

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Ocio, Recreación y Turismo Activo
<b>Titulación</b>	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
<b>Escuela/ Facultad</b>	Medicina, Salud y Deportes
<b>Curso</b>	3º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano / inglés
<b>Modalidad</b>	Presencial / híbrido
<b>Semestre</b>	S5 y S6
<b>Curso académico</b>	2025/2026
<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 público tanto especializado como no especializado.
- 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:

- CT05 - 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:

- CE08 - 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.
- CE09 - 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.

**Resultados de aprendizaje:**

- **RA1:** Comprensión de conceptos fundamentales relacionados con el ocio, la recreación y el turismo activo deportivo.
- **RA2:** 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.
- **RA3:** Realización de prácticas generales para el estudio del ocio, la recreación y el turismo activo.
- **RA4:** Realización de trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el ocio, la recreación y el turismo activo.

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	<b>RA 1.</b> 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	<b>RA 2.</b> 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	<b>RA 3.</b> 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 búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el ocio, la recreación y el turismo activo

## 4. CONTENIDOS

- Concepto de ocio y tiempo libre.
- Nuevas tendencias en el ocio, la recreación y el turismo activo.
- Aspectos clave en la gestión de un evento de ocio.
- Diseño y planificación de programas de animación hotelera.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

## 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:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	16
Lecciones magistrales asíncronas	8
Debates y coloquios	25
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información	18
Diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención	25
Ensayos, comentarios de textos y análisis críticos de textos	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros...)	25
Tutoría	8
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

### Modalidad híbrida:

Actividad formativa	Número de horas
Debates y coloquios a través de seminario virtual	25
Ensayos, comentarios de textos y análisis críticos de textos	25
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información	18

Tutoría virtual	8
Lecciones virtuales síncronas	16
Lecciones magistrales asíncronas	8
Actividades participativas grupales	25
Diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención	25
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	20% (20-30%)
Observación de desempeño	30% (20-30%)
Participación en actividades de aula	50% (40-60%)

### Modalidad híbrida:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	20% (20-30%)
Observación de desempeño	30% (20-30%)
Participación en actividades de aula	50% (40-60%)

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

#### Modalidad presencial:

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 4 para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

- 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.

**Modalidad híbrida:**

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 3 para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.
- 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

**Modalidad presencial:**

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 4 para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.
- 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.

**Modalidad híbrida:**

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 3 para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.
- 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:

**Modalidad presencial:**

Actividades evaluables	Fecha
<b>Actividad 1.</b> Análisis de estadísticas de ocio y tiempo libre.	Semana 6
<b>Actividad 2.</b> Diseño de actividad recreativa no convencional.	Semana 9
<b>Actividad 3.</b> Organización de un evento de ocio.	Semana 13

<b>Actividad 4.</b> Evento de eSports.	Semana 13
<b>Actividad 5.</b> Prueba de conocimiento	Semana 15

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

**Modalidad híbrida:**

Actividades evaluables	Fecha
<b>Actividad 1.</b> Análisis de estadísticas de ocio y tiempo libre.	Semana 2
<b>Actividad 2.</b> Diseño de actividad recreativa no convencional.	Semana 4
<b>Actividad 3.</b> Organización de un evento de ocio.	Semana 6
<b>Actividad 4.</b> Programa de ocio deportivo en centros turísticos.	Semana 7
<b>Actividad 5.</b> Prueba de conocimiento	Semana 8

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

Las obras de referencia para el seguimiento de la asignatura son:

- Lantigua, J. (2012). *Animación en hoteles*. Palibrio.
- Mestre, J. A. (2004). *Planificación deportiva: teoría y práctica. Bases metodológicas para una planificación de la Educación Física y el deporte*. INDE.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. INDE.
- Palmeto, M. (1995). *Planificación y gestión del ocio y tiempo libre. Didáctica del Consumo. Aprender a consumir*. ICE-Universidad.
- París Roche, F. (2012). *La planificación estratégica en las organizaciones deportivas (4ª ed.)*. Paidotribo.
- Puertas, X. (2004). *Animación en el ámbito turístico. Síntesis*.
- Rossi, B (1981). *Un programa local para el desarrollo del deporte*. Hospitalet de CEUMT.
- Sureda, J. y Valls, J. (2002). *Ociotipos europeos comparados. ESADE-2002*. ESADE.
- Sureda, J. y Valls, J. (2003). *Ociotipos europeos. Packs de actividades. ESADE-2003*. ESADE.
- Taylor, P. (2011). *Torkildsen's Sport and Leisure Management (6ª ed.)*. Routledge.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 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.