



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA.

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA:

Asignatura:	Ocio y actividad física				
Subject:	Leisure and sport				
Titulación:	Grado en Ciencias del Deporte				
Departamento:	CC Sociales de la Act. Fís., del Deporte y el Ocio				
Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva			Código:	115000028
Itinerario/s:	TODOS			Carácter:	OBLIGATORIA
Créditos ECTS:	6	Semestre:	Sexto	Lengua:	Español
Contextualización en el grado:	La asignatura pretende dotar al alumno de un bagaje de conocimientos teóricos y prácticos necesarios para entender las claves que rigen el ocio moderno y sus dimensiones y las técnicas específicas susceptibles de ser utilizadas en su labor profesional.				
Relación con otras asignaturas del grado:	<ul style="list-style-type: none"> - Asignaturas del módulo: Actividad física y calidad de vida - Asignaturas del módulo: Manifestaciones de la motricidad humana - Diseño, Intervención y Evaluación en AF y D - Deporte y valores sociales 				
Recomendaciones y observaciones:	- Vestimenta necesaria para el seguimiento de las clases prácticas.				

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Generales:
<p>CG 1. Desarrollar y mostrar en su aplicación una alta capacidad de análisis y de síntesis de la información relativa al campo de conocimiento y profesional.</p> <p>CG 3. Organizar y planificar propuestas de acción, programas y actividades propias de su campo profesional en sus diferentes ámbitos de aplicación y desarrollo.</p> <p>CG 9. Resolver con eficacia y eficiencia problemas inherentes a su campo de conocimiento y profesional utilizando estrategias y técnicas adecuadas y, si procede, innovadoras.</p> <p>CG 10. Mostrar capacidad de aprender nuevos conocimientos y habilidades a lo largo de su vida profesional y personal.</p>
Competencias Específicas:
<p>CE 18. Planificar, desarrollar y evaluar la realización de actividades físico-deportivas recreativas.</p> <p>CE 20. Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad físico-deportiva recreativa.</p> <p>CE 21. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte, en el ámbito del "deporte para todos".</p> <p>CE 23. Identificar y prevenir los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de actividades físicas inadecuadas o realizadas incorrectamente en los practicantes de actividad física recreativa.</p>

**Resultados de aprendizaje:**

- 1.- Conocer la evolución del ocio a lo largo de la historia y sus distintas interpretaciones.
- 2.- Descubrir los fundamentos del ocio y su relación con el tiempo libre y el trabajo.
- 3.- Conocer los conceptos generales sobre el ocio, el tiempo libre, la creatividad, la recreación y la animación a través de la actividad física.
4. Indagar sobre el dinamismo de las prácticas físicas en la sociedad y los nuevos planteamientos o caminos que va tomando el ocio en la sociedad.
- 5.- Conocer los aspectos relacionados con el proceso de planificación y su aplicación en la programación de la actividad física y el deporte.
- 6.- Mostrar las herramientas y estrategias básicas de la pedagogía del ocio, como instrumento para el desarrollo de la capacidad creativa.
- 7.- Comprender la terminología específica y familiarizarse con la bibliografía relacionada con la materia.
- 8.- Establecer la relación interdisciplinar con el resto de las materias del Plan de Estudios.
- 9.- Profundizar en las técnicas de animación y en la necesidad de adecuación a las distintas demandas de la sociedad actual.
- 10.- Reconocer cuál debe ser el perfil y las funciones del profesional, experto en actividades de ocio.
- 11.- Identificar correctamente todas aquellas actividades que por sus características sean inadecuadas para la salud de las personas que acceden a programas de actividades físico recreativas.
- 12.- Destacar la importancia que tiene para la salud la práctica correcta de los ejercicios e incidir en la ejecución de los mismos, evitando los excesos a nivel de esfuerzo y de técnicas mal aplicadas.
- 13.- Saber seleccionar adecuadamente las actividades recreativas, según el grupo de población a quien va dirigido.

PROGRAMA DE CONTENIDOS:**Unidades temáticas:**

Tema 1:	OCIO, DEPORTE Y DESARROLLO HUMANO
Tema 2:	OCIO Y TIEMPO LIBRE. EDUCACIÓN PARA EL OCIO
Tema 3:	LA CREATIVIDAD DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL OCIO
Tema 4:	CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO: EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL OCIO
Tema 5:	CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL DEPORTE: EL DEPORTE COMO OCIO
Tema 6:	EL OCIO EN LA ORGANIZACIÓN DE NACIONES UNIDAS Y EN LA UNIÓN EUROPEA
Tema 7:	HISTORIA DEL TIEMPO SOCIAL EN ESPAÑA Y SU RELACIÓN CON EL OCIO
Tema 8:	EL TERCER SECTOR. EL ASOCIACIONISMO EN EL CAMPO DEL OCIO DEPORTIVO
Tema 9:	PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN
Tema 10:	EL DEPORTE PARA TODOS EN EDAD ESCOLAR
Tema 11:	EL DEPORTE PARA TODOS EN LA UNIVERSIDAD
Tema 12:	EL DEPORTE PARA TODOS EN LAS PERSONAS DE LA SEGUNDA EDAD
Tema 13:	EL DEPORTE PARA TODOS EN LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD
Tema 14:	EL DEPORTE PARA TODOS Y EL DEPORTE FEDERADO



Tema 15:	EL DEPORTE PARA TODOS EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD
Tema 16:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con el tema 13
Tema 17:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas del 10 al 15
Tema 18:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas del 10 al 15
Tema 19:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas 10 y 11
Tema 20:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas 10 y 11
Tema 21:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los tema 10 y 11
Tema 22:	REEXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas del 10 a 15
Tema 23:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temaas 10 y 11
Tema 24:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas del 10 al 15
Tema 25:	EXPERIENCIA PRÁCTICA: relacionada con los temas del 10 al 15

Bibliografía Básica:

- Ander-Egg, E. (1989). La animación y los animadores. Barcelona: Narcea.
- Ander-Egg, E. (1991). Cómo elaborar un proyecto. Buenos Aires: Humanitas,
- Cátedra de Ocio y Minusvalía (1995). El Ocio en la vida de las personas con discapacidad. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Cuenca, M. (1985). Educación para el ocio. Actividades escolares. Madrid: Cincel.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). Antropología del deporte. Barcelona: Ediciones Bellaterra.
- Cagigal, J.M. (1996). Obras selectas Edit. Comité Olímpico Español, Asociación Española de Deporte para Todos. Cádiz.
- Cagigal, J.M. (1996). Obras selectas Edit. Comité Olímpico Español, Asociación Española de Deporte para Todos. Cádiz.
- Consejo Superior de Deportes (1995). Carta Europea del Deporte. En CDDS, "El trabajo del consejo de Europa en materia de Deporte", 1992-1993. Vol. III. Ed. CSD/MEC.
- Elias, N. Dunning, E. (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Fondo de Cultura Económica, México D.F.
- Elizasu, C. (1999). La animación con personas mayores. Colección: Escuela de animación. Madrid: CCS..
- Harris, M. (1983). Introducción a la antropología general. Edit. Alianza Editorial, Madrid.
- Hernández, M. (1997). Juegos y Deportes Alternativos. Ed. MEC, Madrid.
- Hernández, M. (1998). Juegos de Pala y Raqueta. Ed. MEC., Madrid.
- Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Madrid: Ed. Alba
- Jiménez Nuñez, A. (1979). Antropología Cultural. Una aproximación a la ciencia de la educación. Madrid, Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.
- Malinowski, B. (1984). Una teoría científica de la cultura. Madrid: Proyectos Editoriales S.A.
- Menchén, F. (1998). Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Pirámide, Madrid
- Munné, F. (1992). Psicología del tiempo libre: un enfoque crítico. México: Trillas.
- Ortega y Gasset, J. (1967). Origen deportivo del Estado. Citius, Altius, Fortius. Tomo IX. Edit. INEF de Madrid.
- Quintana, J. M. (1985). Fundamentos de la animación sociocultural. Madrid: Narcea
- Racionero, L. (1992). Del paro al ocio. Barcelona: Anagrama, colección Argumentos.
- San Salvador del Valle, R. (2000). Políticas de Ocio, Cultura, Turismo, Deporte y Recreación. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.



Santos, F. y Montalvo, A. (1995). El asociacionismo deportivo. Madrid: MEC. Consejo Superior de Deportes. Colección Deporte y Municipio. De Miguel, S. (1995). Perfil del animador sociocultural. Madrid: Narcea.
Veblen, T. (1995). Teoría de la clase ociosa. México: Fondo de Cultura Económica. Colección popular

Bibliografía Recomendada:

- Alvarez, J.L. (1992). Sociedad, Estado y Patrimonio Cultural. Ed. Espasa Calpe, Madrid.
- Blanco García, T. Para jugar como jugábamos (1993). Colección de juegos y entretenimientos de la tradición. Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca.
- Bramham, P., Henry, I. (1993). Políticas de ocio en Europa. CAB Internacional, Oxford.
- Borja, M. (1980). El juego infantil. Ed. Oikos-Tau, Barcelona.
- Boullón, R. (1974). Actividades turísticas y recreacionales. Ed. Trillas, México.
- Boullón, R., Rodríguez, M., Molina, S. (1974). Un nuevo tiempo libre. Ed. Trillas, México.
- Caillois, R. Teoría de los juegos (1958). Editorial Seix Barral S.A., Barcelona.
- Cantar de Mío Cid (1982). Ediciones Urbis, Barcelona. P. 85, verso 1577
- Castellote, R.M. (1986). Juegos de los indios norteamericanos, para jugar en la naturaleza. Ediciones Miraguano. Madrid, pp. 95-195.
- Covarrubias, S. Edición de Martín Riquer (1998). Tesoro de la Lengua Castellana o Española.
- G.M. de Jovellanos. (Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España, en Escritos políticos y filosóficos, Madrid, Orbis, 1982.
- Harris, M. (1979). El materialismo Cultural. Ed. Alianza, Madrid.
- Harris, M. (1983). Introducción a la antropología general. Edit. Alianza Editorial, Madrid.
- Harris, M. (1994). Nuestra Especie. Madrid: Alianza Editorial.
- Hernández, M. Gallardo, L (1986). Las Actividades deportivas y recreativas. Apunts, revista deportiva que edita el INEF de Barcelona.
- Jiménez Nuñez, A. (1979). Antropología Cultural. Una aproximación a la ciencia de la educación. Madrid, Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.
- Libro de Apolonio, anónimo (1969). Editorial Castalia. Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Pablo Cabañas.
- Manifiestos sobre Educación Física y Deportes por organismos Internacionales (1979).
- Mandel, R. (1986). Historia cultural del Deporte. Ed. Bellaterra, Barcelona.
- Mead, M. (1962). Educación y Cultura. Ed. Paidós, Buenos Aires.
- Méndez, C. (1553). Libro del ejercicio corporal y de sus provechos. Transcripción moderna y comentarios. Instituto Andaluz del Deporte.
- More, T. y Solé, R. (1996). Cómo preparar y organizar unas colonias escolares. Barcelona: Paidotribo. 2ª Edición.
- Moreno, I. (1978). Cultura y modos de producción. Madrid: Nuestra cultura. P. 34-36.
- Naharro, V. Descripción de los juegos de infancia. Los más apropiados para desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico. Madrid, 1918.
- Rodríguez, M. E. (1982). Tiempo libre y actividades extraescolares. Temas monográficos de educación. Madrid: Anaya.
- Ruiz Alonso, J. G. (1991). Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación Física escolar. Lérida: Agonos.
- Sánchez, A. (1992). La animación hoy. Colección: Plan de formación de animadores. Madrid: CCS.
- Tylor, E.B. (1871). La Cultura Primitiva. Ed. Ayuso, 1975, Madrid.

**Recursos:**

Para el desarrollo de la asignatura se precisa de:

- Aula de clase con posibilidades de modificar la disposición del mobiliario para trabajar por grupos.
- Medios informáticos y de reproducción audiovisual en el aula.
- Bibliografía básica y recomendada disponible en biblioteca para la consulta del alumnado
- Sala cubierta, gimnasio o pabellón cubierto desarrollar las clases prácticas.

METODOLOGÍA:**Metodología docente:**

La metodología utilizada será el método expositivo para la transmisión de los conocimientos básicos con referencias a situaciones de aplicación dando un tiempo suficiente para la aclaración de dudas.

El aprendizaje basado en proyectos, utilizado para la elaboración de distintos planes y proyectos en cuanto a la planificación y programación de la enseñanza.

También el aprendizaje cooperativo será un método eficaz para conseguir objetivos de la asignatura centrados en la colaboración e incremento de habilidades sociales.

Docencia práctica: basado en la experimentación motriz. A través de la propuesta de situaciones y realización de ejercicios prácticos, el estudiante vivencia los componentes fundamentales de la actividad objeto de aprendizaje.

Horas presenciales	40 %	Horas no presenciales	60 %
-------------------------------	-------------	----------------------------------	-------------

EVALUACIÓN:**Métodos Generales de Evaluación:**

La evaluación será preferentemente de carácter formativo continuo. Al ser una asignatura de carácter teórico práctico se evaluarán ambos aspectos de la siguiente forma:

- Realización de talleres aplicativos de los diferentes bloques temáticos.
- Participación en las prácticas de aplicación.
- 2 pruebas de conocimiento teórico de los distintos bloques temáticos del programa.
- 2 pruebas de conocimiento teórico-práctico de los distintos bloques temáticos del programa.

Sistema de Calificación:

- Para calificar a los estudiantes, se valorará la participación en los trabajos encomendados, la presentación y/o exposición de trabajos en las fechas requeridas, la co-evaluación en los trabajos cooperativos, y las pruebas de asimilación teóricas y prácticas.

- Evaluación sumativa: En cualquier caso será obligatoria la realización de un examen final o prueba de asimilación de contenidos y un trabajo individual.



GUÍA DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA.

Asignatura:	Ocio y Actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
--------------------	-------------------------	----------------	------------	----------------	--------------------------------

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Asignatura:	Ocio y actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
--------------------	-------------------------	----------------	------------	----------------	--------------------------------

COMPETENCIA ESPECÍFICA: CE 18. Planificar, desarrollar y evaluar la realización de actividades físico-deportivas recreativas.

RESULTADO DE APRENDIZAJE (RA n°)		INDICADORES (Mínimos en Mayúsculas)	TEMAS RELACIONADOS
1º	Conocer la evolución del ocio a lo largo de la historia y sus distintas interpretaciones. (1)	-DEMUESTRA UNA ACTITUD CRÍTICA Y REFLEXIVA SOBRE LOS PARADIGMAS DEL OCIO A LO LARGO DE LA HISTORIA.	TEMA 1
2º	Descubrir los fundamentos del ocio y su relación con el tiempo libre y el trabajo. (2)	-DESCUBRE LOS VALORES PRINCIPALES DE ADHESIÓN Y DE CONTINUIDAD EN LOS HÁBITOS DEPORTIVOS.	TEMA 2
3º	Conocer los conceptos generales sobre el ocio, el tiempo libre, la creatividad, la recreación y la animación a través de la actividad física. (3)	-Elabora pautas eficaces y creativas ante los diferentes problemas que se plantean en el ámbito del ocio y la actividad física.	Temas 2 y 3
4º	Indagar sobre el dinamismo de las prácticas físicas en la sociedad y los nuevos planteamientos o caminos que va tomando el ocio en la sociedad. (4)	-Identifica las tendencias sociales en relación a las prácticas deportivas para el ocio y la actividad física.	Temas 6, 7 y 8



Asignatura:	Ocio y actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
COMPETENCIA ESPECIFICA:	CE 20. Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad físico-deportiva recreativa.				
RESULTADO DE APRENDIZAJE		INDICADORES (Mínimos en Mayúsculas)		TEMAS RELACIONADOS	
1º	Conocer los aspectos relacionados con el proceso de planificación y su aplicación en la programación de la actividad física y el deporte. (5)	-SABE RECONOCER LAS TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y SU ADECUACIÓN A LAS DISTINTAS DEMANDAS SOCIALES.		Temas 9, 10, 11, 12, 13, 14 y 15	
2º	Mostrar las herramientas y estrategias básicas de la pedagogía del ocio, como instrumento para el desarrollo de la capacidad creativa. (6)	-APLICA LAS DIFERENTES TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE OCIO DE FORMA CREATIVA.		Tema 9, 10, 11, 12,13, 14 y 15	
3º	Comprender la terminología específica y familiarizarse con la bibliografía relacionada con la materia. (7)	-UTILIZA DE FORMA ADECUADA LOS TÉRMINOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA, SABIENDO INDAGAR EN LA DOCUMENTACIÓN ESPECIALIZADA DEL OCIO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA.		Temas 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	



Asignatura:	Ocio y ctividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
COMPETENCIA ESPECIFICA:	CE 21. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte, en el ámbito del “deporte para todos”.				
RESULTADO DE APRENDIZAJE		INDICADORES (Mínimos en Mayúsculas)		TEMAS RELACIONADOS	
1º	Establecer la relación interdisciplinar con el resto de las materias del Plan de Estudio. (8)	-MUESTRA CAPACIDAD PARA ANALIZAR Y UTILIZAR TODOS LOS RECURSOS Y TÉCNICAS DISPONIBLES, APLICÁNDOLOS DE FORMA ADECUADA A LOS PROYECTOS RACIONADOS CON EL OCIO.		Temas 1, 2 ,3, 4 y 5	
2º	Profundizar en las técnicas de animación y en la necesidad de adecuación a las distintas demandas de la sociedad actual. (9)	-DOMINA LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN DEPORTIVA, Y SU ADECUACIÓN A LOS DISTINTOS SECTORES DE POBLACIÓN.		Temas 9, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25	
3º	Reconocer cuál debe ser el perfil y las funciones del profesional, experto en actividades de ocio. (10)	-MUESTRA CONCIENCIACIÓN SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS VALORES PERSONALES, Y SU INTERACCIÓN CON LA ORGANIZACIÓN, CON EL TRATO PERSONAL, CON EL LIDERAZGO ANTE EL GRUPO.		Temas 1, 2 y 8	



Asignatura:	Ocio y actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
COMPETENCIA ESPECIFICA:	CE 23. Identificar y prevenir los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de actividades físicas inadecuadas o realizadas incorrectamente en los practicantes de actividad física recreativa.				
RESULTADO DE APRENDIZAJE		INDICADORES (Mínimos en Mayúsculas)			TEMAS RELACIONADOS
1º	-Identificar correctamente todas aquellas actividades que por sus características sean inadecuadas para la salud de las personas que acceden a programas de actividades físico recreativas. (11)	-APLICA DE FORMA ADECUADA LAS ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OCIO, ELIMINANDO TODAS AQUELLAS QUE SUPONEN UN RIESGO PARA LA SALUD.			Temas 9, 10, 11, 12 y 15
2º	-Destacar la importancia que tiene para la salud la práctica correcta de los ejercicios e incidir en la ejecución de los mismos, evitando los excesos a nivel de esfuerzo y de técnicas mal aplicadas. (12)	-DOMINA LA APLICACIÓN CORRECTA DE TODOS LOS EJERCICIOS, SABIENDO IDENTIFICAR LAS MALAS PRAXIS, TANTO A NIVEL DE ESFUERZO, COMO DE RIESGO FÍSICO.			Temas 9, 10, 11, 12 y 15
3º	-Saber seleccionar adecuadamente las actividades recreativas, según el grupo de población a quien va dirigido. (13)	-SELECCIONA DE FORMA ADECUADA LAS ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OCIO ACTIVO, DE ACUERDO AL SECTOR DE POBLACIÓN A QUIEN VA DIRIGIDO.			Temas 9, 10, 11, 12 y 15

**DESARROLLO DE LOS TEMAS DE LA ASIGNATURA:**

Asignatura:	Ocio y actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
DESCRIPCIÓN GENERAL Y OBSERVACIONES:	La asignatura desarrolla la parte fundamentalmente teórica con una metodología expositiva, con participación activa de los alumnos y un aprendizaje basado en proyectos. Para las clases con predominio de supuestos prácticos se utilizará, por un lado, los trabajos dirigidos grupales y el aprendizaje cooperativo realizando , según los temas, lecturas, trabajos dirigidos, visitas organizadas, búsqueda bibliográfica y análisis de documentos.				
METODOLOGÍA	ACTIVIDADES FORMATIVAS			TEMAS	
	PRESENCIALES	NO PRESENCIALES			
Método expositivo	Exposición del profesor con participación activa de estudiantes	Tutoría individual Trabajo personal		Temas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11, 12, 13, 14 y 15	
Aprendizaje basado en proyectos	Trabajos dirigidos grupales Visitas organizadas Análisis de documentos	Búsqueda bibliográfica Prácticas con el ordenador Tutorías		Temas 13, 14 y 15	
Aprendizaje cooperativo	Debates dirigidos Trabajos dirigidos grupales Análisis de documentos Trabajos on-line Resolución de problemas	Búsqueda bibliográfica Prácticas con ordenador Lecturas Trabajos de reflexión		Tema 17, 20 y 22	
Docencia práctica	Trabajos dirigidos grupales Resolución de problemas Supuestos prácticos Reproducción de modelos	Prácticas con ordenador Visitas organizadas Prácticas en laboratorio		Temas 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25	

**DISTRIBUCIÓN Y CUANTIFICACIÓN DEL TRABAJO:**

Asignatura:	Ocio y actividad física		Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva	
Horas presenciales:	Teóricas:	Prácticas:		Exámenes:		Totales:	
	26	30		4		60	
Horas no presenciales:	Trabajo Autónomo	Trabajo Tutorizado	Preparación Exámenes		Exámenes (on-line)		Totales:
	30	45	15		-		90
Total Volumen de Trabajo (horas)		150		Total créditos ECTS		6	

CALENDARIO DE TRABAJO (Distribución de los Temas por semanas dentro del semestre)

Asignatura:	Ocio y actividad física		Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva	
	Semana 1	Semana 2	Semana 3		Semana 4	Semana 5	
Temas	1	2, 3	4, 5		6, 7	1 al 7	
Act. Formativas	-Exposición profesor -Debate dirigido -Trabajo de reflexión	-Exposición profesor -Debate dirigido -Trabajo de reflexión	-Exposición profesor -Análisis documentos -Trabajo de reflexión		-Exposición profesor -Debate dirigido -Trabajo de reflexión	-Exposición alumnos trabajos individuales -Trabajo reflexión -Debate dirigido	
Act. Evaluación						-Prueba asimilación sin documentación	



	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
Temas	8 y 9	10 y 11	12 y 13	14 y 15	8 al 15
Act. Formativas	-Exposición profesor -Debate dirigido -Trabajo reflexión	-Exposición profesor -Análisis documentos -Debate dirigido	-Exposición profesor -Análisis documentos -Debate dirigido	-Exposición profesor -Debate dirigido -Trabajo reflexión	-Exposición alumnos trabajos de grupo -Trabajo reflexión -Debate dirigido
Act. Evaluación					-Prueba asimilación sin documentación
	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14	Semana 15
Temas	16 y 17	18 y 19	20 y 21	22 y 23	24 y 25
Act. Formativas	-Trab. dirigidos grup. -Búsqueda bibliog. -Análisis documentos	-Trab. dirigidos grup. -Búsqueda bibliog. -Análisis documentos	-Trab. dirigidos grup. -Búsqueda bibliog. -Análisis documentos	-Trabajos dirigidos Búsqueda bibliog. -Análisis de documentos	-Exposición alumnos trabajos individuales -Trabajo de reflexión -Análisis documentos
Act. Evaluación		Prueba asimilación con documentación			Prueba asimilación con documentación
OBSERVACIONES :					

**EVALUACIÓN Y SISTEMA DE CALIFICACIÓN:**

Asignatura:	Ocio y actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
Método de Evaluación: Descripción de las actividades de evaluación.					
Formativa (continua)-Mixta, en la que se tendrá en cuenta, el trabajo realizado durante el curso y un examen final obligatorio o prueba de asimilación de contenidos.					
Evaluación sumativa (final): examen teórico y presentación de un trabajo individual.					
Sistema de Calificación: Distribución porcentual de los aspectos de calificación.					Porcentaje
EVALUACION FORMATIVA (Continua) Ó MIXTA	Reflexiones sobre los contenidos de las materias				10 %
	Evaluación de los trabajos cooperativos				15 %
	Trabajo individual				15 %
	Pruebas de asimilación				10 %
	Examen final obligatorio o prueba de asimilación, superada al 50%				50 %
	TOTAL EVALUACION FORMATIVA – MIXTA (100%)				100 %
EVALUACIÓN SUMATIVA (Final)	Prueba final				50 %
	Trabajo individual				50 %
	TOTAL EVALUACION SUMATIVA (100%)				100 %
OBSERVACIONES :	- Es importante la actitud (puntualidad) y la asistencia a clase.				



RECURSOS DIDÁCTICOS A UTILIZAR:

Asignatura:	Ocio y actividad física	Código:	028	Módulo:	Gestión y Recreación Deportiva
MATERIAL DE ESTUDIO.	Recursos bibliográficos (indicados en la ficha de la asignatura) Web de la asignatura PV: moodle.upm.es www.museodeljuego.org				
EQUIPAMIENTO, AULAS E INSTALACIONES.	<ul style="list-style-type: none">- Aula para impartir las clases teóricas- Sala cubierta o gimnasio para impartir las clases prácticas- Aplicaciones informáticas y medios audiovisuales a manejar en el aula- Material específico para las clases prácticas				
ESPACIOS DE TRABAJO NO PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none">- Laboratorios de libre acceso.- Salas de Informática.- Servicio Moodle de la UPM (con toda la información de la asignatura)- Aulas de trabajo en grupo.- Biblioteca				