

26320 - Recreación deportiva

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 26320 - Recreación deportiva

Centro académico: 229 - Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte

Titulación: 295 - Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Créditos: 6.0

Curso: 3

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos 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 graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en su papel de 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.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas, de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro:

Educación de calidad: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos

Salud y bienestar: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades

Paz, justicia e instituciones sólidas: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas

Ciudades y comunidades sostenibles: Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles

1.2. 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.

1.3. Recomendaciones para cursar la 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.

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.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

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

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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de intervención, relativos a la actividad física y del deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizarse mediante acciones de cooperación
- Promover y evaluar la práctica habitual de actividad física y deportiva como forma de utilización constructiva del tiempo de ocio
- Conocer la acción motriz como objeto de estudio fundamental en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte
- Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas basados en la práctica de actividades físico-deportivas de carácter recreativo
- Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad
- Conocer las características y potencialidades de los espacios útiles para la práctica de actividad físico-deportiva y disponer su ordenación para optimizar su uso atendiendo a todo tipo de poblaciones
- Valorar, transmitir y potenciar el componente de placer y disfrute inherente a la práctica de actividades físico-deportivas, y las oportunidades relacionales que dicha práctica implica

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA

- 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
-

2.2. Resultados de aprendizaje

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

- 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.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

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

- Examen (40%)
- Trabajo de análisis publicitario (20%)

- Trabajo de planificación, organización e implementación de una actividad físico-recreativa para grandes grupos de participantes (40%)
- Asistencia y participación activa en las prácticas: debe ser del 100% para obtener el apto, de no obtener el apto debe presentarse a un examen sobre los contenidos de las prácticas.
- El fraude o plagio total o parcial en cualquiera de las pruebas de evaluación dará lugar al suspenso de la asignatura con la mínima nota, además de las sanciones disciplinarias que la comisión de garantía adopte para estos casos. Para un conocimiento más detallado sobre el plagio y sus consecuencias se solicita consultar: <https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio#Que>

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

La metodología seguida en este curso está orientada a la consecución de los objetivos de aprendizaje. Se basa en metodologías activas que favorecen el desarrollo del pensamiento crítico. Se implementan una amplia gama de tareas de enseñanza y aprendizaje, como conferencias, sesiones de práctica, trabajo autónomo y tareas de evaluación.

Se espera que los estudiantes participen activamente en la clase durante todo el semestre.

Los materiales de clase estarán disponibles a través de Moodle. Estos incluyen un depósito de las notas de clase utilizadas en clase, el plan de estudios del curso, así como otros materiales de aprendizaje específicos del curso, incluido un foro de discusión.

Se proporcionará más información sobre el curso el primer día de clase

4.2. Actividades de aprendizaje

Se trata de un curso de 6 ECTS organizado de la siguiente manera:

? Clases magistrales (2,5 ECTS: 62,5 horas). Sesiones de grupo completo de 50 minutos cada una. El profesor explicará los contenidos teóricos, que están disponibles con antelación en la plataforma virtual Moodle.

? Sesiones prácticas (2 ECTS: 50 horas). Sesiones donde los alumnos trabajan con casos prácticos y tareas de resolución de problemas.

? Trabajos (1 ECTS: 25 horas). En pequeños grupos, los estudiantes prepararán un ensayo (que incluye investigación bibliográfica, análisis, resumen, rigor científico, coherencia de expresión y citas). Entregarán una copia escrita al final del curso y harán una presentación oral.

? Trabajo autónomo (0,5 ECTS: 12,5 horas). Tiempo dedicado a estudiar los contenidos del curso y preparar las sesiones y trabajos.

4.3. Programa

BLOQUE I: LA RECREACIÓN FÍSICO-DEPORTIVA

T 1. Los rasgos que definen las actividades de recreación en el tiempo libre

T 2. La recreación físico-deportiva

2.1. Las funciones del deporte en la sociedad actual

2.2. Rasgos diferenciadores de la recreación deportiva. Las variables cualitativas y cuantitativas que inciden en el grado de recreación de una actividad físico-deportiva

2.3. Los tipos de recreación físico-deportiva. Objetivos diferenciales

2.3. Movimientos y manifestaciones actuales de recreación físico-deportiva. Tipología de actividades. Las dimensiones espaciales, temporales y materiales

T 3.- Planificación, organización e implementación de actividades físico-recreativas para grandes grupos de participantes

3.1. Los sistemas metodológicos para desarrollar actividades físico-recreativas

3.2. Criterios de selección de objetivos y contenidos

BLOQUE II : INTRODUCCIÓN A LOS FUNDAMENTOS DEL TIEMPO LIBRE Y DEL OCIO EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA.

T 4.- La conceptualización del ocio

4.1. Constructo del ocio: tiempo, actividad y actitud

4.2. Dimensiones y funciones del ocio. Ocio autotélico y exotélico

T 5.- El ocio en la sociedad contemporánea

5.1. El ocio y el tiempo libre desde una perspectiva histórica

5.1.1. Breve evolución desde la época clásica antigua al siglo XX

5.2. Las dimensiones y modelos en el siglo XXI: los tres modelos de ciudadanos

T 6.- El mercado del ocio en la sociedad actual

6.1. Los consumidores del ocio: motivaciones , dimensiones y rasgos generales

6.2. Variables para definir el mercado. Segmentación sociodemográfica, comportamental y psicográfica según estilos de vida. Los oclotipos en España

BLOQUE III: LA ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA COMO MANIFESTACIÓN DEL OCIO EN LA SOCIEDAD

T 7.- El binomio ocio-deporte

7.1. La cultura social e individual del deporte. El ocio pasivo y activo

7.2. Los estilos deportivos

7.3. Los hábitos deportivos de los españoles

T 8.- La educación del ocio deportivo

8.1. La pedagogía del ocio: la educación del tiempo libre

8.2. La educación en, para y mediante el ocio deportivo

T 9. ? La animación deportiva

9.1 La animación deportiva como propulsora del Deporte para Todos

9.2. Sectores de intervención y objetivos

9.3.- La planificación de proyectos de animación deportiva

9.4.- El animador deportivo: formación, funciones y perfil

BLOQUE IV: LA PUBLICIDAD DEPORTIVA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LOS OCIOS DEPORTIVOS EN LA CULTURA DE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

T 10.- La trayectoria sociocultural de las prácticas físico-deportivas en la sociedad contemporánea

10.1. Evolución del movimiento deportivo. Deporte práctica y deporte espectáculo

10.2. Modelos corporales asociados a la práctica deportiva

10.3. Valores y contravalores en torno al deporte de nuestras sociedades

T 11.- La publicidad relacionada con el deporte

11.1. La publicidad como mecanismo coercitivo del consumo

11.3.- La utilización del deporte y sus manifestaciones en la publicidad actual

11.4.- Intervención pedagógica en torno a la publicidad deportiva: hacia el desarrollo de una cultura deportiva plural y crítica

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

El primer día de clase se proporcionará más información sobre el horario, el aula, el calendario de actividades, las fechas de evaluación y otros detalles sobre este curso.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=26320>