



Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte 26320 - Recreación deportiva

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 3, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Susana Lapetra Costa** slapetra@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Para cursar esta asignatura el estudiante debe conocer y comprender los efectos de la práctica de ejercicio físico sobre los aspectos psicológicos y sociales del ser humano. Además debe tener dominio en el manejo de la bibliografía específica del ámbito de las Ciencias de la actividad física y el deporte para localizar e identificar recursos que le permitan planificar programas en el contexto del ocio físico-deportivo.

El estudiante deberá consultar la bibliografía recomendada por el profesorado a través del correspondiente link, teniendo en cuenta que la bibliografía básica se considera de obligada consulta y que la bibliografía complementaria lo es a título de orientación.

<http://psfunizar7.unizar.es/br13/eGrados.php?id=257>

Se recuerda que en esta asignatura podría no superarse una prueba por cometer errores graves o reiterados en la expresión escrita u oral, o por tener comportamientos indecorosos en las pruebas orales o escritas.

Actividades y fechas clave de la asignatura

- Actividad de realización de un proyecto de animación deportiva en grupos a lo largo de todo el curso académico: exposición de cada apartado conforme se aborden los contenidos teóricos pertinentes
- Actividad de realización de un análisis de publicidad relacionada con el deporte, en grupos, y su exposición conforme se aborden los contenidos teóricos pertinentes
- Actividad de realización de un trabajo de planificación, organización e implementación de una actividad físico-deportiva de recreación para grandes grupos de participantes en entornos naturales, rurales o verdes urbanos, al aire libre.
- Examen acerca de los contenidos teóricos
- La entrega de todos los trabajos de cada actividad y del examen se realizará en la fecha de la convocatoria oficial de exámenes

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:**
- Planifica, organiza e implementa una actividad físico-recreativa para grandes grupos de participantes.
 - Conoce e identifica la dimensión recreativa de las actividades físicas y deportivas del tiempo libre; asimila las diferentes técnicas, fórmulas y manifestaciones físicas recreativas existentes, y en especial las que se desarrollan en un espacio natural.
 - Conoce las claves y el sentido de la animación/dinamización de actividades físicas de recreación en nuestra sociedad y su protagonismo en el desarrollo de la cultura físico-deportiva y los integra en el proceso de planificación de un proyecto de animación deportiva.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Una de las pocas asignaturas del plan de estudios que trata de fundamentar las prácticas físico-deportivas del tiempo libre como una herramienta de animación deportiva que favorezca el desarrollo de una cultura deportiva plural; la asignatura pretende ser una propuesta de intervención que busca la formación participativa e integra del ciudadano a través de la actividad físico-deportiva mediante programas y proyectos de recreación físico-deportiva

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

- Propiciar el debate y la reflexión crítica sobre el papel que desempeñan las actividades físicas y deportivas en los ocios actuales en relación al desarrollo de una cultura individual y social en torno al deporte.
- Facilitar la comprensión de conceptos, principios y técnicas relacionados con la dinamización de actividades físicas de recreación.
- Favorecer una actitud de indagación, análisis y valoración de las diferentes actividades físico-recreativas a desarrollar, desde la comprensión de las variables que inciden en el grado de recreación de la práctica físico-deportiva, y a partir de las características del ocio en las sociedades occidentales contemporáneas.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas para poder abordar la planificación, organización e implementación de actividades recreativas físico-deportivas para grandes grupos de participantes.
- Promover el debate y la reflexión acerca de la formación, el perfil, las funciones y las herramientas del animador deportivo.
- Facilitar el contacto directo con los alumnos para guiar su aprendizaje y como fórmula de revisión continua del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del curso.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Una asignatura que se integra dentro del ámbito de la gestión deportiva y pretende abordar la planificación e implementación de proyectos y actividades de animación deportiva. Además supone un conocimiento y comprensión del panorama deportivo contemporáneo en el área del ocio y del tiempo libre.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

- Analizar y comprender la implicación de los principales procesos políticos, económicos, sociales y culturales en la trayectoria que asumen las actividades físicas y deportivas y su práctica en las sociedades modernas.
- Identificar los fundamentos del ocio actual, valorar las diferentes dimensiones que puede presentar, y planificar programas dirigidos a su educación desde la recreación físico-deportiva.
- Plantear y resolver problemas extraídos de la práctica desde los conocimientos de la disciplina.
- Utilizar estrategias de interacción y trabajo en equipo que permitan el trabajo colaborativo con otros profesionales del ámbito del ocio.
- Analizar y evaluar desde la reflexión crítica el papel presente y futuro del animador deportivo
- Al superar esta asignatura se mejorarán las competencias generales del título de Grado desarrollándose diferentes competencias instrumentales, competencias personales y de relación interpersonal y competencias sistémicas.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1:

Modelo presencial. Evaluación continua:

1.- Asistencia al 85% de las prácticas y seminarios

2.- Trabajo de planificación, organización e implementación de una actividad físico-recreativa para grandes grupos de participantes (40%): un trabajo que se realiza en grupo y en el que se valorará la creación de un sistema recreativo inédito, la selección de actividades de recreación deportiva y la organización de recursos humanos y materiales, así como su implementación evaluándose según las variables que inciden en el grado de recreación de una actividad físico-deportiva. Además se evaluará su calidad como material curricular.

3.- Examen (40%) sobre los contenidos abordados a lo largo de la asignatura de preguntas cortas y de resolución de un caso, teniendo que superar ambas partes para aprobar el examen.

4.- Trabajo de análisis publicitario(10%): un trabajo que se realiza en grupos y que analiza el modelo corporal, función de la práctica, ocio tipo, estilo deportivos y valores intrínsecos y extrínsecos del Deporte para Todos que se infiere de los elementos publicitarios relacionados con el deporte de forma indirecta o directa. Se evaluará la precisión del análisis y las conclusiones finales atendiendo a todos los anuncios expuestos en clase. Deberá entregarse impreso y se atenderá también a aspectos formales de presentación escrita.

5.- Trabajo de planificación de un proyecto de animación deportiva atendiendo a una población con unos determinantes en cuanto a sus ocio tipos, y estilos deportivo, donde se evaluará la definición de la demanda reactiva y proactiva para planificar el programa de actividades y la adecuada selección de éstas últimas. Deberá entregarse impreso y se atenderá también a aspectos formales. (10%)

Modelo no presencial.

1.- Prueba de evaluación global que comprende un examen de los contenidos teórico-prácticos.

Documentos de referencia para la calificación

A) Documento de referencia de Trabajo de planificación, organización e implementación de una actividad físico-recreativa para grandes grupos de participantes

1.- PLANIFICACIÓN (4 PUNTOS)

- Justificación y objetivos-0,5
- Sistema recreativo y actividades (calidad recreativa)-1
- Espacios, materiales, grupos (control, acondicionamiento...)-1
- Funciones personal-1
- Organigrama de ejecución- 0,5

2.- IMPLEMENTACIÓN (4 PUNTOS)

- Control y adaptación espacios y materiales-1
- Control y adaptación dinámica del grupo y grupos-1
- Capacidad didáctica: conocimiento actividad, dinamización, variantes, resolución de problemas, Profesionalidad - 1
- Conclusiones, mejoras-1

3.- MATERIAL AUDIOVISUAL (1 PUNTOS)

4.- CALIDAD MATERIAL RECREATIVO (1 PTOS)

B) Documento de referencia de Trabajo de análisis publicitario

1.- ASPECTOS FORMALES: 1 Punto

2.- ANÁLISIS PUBLICIDAD: propia (3 puntos), ajena (1 punto)

3.- VALORACIÓN FINAL: 5

C) Documento de referencia de Trabajo de planificación de un proyecto de animación deportiva

1.- CONTEXTUALIZACIÓN (2 PUNTOS)

- Objetivos, estudio de la población
- Justificación empresa
- Diagnóstico

2.- FINALIDAD (2 PUNTOS)

- Objetivos
- Función actividades
- Dinamización grupos-actividad

3.- RELACIÓN DE ACTIVIDADES (3 PUNTOS)

- Temporalización

- duración y tiempos
- espacios y materiales
- tipo actividades (origen y finalidad)
- función actividad
- sistemas y métodos

4.- RECURSOS HUMANOS (2 PUNTOS)

- Titulación y rasgos
- Entrevista

5.- BIBLIOGRAFÍA Y ASPECTOS FORMALES (1 PUNTO)

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

El aprendizaje, en esta signatura va encaminado a que:

- el estudiante sea capaz de planificar un proyecto de animación deportiva;
- el estudiante sea capaz de implementar una propuesta de recreación deportiva para grandes grupos de participantes (en torno a 50);
- el estudiante vivencie diferentes sistemas físico-recreativos;

Para lograr este proceso de aprendizaje, en la asignatura se atiende a los siguientes planteamientos metodológicos:

- Se abordan progresivamente los contenidos teóricos de modo expositivo y el estudiante los va aplicando de modo cooperativo en pequeños grupos para realizar los diferentes apartados en la planificación de su proyecto de animación deportiva, cada uno de ellos inédito, guiados por la profesora. También de modo paulatino se va exponiendo y defendiendo las propuestas de tal modo que el resto de estudiantes pueda ampliar su conocimiento aplicado en el ámbito del ocio deportivo.
- Se efectúa un análisis publicitario en torno al consumo deportivo en la sociedad contemporánea.
- En grupos se conocen las técnicas y recursos de la recreación deportiva y se aplican creando nuevas propuestas lúdicas en el medio natural
- En grupos se conocen los sistemas de recreación deportiva y se aprende a planificar, organización, implementar y evaluar una actividad físico-recreativa de amplia duración (3h) para un gran número de participantes .
- En grandes grupos, todos los estudiantes vivencian experiencias de recreación deportiva al aire libre y/o en el medio natural planificadas previamente por el grupo reducido de estudiantes y englobadas en un proyecto de animación deportiva concreto.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

*Exposición de los siguientes bloques temáticos:

Primer bloque: Introducción a los fundamentos del tiempo libre, el ocio y la recreación.

Temas:

- Tema 1: El ocio y el tiempo libre desde una perspectiva histórica. Nuevas tendencias en la sociedad postmoderna.
- Tema 2: Conceptualización del ocio y la recreación en la sociedad actual.

Segundo bloque: La recreación físico-deportiva.

Temas:

- Tema 3: La trayectoria de las actividades físicas y deportivas en la sociedad contemporánea.
- Tema 4: La recreación físico-deportiva y sus actividades: variables, fórmulas y manifestaciones.
- Tema 5: La dimensión espacial, material y temporal de la recreación físico-deportiva.

Tercer bloque: La animación deportiva

Temas:

- Tema 6: La animación deportiva desde la recreación físico-deportiva
- Tema 7: La figura del animador deportivo

Cuarto bloque: aplicación práctica de la recreación deportiva

Aplicación recreativa de sistemas organizativos para grandes grupos de practicantes.

- Los sistemas de retos
- Los juegos recreativos de mesa
- Las kermesses
- Los grandes juegos
- Las Gymkamas y rallys
-

*Lecturas obligatorias de bibliografía específica

*Trabajos audiovisuales sobre las prácticas

* Vivencia de actividades de recreación físico-deportiva al aire libre y en el medio natural

*Análisis de folletos, carteles y/o vídeos promocionales

*Diseño de trabajo práctico: elaboración de propuestas deportivas recreativas puntuales para grandes grupos de participantes

*Búsqueda y creación de materiales y actividades de recreación deportiva

- *Construcción de instrumentos de análisis de la realidad social en torno al ocio deportivo
- *Colaboración y estudios de investigación en torno a la recreación deportiva
- *Planificación de proyectos de animación deportiva desde el diagnóstico de la población participante
- *Exposición y defensa de trabajos

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

- 1.- Clases expositivas y de resolución de casos para planificar un proyecto de animación deportiva (35 horas presenciales y 50 h no presenciales)(todo el curso)
- 2.- Clases en grupos para crear y aplicar propuestas lúdicas motoras en el medio natural: nieve (5 horas presenciales y 10 h no presenciales)(febrero-marzo)
- 3.- Clases en grupos para conocer sistemas de recreación deportivas y planificar y organizar la implementación de una actividad físico recreativa festiva para un gran número de participantes. (8 horas presenciales y 30 h no presenciales)(febrero-marzo-mayo)
- 4.- Clases en gran grupo para vivenciar y conocer una actividad festiva de recreación deportiva inédita. (12 horas presenciales)(marzo-abril-mayo)

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada