



Guía docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Juegos y recreación deportiva	Código	620G01005	
Titulación	Grao en Ciencias da Actividade Física e do Deporte			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Educación Física e Deportiva			
Coordinador/a	Castillo Obeso, Maria del	Correo electrónico	maria.castillo@udc.es	
Profesorado	Castillo Obeso, Maria del Palacios Aguilar, Jose	Correo electrónico	maria.castillo@udc.es jose.palacios@udc.es	
Web				
Descripción general	<p>El juego es una de las manifestaciones de la motricidad humana más importantes, a lo largo de la evolución del ser humano como especie y en su proceso de desarrollo como individuo. Las personas, en gran medida, evolucionan física, intelectual y afectivamente en función de sus relaciones y sus experiencias con todos los juegos que realizan a lo largo de sus vidas.</p> <p>La asignatura de "Juegos y recreación deportiva" tiene como objetivo prioritario proporcionar a los alumnos el conocimiento sobre las bases teóricas y la vivencia de experiencias prácticas del juego en general, del juego en relación con el deporte y la recreación, y del juego en relación con la identidad cultural a través de los juegos tradicionales.</p> <p>Las competencias que en ella se adquieren dotan al alumno de recursos para la educación, porque el juego representa uno de sus principales contenidos y procedimientos, contribuyendo a que ésta sea entendida como un regalo y no como una amarga obligación: "No puede haber educación sin juego, ni juego sin educación" (Imeroni, 1986). Así mismo, por su presencia permanente y su valor, también es un recurso para la recreación en todas las edades y ámbitos de la actuación profesional.</p> <p>Debido al enfoque vivencial y experimental que caracteriza a esta asignatura, sus contenidos se estructuran en dos bloques diferentes que se imparten de forma paralela:</p> <ul style="list-style-type: none">- El primero de ellos es el que engloba los contenidos teóricos de la asignatura, con la intención de aportar una amplia visión del fenómeno del juego.- El segundo es el que desarrolla los contenidos de las sesiones prácticas, con una orientación flexible; es decir, admitiendo todas las aportaciones de interés que aparezcan en el transcurso de las sesiones, ya sean procedentes de los alumnos, del profesor o surgidas de la propia dinámica del grupo o del juego. <p>Esta asignatura se encuentra ubicada en el primer curso y sus contenidos se relacionan con otras bases de la conducta humana, con las habilidades y destrezas en la iniciación deportiva y con la expresión corporal y la danza.</p> <p>"Juegos y recreación deportiva" es una asignatura obligatoria, con un gran atractivo para los alumnos, que inmediatamente pueden comprender su utilidad y posibilidades de aplicación directa a situaciones reales, educativas, deportivas y recreativas. Consideración que permite suponer en el alumnado un alto grado de motivación, que facilitará el estudio y el trabajo práctico.</p>			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título



A2	Comprender los procesos históricos de las actividades físico-deportivas y su influencia en la sociedad contemporánea, estudiando el caso de España y Galicia, y la presencia diferenciada de los hombres y de las mujeres.
A3	Conocer y analizar la cultura deportiva y proponer los cambios necesarios, en la propia y en la de las personas con las que trabaja, desde la ética y el juego limpio, las diferencias de género y la visibilidad de los discapacitados.
A5	Fomentar la convivencia, estimulando y poniendo en valor la capacidad de constancia, esfuerzo y disciplina de los participantes en las actividades de educación física y deportiva.
A16	Diseñar, programar y desarrollar actividades esenciales de la motricidad humana: el juego, la danza y la expresión corporal, el ejercicio y las actividades en el medio natural, en el ámbito educativo, recreativo y de la actividad física y salud, promoviendo la igualdad de derechos y oportunidades y evitando la exclusión en función del género y la discapacidad.
A17	Programar y desarrollar actividades físico-deportivas en el medio natural, en el contexto educativo y recreativo, favoreciendo la participación a la que todos tienen derecho y evitando la invisibilidad por razones de género o discapacidad.
A18	Diseñar y aplicar métodos adecuados para el desarrollo y la evaluación técnico-científica de las habilidades motrices básicas en las diferentes etapas evolutivas del ser humano, considerando el género.
A27	Aplicar los principios cinesiológicos, fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales en los contextos educativo, recreativo, de la actividad física y salud y del entrenamiento deportivo, reconociendo las diferencias biológicas entre hombres y mujeres y la influencia de la cultura de género en los hábitos de vida de los participantes.
A30	Aplicar técnicas y protocolos que le permitan asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia, aplicando, si fuese necesario, los primeros auxilios.
A33	Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad físico-deportiva en el contexto educativo, deportivo, recreativo y de la actividad física y salud.
B3	Trabajar en los diferentes contextos de la actividad física y el deporte, de forma autónoma y con iniciativa, aplicando el pensamiento crítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma colaboradora, desarrollando habilidades, de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
B5	Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano.
B11	Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.
B12	Conocer los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional y actuar de acuerdo con ellos.
B15	Comprender y saber utilizar las importantes posibilidades que la educación física y el deporte tienen para generar hábitos sociales y valores democráticos (coeducación de géneros, respeto a la diversidad social y cultural, cooperación, competición respetuosa, compromiso con el entorno?).
B16	Dominar habilidades de comunicación verbal y no verbal necesarias en el contexto de la actividad física y el deporte.
B18	Comprometerse e involucrarse socialmente con su profesión y en concreto, con la situación actual de la actividad física y el deporte en la educación formal; con la gestión del centro educativo; con sus compañeros (trabajo cooperativo) y con aquellos a los que educa.
B20	Conocer, reflexionar y adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo a partir de las prácticas externas en alguno de los principales ámbitos de integración laboral, en relación a las competencias adquiridas en el grado que se verán reflejadas en el trabajo fin de grado.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer las bases del juego como manifestación de la motricidad humana.	A3	B12 B15 B20	C3 C6 C7



Conocer los juegos y los juegos tradicionales, colectivos, competitivos y cooperativos, codificados y no codificados, como recursos educativos y recreativos.	A3	B15 B20	C3 C6
Reconocer las necesidades lúdicas y recreativas en los diferentes grupos de edad.	A3 A27	B3 B4 B15	C3 C6
Identificar los beneficios de la práctica equilibrada del juego y las disfunciones que pueden aparecer con la práctica desequilibrada del juego y de los falsos juegos.	A3	B5 B12 B15	C3 C6
Diseñar diferentes situaciones de juego, con aplicaciones educativas y recreativas.	A16 A18	B3 B11	C3 C6
Aplicar juegos y actividades recreativas a programas de intervención en todo tipo de entornos.	A16 A17 A30 A33	B3 B12 B15	C1 C4 C7
Dominar un amplio repertorio de juegos para utilizar en situaciones educativas, en iniciación deportiva, en actividades de recreo, ocio y salud.	A3 A30	B3 B15	C3 C6
Potenciar la voluntad de servir a los demás a través de intervenciones profesionales, respetuosas y responsables, en las que se utilice el juego y la recreación deportiva.	A5	B5 B12 B18	C3 C4
Despertar la capacidad de análisis crítico para encontrar respuestas, formar opiniones y aportar razonamientos sobre el juego y su significado.	A5	B15	C4 C6
Concienciar sobre la importancia del juego para la vida humana, la educación y los aprendizajes, que se encuentra entre los derechos reconocidos en declaraciones universales.	A5	B5 B15	C1 C4
Fortalecer los valores y las actitudes de la práctica respetuosa de los juegos, tanto a nivel competitivo como cooperativo, valorando el proceso por encima del resultado.	A3 A5	B4 B5 B15	C4 C7
Sensibilizar sobre la necesidad de conservar y recuperar los juegos tradicionales como parte de la cultura de los pueblos.	A2 A33	B3 B4	C4
Fortalecer la capacidad de disfrutar con alegría de la motricidad humana a través del juego.	A5	B4	C4
Potenciar la expresión espontánea y una comunicación más completa con el entorno y los demás a través del juego.	A5	B4 B16 B20	C1 C3

Contenidos	
Tema	Subtema
Tema 1: Fundamentos del juego.	1. Concepto y definición. 2. Teorías explicativas. 3. Tipos de juego y clasificaciones.
Tema 2: El juego a lo largo del ciclo vital.	1. El juego en las diferentes etapas. 2. El juego como recurso educativo. 3. El juego como elemento socializador, patrimonio e identificador cultural. 4. Beneficios del juego y disfunciones de los falsos juegos.
Tema 3: Recursos materiales para el juego.	1. Espacios naturales y artificiales. 2. Materiales para el juego: deportivos, recreativos, tradicionales y alternativos. 3. El juguete.
Tema 4: El juego en la Educación Física, el deporte y la recreación.	1. Situaciones competitivas y cooperativas en el juego. 2. Del juego al deporte. 3. Juegos predeportivos y deportes modificados. 4. El juego en la preparación física.



Tema 5: Programación del juego.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selección de los juegos. 2. Diseño de juegos. 3. El papel del profesor/animador. 4. El profesor como primer interviniente en situaciones de emergencia.
Tema 6: Juegos y recursos materiales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sin necesidad de recursos materiales. 2. Con materiales convencionales. 3. Con materiales alternativos.
Tema 7: Juegos y espacio.	<ol style="list-style-type: none"> 1. En espacios naturales. 2. En espacios modificados. 3. Paseos recreativos en ámbitos rurales y urbanos. 4. En espacios acuáticos.
Tema 8: Juegos y recreación deportiva.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos pre-deportivos. 2. Deportes modificados. 3. Deportes alternativos.
Tema 9: Juegos y cultura.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos de presentación, comunicación y socialización. 2. Juegos populares y tradicionales. 3. Juegos con canciones y danzas. 4. Juegos de aplicación al socorrismo.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Análisis de fuentes documentales	A2 A3 A27 A30 B12 B20 C3	0	8	8
Aprendizaje colaborativo	A5 A16 A17 B4 B5 B16 C6	0	10	10
Estudio de casos	A2 A16 A18 A33 B15 C1 C3 C6 C7	0	26	26
Prueba objetiva	A2 A3 B3 B5 B11 B16 C1 C6	2	28	30
Salida de campo	A5 A17 A30 B4 B5 C4	0	10	10
Sesión magistral	A2 A3 B16 C1 C3 C6	10	0	10
Simulación	A5 A16 A27 A30 A33 B3 B4 B5 B18 C7	8	0	8
Práctica de actividad física	A3 A5 A16 A17 A30 A33 B3 B4 B5 B15 B16 C4 C7	30	10	40
Atención personalizada		8	0	8

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Análisis de fuentes documentales	Búsqueda, consulta y comprensión de fuentes documentales diversas de carácter científico y/o divulgativo.
Aprendizaje colaborativo	Cooperar en los procesos de aprendizaje con los compañeros, tanto en las sesiones prácticas como en los trabajos planificados.
Estudio de casos	Desarrollo de tareas encomendadas a lo largo de sesiones teóricas y prácticas sobre un determinado contenido para comprobar el nivel de adquisición y comprensión por parte de los alumnos.



Prueba objetiva	Prueba escrita utilizada para la evaluación de los aprendizajes de los contenidos teóricos, combinando distintos tipos de preguntas.
Salida de campo	Realización de sesiones de juegos y recreación deportiva en espacios naturales y modificados, en espacios acuáticos, y paseos recreativos en entornos rurales y urbanos.
Sesión magistral	Exposición y dirección por parte del profesor de los contenidos teórico-prácticos de cada tema durante las clases presenciales, con la posibilidad de participación directa de los alumnos.
Simulación	Realización de juegos y actividades de recreación deportiva simulando características de diferentes poblaciones y aplicando principios de intervención pedagógica en situaciones simuladas.
Práctica de actividad física	Realización de todo tipo de juegos y actividades de recreación deportiva relacionados con los contenidos de la asignatura para su vivencia y dominio.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	<p>La atención personalizada se prestará en el horario de tutorías asignado a tal efecto en los horarios aprobados en Xunta de Centro.</p> <p>En este horario los alumnos, individualmente o en pequeño grupo, podrán hacer consultas o recibir el asesoramiento oportuno por parte de los profesores.</p> <p>También se utilizará el correo electrónico como vía eficaz de comunicación entre profesores y alumnos.</p>

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Estudio de casos	A2 A16 A18 A33 B15 C1 C3 C6 C7	Desarrollo de tareas encomendadas a lo largo de sesiones teóricas y prácticas sobre un determinado contenido para comprobar el nivel de adquisición y comprensión por parte de los alumnos.	50
Prueba objetiva	A2 A3 B3 B5 B11 B16 C1 C6	Prueba escrita utilizada para la evaluación de los aprendizajes de los contenidos teóricos y prácticos, combinando distintos tipos de preguntas.	50

Observaciones evaluación

<ul style="list-style-type: none"> - La asistencia es obligatoria. Para optar a la evaluación final es necesario cumplir un mínimo del 70% de asistencia en las sesiones prácticas y un mínimo del 70% de asistencia en las sesiones teóricas. Para los alumnos con matrícula a tiempo parcial se permitirá no cumplir el mínimo de asistencia en las sesiones teóricas, pero sí deben cumplir en las prácticas, pudiendo escoger el horario de acuerdo con los profesores. - Los alumnos lesionados pueden participar en las prácticas bien como árbitros, jueces o animadores de los juegos, pero deben asistir a las sesiones e implicarse activamente. - El resultado de la calificación final será la suma de cada apartado en su porcentaje correspondiente. - Los criterios de evaluación son los de la Guía Docente en vigor. - La redacción del texto de la prueba objetiva será en castellano. Si algún alumno desea obtenerla en gallego, deberá solicitarlo con una semana de antelación a la fecha oficial de la prueba. - Todos los trabajos y tareas encomendadas deben ser presentados correctamente redactados y sin faltas de ortografía para ser evaluados. - Todos los trabajos y tareas encomendadas deben respetar los siguientes aspectos formales: paginación, tamaño de fuente 12, interlineado sencillo y justificación del texto por ambos lados, y atenerse a la siguiente estructura: portada con título del trabajo y autores, índice, introducción, objetivos del trabajo, desarrollo del trabajo, conclusiones y bibliografía. La ausencia o incorrección de cualquiera de estos apartados ocasiona el suspenso del trabajo.

Fuentes de información



Básica	<ul style="list-style-type: none"> - BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986). Antropología del deporte.. Barcelona. Bellaterra. - BLÁZQUEZ, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo.. Barcelona. Martínez Roca. - CAGIGAL, J.M. (1979). Cultura intelectual y cultura física.. Buenos Aires. Kapelusz. - CAILLOIS, R. (1958). Teoría de los juegos.. Barcelona. Seix Barral - GRUPO ADARRA BIZKAIA (1980). En busca del juego perdido.. Bilbao. Adarra - HUIZINGA, J. (1972). Homo ludens.. Madrid. Alianza Editorial. - ORLICK, J. (1990). Libres para cooperar, libres para crear.. Barcelona. Paidotribo. - PALACIOS, J. En Temprano, R. y González, F. (2007). Técnicas Lúdicas. En Manual del Monitor de Tiempo Libre. (pp. 477-516).. Valladolid. Junta de Castilla y León. - PALACIOS, J. (1998). Jugar es un derecho. Fundamentos pedagógicos del juego.. A Coruña. Xaniño Editorial - PALACIOS, J. (1995). Xogos motores.. Santiago. Edicións Lea - PALACIOS, J. y DEL CASTILLO, M. (2010). Juegos y recreación deportiva: Educación, Cultura y Derecho.. A Coruña. FUAC y GIAAS - PARLEBAS, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. . Málaga. U.I.D.A. - RUIZ PÉREZ, L.M.; GUTIÉRREZ, M.; GRAUPERA, J.L., LINAZA, J.L. y NAVARRO, F. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y deporte.. Madrid. Síntesis - TRIGO AZA, E. (1989). Juegos motores y creatividad.. Barcelona. Paidotribo. - PEREZ Y VERDES, R. y TABERNERO (1997). Xogos populares en Galicia.. Santiago. Edicións Lea.
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Pedagogía de la actividad física y del deporte/620G01001

Teoría e historia de la actividad física y del deporte/620G01003

Bases de la educación física y deportiva/620G01004

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

El idioma de las clases presenciales utilizado habitualmente por los profesores será el castellano, pero los alumnos podrán utilizar el gallego cuando lo deseen.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías