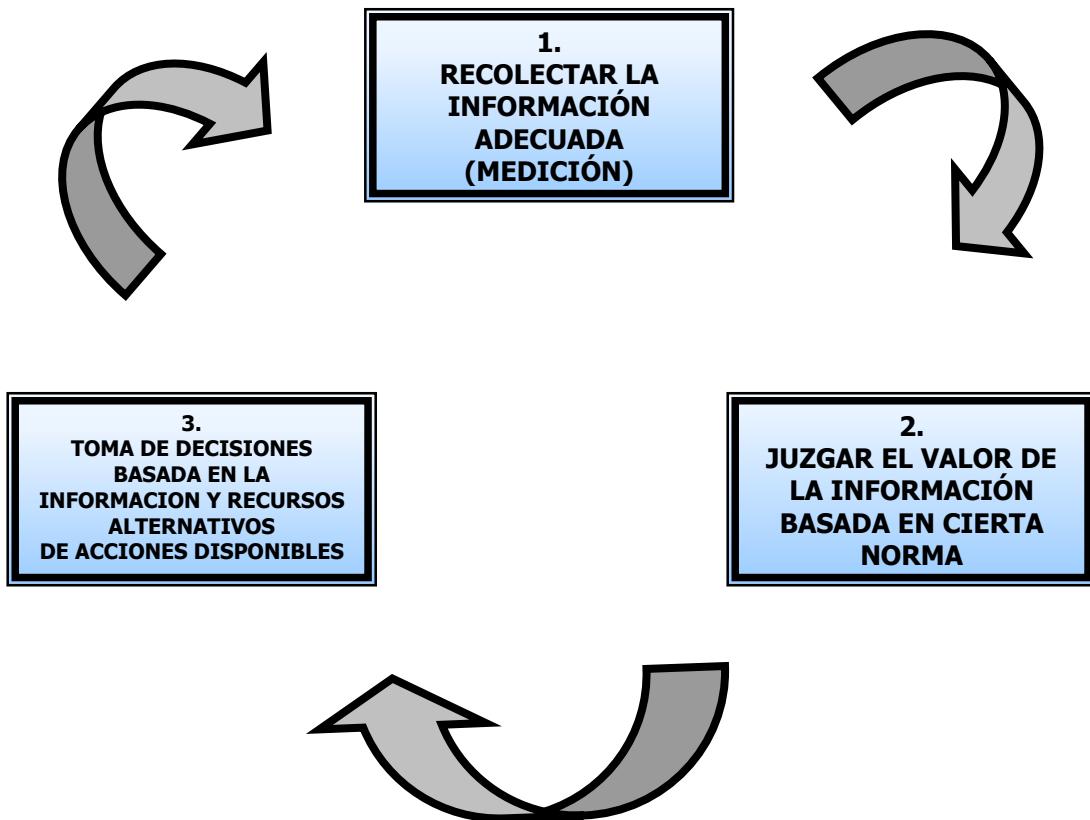
EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

La evaluación según Monserrat Colomer es: "Un proceso crítico referido a opciones pasadas con la finalidad de constatar, en términos de aprobación o desaprobación, los progresos alcanzados en el plan propuesto y hacer en consecuencia, las modificaciones necesarias respecto a las actividades futuras".... No evaluamos para justificarnos ni para recibir una buena calificación profesional, sino para conocer mejor el trabajo realizado, la realidad estructural, para descubrir nuevas perspectivas de acción, profundizar en la problemática que nos ocupa y aprovechar al máximo los recursos disponibles".

LOS ASPECTOS QUE EVALÚAN SON	LOS MEDIOS PARA EVALUAR SON:
Administración del programa	<ul style="list-style-type: none">• Listas de comprobación• Observaciones• Informes de actividad
Al personal y el liderazgo	<ul style="list-style-type: none">• Escalas Estimativas• Sociogramas• Escalas de Actitudes• Informes

LOS ASPECTOS QUE EVALÚAN SON:	LOS MEDIOS PARA EVALUAR SON:
Recursos técnicos, materiales y financieros	<ul style="list-style-type: none"> Comparación de estándares Ánálisis costos-beneficios Escalas estimativas Listas de comprobación
Contenido del programa	<ul style="list-style-type: none"> Comparación de porcentajes Estándares de participación
Participantes	<ul style="list-style-type: none"> Cambio de actitudes Estudio de casos Cuestionarios de opinión

La evaluación como proceso requiere de tres etapas:



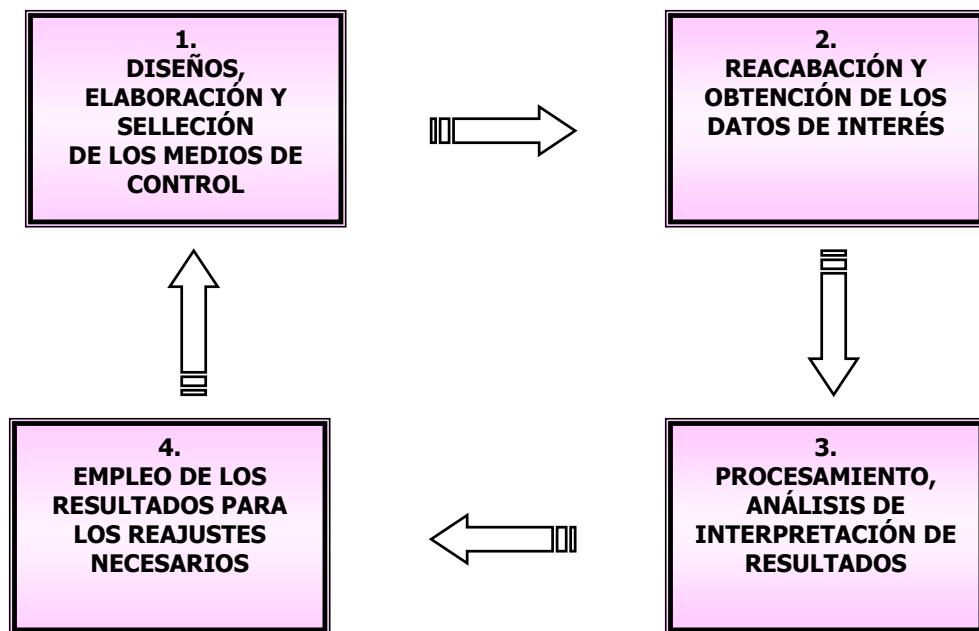
SEÑALAR REAJUSTES PARA LA REPROGRAMACIÓN

Para hacer reajustes y reprogramar se requiere tener la información necesaria proporcionada por el control ejercido por todas las etapas de la misma programación.

El control es una forma de medición de resultados pasados y actuales. Su fin es corregir, mejorar y formular nuevos planes y programas. A través del control se recolectan datos y se conoce así, como se está realizando el programa.

Para controlar debe tomarse en cuenta cada una de las funciones o procedimientos y las operaciones ejecutadas por los animadores de base o los voluntarios, por los integrantes de las comisiones, entre otros, que toman parte en los programas recreativos y de fomento a la salud.

Etapas del control:



El control se caracteriza por:

- Ser flexible, para adaptar los programas.
- Usarse en términos medibles.
- Decir dónde está la falla.

Existen diferentes tipos de control:

- Financiero o Contable: Registros de contabilidad, insumo, egresos.
- Administrativo: Gráficas de organización (Organigrama), manual de funciones, manual de procedimientos.
- Controles Generales: Registros estadísticos, pronósticos, etc.
- Control de Normas: Calendarios, horarios, reglas, etc.
- Control de Personas: Supervisión, asesoramiento, incentivos, etc.

Para el caso del módulo de recreación y fomento a la salud o el módulo de autogestión laboral, los tipos de control son los que se emplearan.

METODOLOGÍA

Técnicas o formas de programación en recreación.

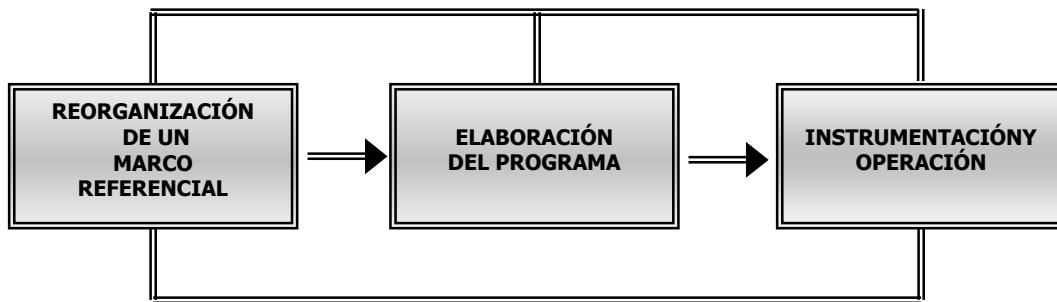
Por Objetivos Molares

La programación recreativa por objetivos es un sistema, una técnica de ordenación de contenidos y actividades en razón de un conjunto de objetivos Molares, que comprenden no solo conductas observables, sino aquellas que no lo son.

Los componentes de un programa de este tipo son:

- Justificación del programa.
- Objetivos generales.
- Temática organizada en unidades.
- Cada unidad de experiencias, conocimientos y vivencias contiene:
- Objetivos operativos.
- Actividades sugeridas para lograr los objetivos.
- Sugerencias de aplicación o metodología.
- Calendario de actividades.

Existe un modelo que DIAZ BARRIGA que propone y que aquí se retoma para el diseño de este tipo de programas.



Modular

El término empleado aquí es colateral al empleado para el proyecto en su conjunto: Módulos de recreación, adoptando aquí el significado de unidad de conocimientos, hábitos, actitudes y destrezas estructuradas en torno a un factor o problema de la realidad concreta del tiempo libre y la recreación, sobre el cual intervienen de manera integrada las diferentes áreas de expresión de la recreación, las cuales aportan elementos para la solución del problema, durante un margen de tiempo determinado, cuando esto sea factible.

Un programa recreativo modular está integrado por los siguientes elementos:

- Temporalidad.
- Introducción.
- Objetivos.
- Diagnóstico.
- Pre requisitos.
- Actividades.
- Metodología.
- Formas de evaluación.
- Diagrama de flujo (No necesario)
- Recursos
- Referencias documentales.

De Autoservicio

La programación de autoservicio es una opción para que los participantes de un programa recreativo seleccionen aquellas actividades en las que deseen

inmiscuirse de acuerdo con sus propios intereses, debiendo acatar los horarios, normas y lineamientos establecidos.

La secuencia del desarrollo es la siguiente:

- Comparación de los recursos existentes con aquellos que hacen falta y con las necesidades e intereses de la población. Formulación de objetivos.
- Asignación de actividades.
- Asignación de recursos para cada actividad.
- Establecimiento de las normas de participación.
- Establecimiento de los horarios.
- Promoción del programa.
- Operación del programa.
- Por instalaciones

Este tipo de programación se basa en la instalación, para lo cual se siguen los pasos siguientes:

- Se hace un inventario de los recursos, especificando sus dimensiones, capacidad, eficiencia, etc.
- Se establecen usos probables pensando en no dañar de alguna manera la instalación.
- Se enlistan posibles actividades recreativas que se puedan llevar a cabo en la instalación.
- Se enlistan recursos materiales o técnicos adicionales.
- Se promueve la actividad.
- Se realiza la actividad.
- Se controla y evalúa la actividad.
- Se reacondiciona la instalación.

TÉCNICAS PARA INSTRUMENTAR MODELOS DE PROGRAMAS

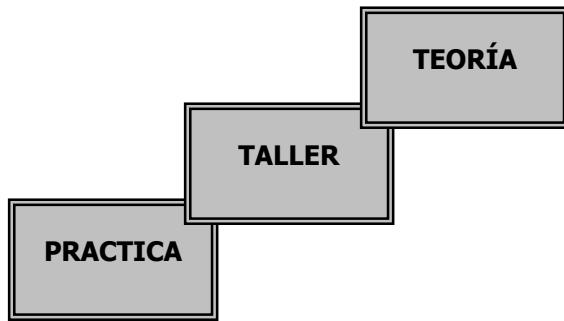
Secuencia de una Clase

- Preparación de la Clase
 - Objetivos
 - Contenidos

- Actividades
- Estrategias
- Recursos
- Duración
- Evaluación
- Realización de la Clase
 - Parte inicial
 - Parte principal
 - Parte final
- Evaluación Parcial
- Observación
- Entrega de un producto
- Resolución de un problema
- Reajuste

Secuencia de un Taller

- Investigación
 - Actividades de contacto
 - Actividades de recolección
 - Actividades de interpretación
 - Actividades de análisis de realidad.
- Docencia
 - Actividades introductorias
 - Actividades de Fundamentación y complementación teórica.
- Acción Profesional
 - Actividades de síntesis teórico – práctica
 - Experimentación



Los Encuentros

- Torneos
 - Emplear cualquiera de los siguientes sistemas de confrontación: todos contra todos ("Round Robin"), escalera, pirámide y chimenea o embudo. La razón es que con ellos se evita al máximo la eliminación, contraria a la recreación.
 - Igualar fuerzas en los equipos o en los individuos, dando cierta ventaja.
 - Atención por igual a los capaces y a los que no lo son, lo importante es disfrutar del el encuentro.
 - Evitar jornadas largas que provoquen agotamiento y tedio.
- Concursos
 - Formar un jurado heterogéneo e imparcial.
 - Instruir al jurado sobre su tarea.
 - Establecer un reglamento de participación
 - Formar categorías y ramas
 - Premiar simbólicamente todos los esfuerzos
 - Las eliminatorias y la final deben obedecer a la mejor organización posible.

Eventos Especiales

- Fiestas y Celebraciones
 - Formar un comité organizador o una comisión de eventos o festejos.
 - Elaboración del Programa: Horarios para actividades, juegos, concursos, demostraciones, bailes, prácticas, música, etc.
 - Publicidad: invitaciones, convocatorias, carteles, volantes, trípticos o diápticos.

- Acondicionamiento del lugar: Obtención, pasillo, auditorio, gimnasio, campo de juego, área verde, calle peatonal, decoración, sillas, equipamiento etc.
- Plan de financiamiento: Debe incluir financiamientos de boletos, organización de rifas, audiciones, basares, ventas de refrescos, etc.
- Comité de apoyo para emergencias, estacionamiento, seguridad
- Exhibiciones y Demostraciones
- Planeación del evento
- Obtención de un local
- Difusión del evento
- Confirmación de la asistencia de los participantes
- Registro de los participantes
- Formar un grupo de voluntarios para auxiliar en la realización del evento
- Obtención de materiales necesarios
- Realización del evento
- Mantener las medidas de seguridad
- Premiación y evaluación del evento.
- Viajes y Salidas
- Seleccionar un destino y hacer los arreglos de alimentación, hospedaje y transporte.
- Publicitar la salida, registrar a los participantes y solicitar los permisos correspondientes a los padres.
- Tener una previa reunión previa con los asistentes, para determinar: Tiempo, lugar, horario y vestuario.
- Proporcionar la adecuada supervisión durante el viaje, incluyendo normas de seguridad.
- Preparar actividades para el viaje de trayecto.
- Si el grupo es demasiado grande, conviene dividirse en pequeños grupos, para facilitar la supervisión y el control.
- Evaluar el viaje.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

AGUILAR, Lupe. Las Actividades Recreativas. México. Editorial México. Universidad Autónoma. 1989

CERVANTES, José Luis. Módulo sobre la Teoría de las Actividades Recreativas. México: Editorial México; 1989.

_____. Administración y Planificación de las Actividades Recreativas. México: Editorial México. 1989

BUTLER, George. Principios y Métodos de Recreación para la Comunidad. Buenos Aires: Vol. 1. Bibliografía Omega. 1986

ORTEGÓN YAÑEZ, Roberto. La Recreación Dirigida. Estrategia de Participación y Desarrollo a partir del Tiempo Libre. Buenos Aires: 1984

_____. Alternativas de Recreación para el Desarrollo Comunitario. Bogotá: Asociación Colombiana de Recreación. 1993

PERRY, N.H "Planificación Recreativa" Barcelona: Círculo de lectores, Planeta Tierra. Vol. 9. 1978

TERRY, George R. Principios de Administración. Buenos Aires, Editorial el Ateneo. 1978

VERA GUARDIA, Carlos. "Las Tendencias de la Recreación" Seminario Taller Nº 3. Universidad de Pamplona. 1991

_____. Desarrollo Humano, Recreación y Deportes. Maracaibo: Universidad del Zulia. 1990