

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR PARA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL

1) IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR			
ACTIVIDAD CURRICULAR:	JUEGOS Y ESTRATEGIAS DE MANEJO DE GRUPO		
LINEA			
CÓDIGO	Proporcionado por DGA	TIPO DE ACTIVIDAD	Electiva
CRÉDITOS SCT-Chile	3	SEMANAS	18
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA	TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Indicar el tiempo de dedicación total semanal en horas cronológicas 4.5 HRS.	Indicar el tiempo de docencia directa semanal en horas cronológicas 1.30 HRS.	Indicar el tiempo de trabajo autónomo semanal del o la estudiante en horas cronológicas 3.0 HRS	

2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR
<p>El curso como Taller de Juegos y estrategias de manejo de grupo se desarrolla e interioriza en la utilización del tiempo de ocio dentro de la formación personal, como aprendizaje y generador de la adaptación a las diferentes instancias de socialización que se encuentran presentes en todas las actividades sociales y educativas de la comunidad estudiantil, influyendo en el desarrollo del pensamiento y la emoción, a la vez que se vinculan con los objetivos pedagógicos, psicológicos y sociales propios del ser humano para ser aplicados tanto en la vida diaria, hoy como estudiantes mañana como profesionales.</p> <p>Esta instancia educativa busca ser parte de este sello formativo en conjunto con la misión, visión, valores y ejes del Plan de >Desarrollo Estratégico, basados en lo integral en la formación y de e acuerdo con la proyección de la identidad, el aspecto valórico y su implicancia desde el compromiso con la excelencia y la pertinencia, el compromiso con el aprendizaje permanente, compromiso con el desarrollo humano sostenible y compromiso con la convivencia democrática y la cohesión social.</p> <p>OBJETIVO GENERAL Identificar, relacionar y desarrollar de qué manera los juegos socio motores contribuyen a la construcción del concepto de trabajo en equipo en los estudiantes de la Universidad de O'Higgins desarrollando competencias, valores y actitudes a aplicar en su proceso de formación académica y en su futuro como profesionales.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar la importancia de los juegos socio motores en la construcción del concepto de trabajo en equipo. ▪ Identificar la aparición de conductas que reflejan los valores y la desaparición de las conductas antivalores a partir de la práctica de juegos socio motores. ▪ Establecer la relación entre juegos socio motores y el trabajo en equipo en la práctica de juegos y actividades. <p>En las instituciones educativas en cuanto al trabajo en equipo de los estudiantes, el fomentar compartir se ve reflejado que jugar, y experimentar con el otro a través del juego ha sido una técnica de aprendizaje, dando el valor como facilitador del proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta que mediante el juego se logran estrategias de vivencia como la exploración, el descubrimiento guiado, la creatividad.</p>

3) COMPETENCIA GÉNERICA Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIA GÉNERICA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Declare en esta columna las competencias específicas y genéricas a las que tributa la actividad curricular.	Declare en esta columna los resultados de aprendizaje que dan cuerpo a la competencia respectiva. Enumérelos de acuerdo a la codificación establecida.
Aprendizaje autónomo y permanente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocer los fundamentos desde la historia y la relación sociocultural del Ocio, Tiempo Libre y la recreación, teniendo consideración la importancia de la motricidad para el desarrollo humano
Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar Actividades recreativas de toda índole, desde la creación y aplicación, demostrando aptitudes de liderazgo, en función de los requerimientos y adaptaciones según rango etario.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocer y aplicar las diferentes expresiones relacionadas con la recreación en pos de la incorporación a todas las personas con las cuales se relaciona activamente en los diferentes espacios donde se desempeña.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demostrar respeto, empatía por la diversidad e incorporando el concepto de inclusión con las personas con las cuales trabaja y convive, en los distintos contextos en los que se desempeñara tanto profesional como socialmente se requiera.

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS				
UNIDAD	SEMANAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
Indique el número y nombre de la Unidad	Indique el número de semanas que contempla la Unidad.	Indique los resultados de aprendizaje que aborda esta Unidad.	Declare los indicadores de logro correspondientes al resultado de aprendizaje.	Declare los contenidos que comprende la Unidad respectiva, de forma sintética, representativa y ordenada de acuerdo a la progresividad de su abordaje.
JUEGOS Y RECREACION	9	<p>Reconocer los fundamentos desde la historia y la relación sociocultural del Ocio, Tiempo Libre y la recreación, teniendo consideración la importancia de la motricidad para el desarrollo humano.</p> <p>Desarrollar Actividades recreativas de toda índole, desde la creación y aplicación, demostrando aptitudes de liderazgo, en función de los requerimientos y adaptaciones según rango etario.</p>	<p>IDENTIFICA LA DIFERENCIA ENTRE LOS CONCEPTOS ASOCIADOS A LA RECREACION Y LA MOTRICIDAD</p> <p>DIFERENCIA Y APLICA LOS JUEGOS EN SUS DIVERSAS CLASIFICACIONES.</p> <p>PLANIFICA UTILIZANDO DESDE LA TEORÍA A LA PRACTICA LA METODOLOGÍA EN LOS DIFERENTES GRUPOS ETARIOS.</p>	<ol style="list-style-type: none"> DEFINICION DE RECREACION, JUEGO, TIEMPO LIBRE, OCIO. CLASIFICACION DE LOS JUEGOS. LA DIRECCIÓN DE JUEGOS. METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA DEL JUEGO.
JUEGOS Y DINAMICAS	9	<p>Conocer y aplicar las diferentes expresiones relacionadas con la recreación en pos de la incorporación a todas las personas con las cuales se relaciona activamente en los diferentes espacios donde se desempeña.</p> <p>Demostrar respeto, empatía por la diversidad e incorporando el concepto de inclusión con las personas con las cuales trabaja y convive, en los distintos contextos en los que se desempeñara tanto profesional como socialmente se requiera.</p>	<p>PARTICIPA Y/O DIRIGE ACTIVAMENTE A SUS PARES EN CADA PROPUESTA PRACTICA.</p> <p>SE DIRIGE Y ADAPTA SU DIRECCION Y/O PARTICIPACION EN LAS DIFERENTES PROPOSICIONES PRACTICAS RESPETANDO LOS CONCEPTOS DE DIVERSIDAD E INCLUSION.</p>	<ol style="list-style-type: none"> DINAMICAS DE PRESENTACION. DINAMICAS DE INTEGRACION, JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO Y LIDERAZGO. JUEGOS PREDEPORTIVOS JUEGOS DE EXPRESION

5) RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
Indicar los recursos y metodologías de enseñanza y aprendizaje, tales como clases expositivas, experiencias de aprendizaje basado en proyectos o problemas, aprendizaje servicio, mapas conceptuales, análisis de textos, debate, simulación, laboratorios, talleres, trabajo en terreno, trabajo en equipo, elaboración de informes, análisis de casos, etc. Indicar asimismo si se emplean instrumentos, software, documentaciones u otros recursos clave para el desarrollo de las actividades y logros de aprendizaje.

6) ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN			
RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD O METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN

Indique los resultados de aprendizaje a ser evaluados.	Indique la metodología o actividad de evaluación, tales como pruebas escritas, análisis de caso, auto- y coevaluación, escenarios simulados, portafolios, revisión de productos escritos, presentaciones, etc.	Indique el o los instrumentos de evaluación que serán empleados para calificar y retroalimentar a las y los estudiantes, tales como rúbricas, pautas de cotejo u otras.	Indique el porcentaje de ponderación de la calificación respecto a la nota final.
<p>Reconocer los fundamentos desde la historia y la relación sociocultural del Ocio, Tiempo Libre y la recreación, teniendo consideración la importancia de la motricidad para el desarrollo humano.</p> <p>Desarrollar Actividades recreativas de toda índole, desde la creación y aplicación, demostrando aptitudes de liderazgo, en función de los requerimientos y adaptaciones según rango etario.</p>	<p>AULA INVERTIDA PORTAFOLIO ESCENARIOS PRACTICOS PRESENTACIONES</p>	<p>- TRABAJO EN EQUIPO (ESCALAS DE APRECIACION) - INTERVENCIONES PRACTICAS (RUBRICAS) - EVALUACIONES TEORICAS</p>	<p>50%</p>
<p>Conocer y aplicar las diferentes expresiones relacionadas con la recreación en pos de la incorporación a todas las personas con las cuales se relaciona activamente en los diferentes espacios donde se desempeña.</p> <p>Demostrar respeto, empatía por la diversidad de las personas con las cuales trabaja y convive, en los distintos contextos en los que se desempeñara tanto profesional como socialmente se requiera.</p>	<p>PLANIFICACIONES APLICATIVAS PRACTICAS A TRAVES DE LA DIRECCION</p>	<p>- INTERVENCIONES PRACTICAS (RUBRICAS) - LISTAS DE COTEJO - AUTOEVALUACION</p>	<p>50%</p>

7) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN
ASISTENCIA 30% EVALUACION PRACTICA 30% EVALUACION TEORICA 25% AUTOEVALUACION 15%

8) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA		
UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
Indique el número de la Unidad	Indicar los recursos bibliográficos obligatorios, para los cuales se debe verificar su existencia y acceso en el sistema de bibliotecas UOH. Se deben declarar de forma normalizada, de preferencia en el estilo APA u otro de relevancia disciplinar (Vancouver u otro). En el caso de recursos bibliográficos transversales a varias unidades (un libro, por ejemplo), desglose las referencias en los capítulos o secciones que corresponda a la unidad.	Indique si el recurso está en soporte digital y/o físico.
1	Introducción a la praxiología motriz (Lagardera Otero, Francisco., 2003) Autor(es): Lagardera Otero, Francisco. Datos de publicación: Barcelona: Paidotribo,2003.	
2	Juegos, deportes y sociedad: (Parlebas, Pierre., 2008) Parlebas, Pierre. Datos de publicación: Barcelona: Paidotribo,2008.	

9) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA		
UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
Indique el número de la Unidad	Indicar los recursos bibliográficos complementarios. Se deben declarar de forma normalizada, de preferencia en el estilo APA u otro de relevancia disciplinar (Vancouver u otro). Verifique su accesibilidad y derechos de reproducción.	Indique si el recurso está en soporte digital y/o físico.
1	Juegos predeportivos en grupo (Löscher, Arndt., 2001) Autor(es): Löscher, Arndt. Datos de publicación: Barcelona: Paidotribo,2001.	
2		

EQUIPO DOCENTE RESPONSABLE DEL DISEÑO	GLORIA PAREDEZ GALLEGOS
RESPONSABLE(S) DE VALIDACIÓN	Coordinación Formación transversal

FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA

Marzo 2025