

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Ocio, Recreación y Turismo Activo
<b>Titulación</b>	Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
<b>Escuela/ Facultad</b>	Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Fisioterapia
<b>Curso</b>	3º
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2020/2021
<b>Docente coordinador</b>	Jairo León Quismondo

## 2. PRESENTACIÓN

La constitución del ocio como derecho universal fundamental lo convierte en una necesidad supeditada a una regulación y control constante. El impacto social y económico del ocio, como vehículo de integración y de potenciación de la economía hace necesario el conocimiento de todos los agentes determinantes de este concepto.

Las numerosas variantes y posibilidades del ocio dificultan la correcta puesta en práctica del mismo. Por ello, es necesaria la formación en el manejo y gestión del ocio, la recreación y el turismo activo, debido a la evolución constante de estos conceptos.

En este sentido, esta asignatura pretende introducir al alumno en los aspectos más importantes de la gestión y planificación del ocio, recreación y turismo activo, para que tenga constancia desde una visión global de todos los aspectos básicos para llevar a cabo eventos de esta naturaleza.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Las **competencias básicas** que se trabajan principalmente en esta asignatura en relación al Plan de Estudios del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte son:

- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. CB4: Que los estudiantes puedan transmitir

información, ideas, problemas y soluciones a un CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para

- emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Las **competencias transversales** son:

- CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Las **competencias específicas** son:

- CE8: Capacidad para diseñar, planificar, organizar, ejecutar y evaluar programas de actividades deportivas y recreativas de carácter continuado y/o eventual, atendiendo a todos aquellos factores que condicionan su desarrollo en los diferentes contextos profesionales, sociales y económicos.
- CE9: Capacidad para seleccionar y saber utilizar el material y el equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad, identificando las características técnicas de los diferentes espacios deportivos.
- CE10: Capacidad para participar en la dirección y/o gestión eficiente de entidades, tanto públicas como privadas, que desarrollan servicios de actividad física en cualquiera de sus espectros (recreación, salud, deporte, educación, etc....), identificando, definiendo y sistematizando los procesos necesarios para la consecución de sus objetivos.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2; CT11; CE9	RA 1. Comprensión de conceptos fundamentales relacionados con el ocio, la recreación y el turismo activo deportivo
CB2; CB3; CB4; CB5; CT5; CT14; CT16; CT17; CE8; CE9	RA 2. Profesionalidad de los estudiantes a la hora de utilizar los materiales, el equipamiento y los tipos de instalaciones según la actividad, así como para programar y coordinar las actividades y sus protocolos de seguridad en la realización de prácticas en zonas habilitadas o abiertas
CB2; CB4; CB5; CT5; CT14; CT16; CT17; CE8; CE9; CE10	RA 3. Realización de prácticas generales para el estudio del ocio, la recreación y el turismo activo
CB3; CB5; CT11; CT17	RA 4. Realización de trabajos de profundización y síntesis a partir de búsquedas en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el ocio, la recreación y el turismo activo

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

### Unidad 1. Aproximación al concepto de ocio y tiempo libre

- Conceptos clave: Tiempo Libre y Ocio
- El papel del Ocio en la Constitución Española
- Evolución del término de ocio en la Historia
- Práctica deportiva de los españoles. Evolución Histórica

### Unidad 2. Valor de un evento recreacional

- Aspectos clave en la gestión de un evento de ocio
- Fases en la organización de un evento de ocio
- Mapas y circulaciones en un evento de ocio
- Evaluación de un evento de ocio

### Unidad 3. El papel de la actividad física dentro del ocio.

- Relación del ocio en la actividad física
- El papel del gerente deportivo en los eventos de ocio
- El plan de marketing aplicado a eventos de ocio
- Herramientas para garantizar la calidad de un evento de ocio

### Unidad 4. Diseño y planificación de programas de animación y recreación deportiva

- Tipología y características
- Los clientes en el sector de la animación y recreación
- Programas de animación hotelera

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje basado en problemas

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Actividad formativa	Número de horas
Debates y coloquios	25h
Actividades participativas grupales (Seminarios, participación en foros...)	50h
Diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención	25h
Ensayos, comentarios de texto y análisis crítico de textos	25h
Búsquedas de recursos y selección de fuentes de información	25h
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Participación en actividades de aula	50%
Observación de desempeño	30%
Pruebas de conocimiento	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en **convocatoria ordinaria** deberás:

- Obtener una calificación mayor o igual que 5 sobre 10 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.
- Obtener una calificación de 4 o más en la actividad 5 (prueba de conocimiento) para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en **convocatoria extraordinaria** deberás:

- Obtener una calificación mayor o igual que 5 sobre 10 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.
- Obtener una calificación de 4 o más en la actividad 5 (prueba de conocimiento) en convocatoria extraordinaria, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
<b>Actividad 1.</b> Propuesta y diseño de actividad acorde al ocio tipo.	Semana 6
<b>Actividad 2.</b> Planificación de un evento de ocio. Incluye actividad evaluable Digital Block.	Semana 16
<b>Actividad 3 (Digital Block).</b> Diseño de actividad recreativa no convencional.	Semana 10
<b>Actividad 4.</b> Programas de ocio deportivo en centros turísticos.	Semana 14
<b>Actividad 5.</b> Prueba de conocimiento	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

Lantigua, J. (2012). *Animación en hoteles*. Bloomington: Palibrio.

Mestre, J. A. (2004). *Planificación deportiva: teoría y práctica. Bases metodológicas para una planificación de la Educación Física y el deporte*. Barcelona: INDE.

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.

Palmeto, M. (1995). *Planificación y gestión del ocio y tiempo libre. Didáctica del Consumo. Aprender a consumir*. Valladolid: ICE-Universidad.

París Roche, F. (2012). *La planificación estratégica en las organizaciones deportivas (4ª ed.)*. Badalona: Paidotribo.

Puertas, X. (2004). *Animación en el ámbito turístico*. Madrid: Síntesis.

Rossi, B (1981). *Un programa local para el desarrollo del deporte*. Hospitalet de Llobregat: CEUMT.

Sureda, J. y Valls, J. (2002). *Ociotipos europeos comparados. ESADE-2002*. Barcelona: ESADE.

Sureda, J. y Valls, J. (2003). *Ociotipos europeos. Packs de actividades. ESADE-2003*. Barcelona: ESADE.

Taylor, P. (2011). *Torkildsen's Sport and Leisure Management (6ª ed.)*. Londres: Routledge.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.