

DATOS IDENTIFICATIVOS

Materia **Deporte e Recreación** Código **620112502**
Titulación LICENCIADO EN CIENCIAS DA ACTIVIDADE FÍSICA E DO DEPORTE Ciclo **1º e 2º**
Ciclo

Créditos, tipo e calendario	Cr. totais	Cr. teóricos	Cr. prácticos	Cr. clínicos	Tipo	Curso	Período
	4.5	0.5	4	0	Troncal	Quinto	1º cuatrimestre

Idioma Castelán / Galego

Departamento Educación Física e Deportiva

Profesores/as Mosquera Gonzalez, M^a Jose Correo electrónico mariajo@udc.es
Gambau i Pinasa, Vicente gambau@udc.es

Descrición / contextualización Esta disciplina é unha das poucas materias do plano de estudos que trata de vincular as prácticas deportivas coa recreación como unha ferramenta de animación sociocultural. Polo tanto, a materia pretende a formación reflexiva do alumno para que sexa capaz de desenvolver unha proposta de intervención que garanta a educación íntegra do cidadán a través da filosofía do deporte para todos.

Competencias da titulación

Tipo A Código Competencias da titulación Específicas

A6	Promover e avaliar a formación de hábitos perdurables e autónomos de práctica da actividade física e do deporte, entre a poboación adulta, maiores e discapacitados.
A7	Identificar os riscos que se derivan para a saúde, da práctica de actividades físicas inadecuadas, entre a poboación que realiza práctica física orientada á saúde.
A8	Planificar, desenvolver e avaliar a realización de actividades físico-deportivas recreativas.
A10	Seleccionar e saber utilizar o material e equipamento deportivo, adecuado para cada tipo de actividade físico- deportiva recreativa.

Tipo B Código Competencias da titulación Transversais

B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Traballar de forma colaboradora.
B6	Comportarse con ética e responsabilidade social como cidadán e como profesional.

B7	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B8	Habilidade na xestión da información.
B9	Desenrolar hábitos de excelencia e calidade no exercizo profesional.
B10	Actuar dentro dos principios éticos necesarios para o correcto exercizo profesional.

Tipo C Código Competencias da titulación Nucleares

C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercizo da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercizo dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Competencias asignatura

		A	B	C
Deseñar un proxecto de animación deportiva, optimizando as relacións persoais e fomentando actitudes e hábitos favorables de cara á práctica deportiva saudable, sen esquecer que está levando a cabo un proceso de socialización e, polo tanto, un proceso educativo.	saber saber facer	A6 A7 A8 A10	B4 B5	
Ser capaz de levar a cabo unha intervención de animación deportiva: ensinar e dinamizar xogos e actividades físico-deportivas recreativas e desenvolver actividades de acondicionamento físico básico, adaptándoas ás características do contexto social e cultural e dos propios participantes.	saber facer saber ser/estar	A6 A7 A8 A10	B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10	C5 C6
Coñecer os fundamentos da actividade físico-recreativa para a animación deportiva práctica	saber	A6		C4
Presentar a avaliación e crítica da intervención realizada de forma autónoma e colaborativa mediante un formato multimedia.	saber saber facer saber ser/estar		B1 B5 B7 B8 B9	C1 C3 C8
Controlar e avaliar o proceso de intervención no ámbito	saber	A6	B1	C7

da animación deportiva profesional..	saber facer saber ser/estar	A7 A8 A10	B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9	C8
--------------------------------------	--------------------------------------	-----------------	--	----

TEMAS

Temas	Subtemas
Bloque temático I. TEMPO LIBRE, LECER E DEPORTE	
TEMA 1. Tempo libre, lecer e deporte nas sociedades actuais de posmodernidade	1.1. Concepto de lecer e tempo libre 1.2. Modelos de lecer: dimensións e funcións 1.3. Lecer, deporte e estilos de vida 1.4. Prácticas de lecer e deporte da poboación española 1.5. O ciclo da vida e as prácticas de ocio e deporte
Bloque temático II. RECREACIÓN E ANIMACIÓN DEPORTIVA.	
TEMA 2. A recreación nas sociedades actuais	2.1. Concepto de recreación. 2.1.1. Tipos e características. 2.1.2. Principios da recreación 2.2. As actividades deportivo-recreativas. 2.3. Pautas educativas da recreación: Código de non-violencia.
Bloque temático III. A INTERVENCIÓN EN ANIMACIÓN DEPORTIVA	
TEMA 3. A animación deportiva como intervención profesional	3.1. O perfil profesional do animador deportivo: funcións, modelos, erros e actitudes 3.2. A formación de animadores deportivos
TEMA 4. A intervención en animación deportiva	4.1. Aspectos organizativos das actividades físico-recreativas 4.2. Aplicación recreativa de sistemas organizativos para mobilizar grandes grupos de participantes 4.3. Organización e implementación da animación deportiva 4.4. Animación deportiva de acontecementos deportivos puntuais

METODOLOXÍAS

	Horas	Créditos
Planificado	112.5	4.5
Pendente	0	0
Asignado	112.5	4.5

Metodoloxías / probas	Implica atención personalizada	Computa na avaliación	A Horas presenciais	F Factor estimado de horas non presenciais	B Horas non presenciais / traballo autónomo	C (A+B) Horas totais
Actividades iniciais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	0	0	1
Estudo de casos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9	0	0	9
Lecturas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	0	10	10
Obradoiro	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10	0	0	10
Portafolios do alumno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	10	10
Prácticas a través de TIC	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	10	10
Prácticas de laboratorio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	5	6
Presentación oral	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	1.5	1.5	2.5
Sesión maxistral	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10	1.5	15	25
Traballos tutelados	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	0	25	27
Atención personalizada	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	0	0	2

Metodoloxías	Descrición
Actividades iniciais	Avaliación inicial para identificar o nivel de coñecementos e experiencias do alumnado sobre o deporte e a recreación
Sesión maxistral	Clases impartidas polo profesor cos contidos da materia
Traballos tutelados	Deseño do proxecto de intervención sobre una sesión recreativa.
Portafolios do alumno	Seguimento do alumno das sesións maxistrais, da asistencia, atención personalizada, prácticas das TIC, prácticas recreativas, satisfacción do obradoiro e estudo de casos
Prácticas a través de TIC	Elaboración dunha presentación multimedia coa valoración da práctica de laboratorio executada.

Presentación oral	Presentación na clase do traballo multimedia da avaliación da sesión recreativa executada.
Lecturas	Lectura e comprensión da documentación da materia
Prácticas de laboratorio	Execución do proxecto realizado como traballo tutelado
Obradoiro	Asistencia ás sesións de práctica deportiva executada polos diferentes grupos de traballo tutelado
Estudo de casos	Valoración das variables recreativas do obradoiro e grado de satisfacción das presentacións orais e estudo dos casos de sesións presentadas identificando acertos e erros.

Atención personalizada

Metodoloxías

Traballos tutelados

Portafolios do alumno

Prácticas a través de TIC

Presentación oral

Prácticas de laboratorio

Atención personalizada

1. Titoría de proxecto:

- Todos os grupos deben asistir, polo menos, a unha titoría co profesor para a aceptación do proxecto.
- Solicitarase día e hora para levar a cabo a titoría.
- Recoméndase realizala cunha ou dúas semanas de antelación á realización práctica.
- O alumnado deberá levar preparado un borrador da sesión, e ese será o momento adecuado para aclarar tódas as dúbidas

2.- Proxecto de prácticas:

- Entregarase con antelación á data da práctica.
- Debe seguirse o guión proposto, considerando os apartados e os subapartados que se van desenvolver para elaborar os informes escritos correspondentes.

3. Práctica de laboratorio: (execución práctica do proxecto)

- Cada grupo realizará a práctica na data, no lugar e na hora que foron fixados na primeira sesión do curso.
- Cada grupo terá que xestionar para cada sesión:
 - o A preparación da sesión: encargárase de organizar, trasladar e controlar os materiais que se necesitan para a práctica coa suficiente antelación, así como garantir a dispoñibilidade dos espazos. Para isto, deberánse realizar as peticións do material a que se van empregar seguindo os trámites establecidos no centro.
 - o Execución da sesión: levarase en práctica a sesión planificada con puntualidade e rexistraranse todos aqueles incidentes e modificacións.

- 4.- Práctica a través de TIC (resumo audiovisual da práctica):
- Elaborarase unha presentación de 10 minutos como máximo co obxectivo de describir a sesión realizada e expor os aspectos positivos e negativos encontrados durante o proceso
- 5.- Presentación audiovisual da práctica (presentación oral):
- Realizarase unha presentación de 10 minutos como máximo na clase ante o resto do alumnado.
6. Titoría de memoria.
- Unha vez analizado o soporte audiovisual e todas as informacións recollidas durante a sesión, pode prepararse un borrador da memoria e o grupo enteiro poderá reunirse co profesor para facer unha valoración sobre a sesión realizada
7. Memoria de prácticas:
- Deberá entregarse seguindo o guiión proposto. Entregarase o día da avaliación final, co obxectivo de integrar os contidos, as actividades e as pautas educativas desenvolvidas nas "sesións de aula"
- 8.- Portafolio do alumno:
- Presentarase o seguimento e a valoración dos contidos da materia.

AVALIACIÓN

Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	Asistencia como mínimo ao 80 % das clases maxistrais	5
Traballos tutelados	Actividade académica dirixida. Elaboración do proxecto de intervención	10
Portafolios do alumno	Video Currículo Valoración da satisfacción nas sesións prácticas Avaliación das presentacións orais Seguimento do curso	15
Prácticas a través de TIC	Gravación íntegra da sesión Resumo audiovisual	20
Presentación oral	Exposición da reflexión e valoración da sesión realizada.	10
Prácticas de laboratorio	Execución do traballo tutelado Memoria do traballo tutelado	30
Obradoiro	Asistencia como mínimo ao 80 % das clases prácticas de laboratorio.	5
Atención personalizada	Preparación e asistencia ás titorías e ás actividades de atención personalizada.	5

Observacións

1.- A asistencia ás prácticas é indispensable para a avaliación da materia; o alumnado que non alcance o 80% da asistencia ao obradoiro (prácticas) deberá realizar unha das tres opcións seguintes:

- a) Recuperar clases durante o curso asistindo ás sesións doutros grupos.
- b) Presentar un **informe de análise e diagnóstico** sobre as sesións prácticas do seu grupo e posteriormente unha **proposta de sesión** práctica que teña en conta as correccións efectuadas.
- b) Presentar unha **memoria de participación** acreditada en 8 actividades deportivas recreativas durante o curso actual.

2.- O alumnado que non alcance o 80% da asistencia ás clases maxistras deberá realizar unha **proba obxectiva** e unha **recensión bibliográfica** dun libro da materia.

3.- O alumnado que non realice a práctica de laboratorio (execución do proxecto de intervención) deberá realizar unha **saída de campo**, experiencia similar á práctica de laboratorio desenvolvida nun contexto externo ao contorno académico universitario (empresas, institucións, organismos, etc.) relacionadas co ámbito de estudo da materia.

4.- A cualificación final obtense da media de todos os contidos, sempre e cando cada contido obrigatorio alcance, como mínimo, o 50% do seu valor.

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Informática aplicada á intervención educativa/620112416

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Xogos/620112207

Planific. do proceso e/a da activ. física e o dep./620112405

Proceso de e/a da activ. física e o deporte/620112406

Xogos e deportes tradicionais/620112418

Modelos de planificación e xestión/620112504

Análise do proceso de intervención en educ. física/620112513

Observacións

- ❑ 1.- É moi importante estar ben informado para o desenvolvemento correcto da materia. Recoméndase visitar a materia regularmente na facultade virtual, ler os documentos que serven de guía para as actividades académicas dirixidas, e asistir ás titorías co profesor.
- ❑ 2.- O profesor é partidario de impartir no 1º cuadrimestre a materia de Modelos de Planificación e Xestión para coñecer a metodoloxía de elaboración de proxectos deportivos, e no 2º cuadrimestre cursar esta materia para aplicar un proxecto concreto ao ámbito recreativo.

Bibliografía básica

- 📖 ANGRIMÁN, MARCELO A. *Responsabilidad y prevención en actividades físicas y deportivas. Legislación, doctrina, jurisprudencia.* ISBN: 950-531-217-2. Buenos Aires: Editorial Stadium, 2005.
- 📖 CAMERINO, OLEGUER. *Deporte recreativo.* ISBN: 84-95114-34-8. Barcelona: Inde, 2000.
- 📖 GIL MORALES, PABLO A. *Animación y dinámica de grupos deportivos. Manual para la enseñanza y animación.* ISBN 84-95883-22-8. Madrid. Esteban Sanz, 2003.
- 📖 GIMENO, FERNANDO. *Entrenando a padres y madres... Claves para una gestión eficaz de la relación con los padres y madres de jóvenes deportistas. Guía de habilidades sociales para el entrenador.* ISBN: 84-8465-104-5. Zaragoza: Mira Editores y Gobierno de Aragón, 2003.
- 📖 HERNÁNDEZ, M.; LORENZO, A.; SAUCEDO, F. (Coo.) *Libro de actas del VII Congreso y Asamblea de Deporte para Todos* ISBN: 86189-80-2. Madrid: INEF Madrid - UPM, 2003.
- 📖 MARTÍNEZ GAMEZ, MANUEL. *Educación del ocio y tiempo libre con actividades físicas alternativas.* ISBN: 84-85977-59-9. Madrid: Esteban Sanz, 2003.
- 📖 MARTENS, RAINER. *El entrenador de éxito.* ISBN: 84-8019-636-X. Barcelona: Ed. Paidotribo, 2002.
- 📖 MIRANDA, JULIÁN y CAMERINO, OLEGUER *La recreación y la Animación Deportiva. Sonrisa y Esencia de nuestro tiempo.* ISBN: 84-8196-052-7. Salamanca: Amaru Ediciones, 1996
- 📖 ORTÍ, JOAN. *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos.* ISBN:84-9729-048-8. Barcelona: INDE Publicaciones, 2004.
- 📖 PUERTAS, XAVIER. *Juegos y actividades deportivas para la animación turística.* ISBN 84-9756-011-6. Madrid: L. D. Esteban Sanz, 2003.
- 📖 REBOLLO, JOSÉ ANTONIO (Coo). *Deporte para todos.* ISBN: 84-8163-279-1. Huelva: Exma. Diputación Provincial de Huelva, 2002
- 📖 SORIA, MIGUEL ANGEL y CAÑELLAS, ANTONIA. *La animación deportiva.* ISBN: 84-87330-07-X. Barcelona: Inde, 1991
- 📖 STOPPANI, JORGE. *El servicio deportivo y recreativo municipal: modelos y programas para su desarrollo.* Madrid: Esteban Sanz, 2000
- 📖 VICIANA, JESÚS. *Planificar en educación física.* ISBN: 84-9729-009-7. Barcelona: INDE Publicaciones, 2002.