

Guía Docente				
Datos Identificativos				2013/14
Asignatura (*)	Xogos e recreación deportiva	Código	620G01005	
Titulación	Grao en Ciencias da Actividade Física e do Deporte			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Prerrequisitos				
Departamento	Educación Física e Deportiva			
Coordinación	Palacios Aguilar, Jose	Correo electrónico	jose.palacios@udc.es	
Profesorado	Castillo Obeso, Maria del	Correo electrónico	maria.castillo@udc.es	
	Palacios Aguilar, Jose		jose.palacios@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>El juego es una de las manifestaciones de la motricidad humana más importantes, lo ha sido a lo largo de la evolución del ser humano como especie y lo es 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 da titulación	
Código	Competencias da titulación

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	1/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



A1	Comprender os procesos históricos das actividades físico-deportivas e a súa influencia na sociedade contemporánea, estudando o caso de España e Galicia, e a presenza diferenciada dos homes e das mulleres.
A2	Comprender os beneficios do deporte como experiencia de lecer para ser capaz de incluír os indicadores fundamentais na planificación e atender os mesmos no desenvolvemento da práctica de lecer, considerando o xénero, a idade e a discapacidade, e analizando con enfoque crítico as estratexias de discriminación positiva.
A3	Coñecer e analizar a cultura deportiva e propoñer os cambios necesarios, na propia e na das persoas coas que traballa, desde a ética e o xogo limpo, as diferenzas de xénero e a visibilidade dos discapacitados.
A4	Coñecer e comprender as bases que aporta a educación física á formación das persoas.
A5	Fomentar a convivencia, estimulando e poñendo en valor a capacidade de constancia, esforzo e disciplina dos participantes nas actividades de educación física e deportiva.
A6	Deseñar e ordenar estratexias e espazos de aprendizaxe que respondan á diversidade social (sexo, xénero, idade, discapacidade, culturas?) e ao respecto dos dereitos que conforman os valores que aporta a educación física e deportiva á formación integral dos cidadáns.
A7	Promover e avaliar a formación de hábitos de actividade física e deporte ao longo do ciclo vital, considerando que a idade, o xénero ou a discapacidade son variables que necesitan da intervención consciente para favorecer a igualdade de oportunidades.
A8	Deseñar, desenvolver, e avaliar os procesos de ensino e aprendizaxe, relativos á actividade física e o deporte, con atención e titorización segundo as características individuais e contextuais das persoas (xénero, idade, discapacidade, culturas, etc.).
A11	Posuír o conxunto de habilidades ou competencias docentes que faciliten o proceso de ensino-aprendizaxe na aula de educación física.
A16	Deseñar, programar e desenvolver actividades esenciais da motricidade humana: o xogo, a danza e a expresión corporal, o exercicio e as actividades no medio natural, no ámbito educativo, recreativo e da actividade física e saúde, promovendo a igualdade de dereitos e oportunidades e evitando a exclusión en función do xénero e a discapacidade.
A17	Programar e desenvolver actividades físico-deportivas no medio natural, no contexto educativo e recreativo, favorecendo a participación á que todos teñen dereito e evitando a invisibilidade por razóns de xénero ou discapacidade.
A18	Deseñar e aplicar métodos adecuados para o desenvolvemento e a avaliación técnico-científica das habilidades motrices básicas nas diferentes etapas evolutivas do ser humano, considerando o xénero.
A20	Deseñar, planificar e realizar funcións de animación para a utilización saudable do lecer.
A21	Deseñar, planificar e realizar actividades físicas e deportivas en lugares ou espazos que implican un risco intrínseco: no medio acuático, na neve ou outros do medio natural ou con animais.
A25	Identificar e comprender os requisitos psicomotores e sociomotores das habilidades deportivas, executando basicamente as habilidades motrices específicas dun conxunto de deportes, considerando as diferenzas por xénero.
A29	Identificar os riscos para a saúde que se derivan da práctica de actividade física insuficiente e inadecuada en calquera colectivo ou grupo social.
A30	Aplicar técnicas e protocolos que lle permitan asistir como primeiro interviniente en caso de accidente ou situación de emerxencia, aplicando, de ser necesario, os primeiros auxilios.
A33	Seleccionar e saber utilizar o material e equipamento deportivo adecuado para cada tipo de actividade físico-deportiva no contexto educativo, deportivo, recreativo e da actividade física e saúde.
A36	Coñecer e saber aplicar as novas tecnoloxías da información e a imaxe, tanto nas ciencias da actividade física e do deporte, como no exercicio profesional.
B2	Resolver problemas de forma eficaz e eficiente no ámbito das ciencias da actividade física e do deporte.
B3	Traballar nos diferentes contextos da actividade física e o deporte, de forma autónoma e con iniciativa, aplicando o pensamento crítico, lóxico e creativo.
B4	Trabajar de forma colaboradora, desenvolvendo habilidades, de liderado, relación interpersonal e traballo en equipo.
B5	Comportarse con ética e responsabilidade social como cidadán.
B6	Dinamizar grupos nos diferentes ámbitos do exercicio profesional.
B7	Xestionar a información.
B8	Desenvolver hábitos de excelencia e calidade nos diferentes ámbitos do exercicio profesional.
B10	Saber aplicar as tecnoloxías da información e comunicación (TIC) ao ámbito das Ciencias da Actividade Física e do Deporte.
B11	Desenvolver competencias para a adaptación a novas situacións e resolución de problemas, e para a aprendizaxe autónoma.
B12	Coñecer os principios éticos necesarios para o correcto exercicio profesional e actuar de acordo con eles.

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNylQ==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	2/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNylQ==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



B15	Comprender e saber utilizar as importantes posibilidades que a educación física e o deporte teñen para xerar hábitos sociais e valores democráticos (coeducación de xéneros, respecto á diversidade social e cultural, cooperación, competición respectuosa, compromiso co contorno?).
B16	Dominar habilidades de comunicación verbal e non verbal necesarias no contexto da actividade física e o deporte.
B17	Promover e avaliar actividades de ampliación curricular, referentes á creación de hábitos autónomos de actividade física e deporte.
B18	Comprometerse e involucrarse socialmente coa súa profesión e en concreto, coa situación actual da actividade física e o deporte na educación formal; coa xestión do centro educativo; cos seus compañeiros (traballo cooperativo) e con aqueles aos que educa.
B19	Exercer a profesión con responsabilidade, respecto e compromiso.
B20	Coñecer, reflexionar e adquirir hábitos e destrezas para a aprendizaxe autónoma e o traballo en equipo a partir das prácticas externas en algún dos principais ámbitos de integración laboral, en relación ás competencias adquiridas no grao que se verán reflectidas no traballo fin de grao.
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 exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio 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.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
Conocer las bases del juego como manifestación de la motricidad humana.	A2	B3	C1
	A4	B4	C3
	A25	B5	C4
	A36	B6	C5
		B7	C6
		B8	C7
		B10	C8
		B11	
		B12	
		B15	
		B16	
		B17	
		B18	
		B19	
		B20	

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	3/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



<p>Conocer los juegos y los juegos tradicionales, colectivos, competitivos y cooperativos, codificados y no codificados, como recursos educativos y recreativos.</p>	<p>A2 A3 A4 A5 A7 A11 A16 A17 A18 A20 A25 A33</p>	<p>B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B15 B16 B17 B18 B19 B20</p>	<p>C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8</p>
<p>Reconocer las necesidades lúdicas y recreativas en los diferentes grupos de edad.</p>	<p>A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A16 A17 A20 A33</p>	<p>B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B15 B16 B17 B18 B19 B20</p>	<p>C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8</p>
<p>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.</p>	<p>A2 A3 A4 A5 A6 A7 A11 A16 A17 A20 A29 A33</p>	<p>B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B15 B16 B17 B18 B19 B20</p>	<p>C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8</p>

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	4/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



Diseñar diferentes situaciones de juego, con aplicaciones educativas y recreativas.	A5	B3	C1
	A6	B4	C3
	A7	B5	C4
	A8	B6	C5
	A11	B7	C6
	A16	B8	C7
	A17	B10	C8
	A20	B11	
	A25	B12	
	A33	B15	
		B16	
		B17	
		B18	
		B19	
	B20		
Aplicar juegos y actividades recreativas a programas de intervención en todo tipo de entornos.	A5	B3	C1
	A6	B4	C3
	A7	B5	C4
	A8	B6	C5
	A11	B7	C6
	A16	B8	C7
	A17	B10	C8
	A20	B11	
	A21	B12	
	A30	B15	
	A33	B16	
		B17	
		B18	
		B19	
	B20		
Dominar un amplio repertorio de juegos para utilizar en situaciones educativas, en iniciación deportiva, en actividades de recreo, ocio y salud.	A3	B3	C1
	A4	B4	C3
	A5	B5	C4
	A6	B6	C5
	A7	B7	C6
	A11	B8	C7
	A16	B10	C8
	A17	B11	
	A18	B12	
	A20	B15	
	A25	B16	
	A30	B17	
	A33	B18	
		B19	
	B20		

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	5/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



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.	A3 A5	B2 B3 B4 B5 B6 B8 B11 B12 B15 B16 B18 B19 B20	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8
Despertar la capacidad de análisis crítico para encontrar respuestas, formar opiniones y aportar razonamientos sobre el juego y su significado.	A3 A5	B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B15 B16 B17 B18 B19 B20	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8
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.	A1 A3	B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B15 B16 B17 B18 B19 B20	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	6/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



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	B3	C1
	A5	B4	C3
	A6	B5	C4
	A7	B6	C5
	A11	B7	C6
	A16	B8	C7
	A17	B10	C8
	A20	B11	
	A33	B12	
		B15	
		B16	
		B17	
		B18	
		B19	
	B20		
Sensibilizar sobre la necesidad de conservar y recuperar los juegos tradicionales como parte de la cultura de los pueblos.	A1	B3	C1
	A2	B4	C3
	A3	B5	C4
	A4	B6	C5
	A6	B7	C6
	A7	B8	C7
	A11	B10	C8
	A16	B11	
	A17	B12	
	A20	B15	
	A33	B16	
		B17	
		B18	
		B19	
	B20		
Fortalecer la capacidad de disfrutar con alegría de la motricidad humana a través del juego.	A2	B3	C1
	A3	B4	C3
	A4	B5	C4
	A5	B6	C5
	A6	B7	C6
	A7	B8	C7
	A11	B10	C8
	A16	B11	
	A17	B12	
	A20	B15	
	A33	B16	
		B17	
		B18	
		B19	
	B20		

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	7/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



Potenciar la expresión espontánea y una comunicación más completa con el entorno y los demás a través del juego.	A2	B3	C1
	A3	B4	C3
	A4	B5	C4
	A5	B6	C5
	A6	B7	C6
	A7	B8	C7
	A11	B10	C8
	A16	B11	
	A17	B12	
	A20	B15	
	A33	B16	
		B17	
		B18	
		B19	
		B20	

Contidos	
Temas	Subtemas
Tema 1: Fundamentos del juego.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto y definición. 2. Teorías explicativas. 3. Tipos de juego y clasificaciones.
Tema 2: El juego a lo largo del ciclo vital.	<ol style="list-style-type: none"> 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.	<ol style="list-style-type: none"> 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.	<ol style="list-style-type: none"> 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.
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 entornos 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.

Planificación

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	8/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Análise de fontes documentais	0	8	8
Aprendizaxe colaborativa	0	10	10
Estudo de casos	0	10	10
Proba obxectiva	2	8	10
Saídas de campo	0	10	10
Sesión maxistral	10	0	10
Simulación	8	0	8
Traballos tutelados	0	16	16
Práctica de actividade física	30	10	40
Portafolios do alumno	0	20	20
Atención personalizada	8	0	8

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Análise de fontes documentais	Búsqueda, consulta y comprensión de fuentes documentales diversas de carácter científico y/o divulgativo.
Aprendizaxe colaborativa	Cooperar en los procesos de aprendizaje con los compañeros, tanto en las sesiones prácticas como en los trabajos planificados.
Estudo de casos	Diseño original de un "Paseo Recreativo" por un espacio urbano, rural o natural, a elegir por el alumno.
Proba obxectiva	Prueba escrita utilizada para la evaluación de los aprendizajes de los contenidos teóricos, combinando distintos tipos de preguntas.
Saídas 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 maxistral	Exposición y dirección por parte del profesor de los contenidos teórico-prácticos de cada tema durante las clases presenciais, 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.
Traballos tutelados	Realización, de forma individual o en grupo pequeño (2-3 personas), de trabajos sobre los contenidos teóricos de cada tema para comprobar el grado de comprensión, facilitar la reflexión y entender su utilidad práctica.
Práctica de actividade física	Realización de todo tipo de juegos y actividades de recreación deportiva relacionados con los contenidos de la asignatura para su vivencia y dominio.
Portafolios do alumno	Realización individual de una memoria (apuntes personales) sobre los temas tratados en cada sesión (tanto teórica como práctica). Esta memoria se presenta en un documento manuscrito, que se podrá utilizar como material de apoyo en la prueba objetiva.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos Traballos tutelados	La atención personalizada se prestará en el horario de tutorías asignado a tal efecto en los horarios oficiales. En este horario los alumnos, individualmente o en pequeño grupo, podrán hacer consultas o recibir el asesoramiento oportuno por parte del profesor. También se utilizará el correo electrónico como vía eficaz de comunicación entre profesor y alumnos.

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	9/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



Estudo de casos	Realización individual de un diseño original de un "Paseo Recreativo" por un espacio urbano, rural o natural, a elegir por el alumno.	10
Portafolios do alumno	Realización individual de una memoria (apuntes personales) sobre los temas tratados en cada sesión (tanto teórica como práctica). Esta memoria se presenta en un documento manuscrito, que se podrá utilizar como material de apoyo en la prueba objetiva.	10
Proba obxectiva	Prueba escrita utilizada para la evaluación de los aprendizajes de los contenidos teóricos y prácticos, combinando distintos tipos de preguntas.	30
Traballos tutelados	Realización en grupo pequeño (2-3 personas), de un trabajo sobre los contenidos teóricos de cada tema para comprobar el grado de comprensión, facilitar la reflexión, el debate y entender su utilidad práctica.	20
Práctica de actividade física	Práctica de todo tipo de juegos y actividades de recreación deportiva relacionados con los contenidos de la asignatura para su vivencia y dominio. Para la evaluación de este apartado se realizará un fichero que debe contener cada uno de los juegos practicados en las clases. El diseño de la ficha se decidirá por el alumno, conteniendo como mínimo la siguiente información: nombre del juego, utilidad o aplicación, reglas (desarrollo), espacio y material necesarios, variantes (una mínimo), imagen, representación gráfica o dibujo.	30

Observacións avaliación

La asistencia es obligatoria, será necesario cumplir un mínimo del 70% para optar a la evaluación final.

Los trabajos deben ser presentados correctamente redactados y sin faltas de ortografía para poder ser evaluados. Deben respetar los siguientes aspectos formales: paginación, tamaño de fuente 12, interlineado sencillo y justificación del texto. Y deben atenerse a la estructura siguiente: índice, introducción, objetivos del trabajo, desarrollo del trabajo, conclusiones y bibliografía.

Todos los apartados deben ser aprobados para que puedan tenerse en cuenta en la calificación final.

El resultado de la calificación final será la suma de cada apartado en su porcentaje correspondiente.

Los apartados de la evaluación que hayan sido aprobados no será necesario repetirlos en la convocatoria siguiente (julio), ni en convocatorias de siguientes cursos, siempre que se mantengan los mismos criterios de evaluación. En caso de algún cambio se aplicará la Guía Docente del curso en vigor.

Fontes de información

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

Recomendacións

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	10/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		



Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Pedagogía da actividade física e do deporte/620G01001 Teoría e historia da actividade física e do deporte/620G01003 Bases da educación física e deportiva/620G01004
Materias que continúan o temario
Observacións
El idioma de las clases presenciales utilizado habitualmente por el profesor será el castellano, pero los alumnos podrán utilizar el gallego cuando lo deseen.

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías

Código Seguro De Verificación	p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==	Estado	Data e hora
Asinado Por	Secretario/a Facultade de Ciencias do Deporte e a Educación Física - Miguel Ángel González Valeiro	Asinado	13/12/2023 12:26:08
Observacións		Páxina	11/11
Url De Verificación	https://sede.udc.gal/services/validation/p0aIV1/kMk7CIVNgOFNy1Q==		
Normativa	Este informe ten o carácter de copia electrónica auténtica con validez e eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Lei 39/2015).		

