



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA

GUÍA DOCENTE

CURSO: 2023/24

41335 - OCIO Y TURISMO

CENTRO: 151 - Facultad de Economía, Empresa y Turismo

TITULACIÓN: 4013 - Grado en Turismo (Gran Canaria)

ASIGNATURA: 41335 - OCIO Y TURISMO

Vinculado a : (Titulación - Asignatura - Especialidad)

4806-Doble Grado en A.D.E. y Turismo - 48865-OCIO Y TURISMO - 00

CÓDIGO UNESCO: 5404

TIPO: Optativa

CURSO: 3

SEMESTRE: 2º semestre

CRÉDITOS ECTS: 6

Especificar créditos de cada lengua:

ESPAÑOL: 6

INGLÉS: 0

SUMMARY

The subject called "Leisure and Tourism", is part of the curriculum in the training and qualification of students who make the Degree in Tourism, in the Faculty of Economics, Business and Tourism of the ULPGC, providing professional knowledge and skills for a qualification in the Leisure and Tourism Industry. It will allow to know the current trends of the leisure environment that can be an opportunity for the tourism industry, as well as introduce the student to the different concepts and typologies that are handled in the professional work related to active tourism.

Aimed at highlighting the importance of the different activities that are part of the extraordinary supply and demand of the leisure and leisure industry, in the tourism sector, highlighting the different emerging trends in the sector, specialized tourism, such as Active Tourism (Nature Tourism, Ecotourism, Sports Tourism, Adventure Tourism), Thematic Tourism, Cultural Tourism, as well as the complementary activities of "Sun and Beach" Tourism and the possibilities of taking advantage of existing resources in the Canary Islands. Subject that will facilitate the acquisition of professional skills, use and implement the techniques and basic tools of tourism animation and recreation, for the design and development of various tourism products, promote and promote the proper development of the tourist destination.

REQUISITOS PREVIOS

NO necesita ningún requisito previo.

Plan de Enseñanza (Plan de trabajo del profesorado)

Contribución de la asignatura al perfil profesional:

La Asignatura denominada "Ocio y Turismo", forma parte del plan de estudios en la formación y cualificación de los estudiantes que realizan el Grado en Turismo, en la Facultad de Economía, Empresa y Turismo de la U.L.P.G.C., aportando conocimientos y competencias profesionales para una cualificación en la Industria del Ocio y del Turismo. Permitirá conocer las tendencias actuales del entorno de ocio que puedan ser una oportunidad para la industria turística, así como introducir al estudiante en los diferentes conceptos y tipologías que se manejan en el trabajo profesional relacionado con el turismo activo.

Dirigida a resaltar la importancia que tiene actualmente las distintas actividades que forman parte de la extraordinaria oferta y demanda de la industria del Ocio y del Tiempo libre, en el sector turístico, haciendo resaltar las distintas tendencias emergentes en el sector, de turismo especializado, como es el Turismo Activo (Turismo de Naturaleza, Ecoturismo, Turismo Deportivo, Turismo de Aventuras) el Turismo Temático, El Turismo Cultural, como también lo podrían representar las actividades complementarias del Turismo de “Sol y Playa” y las posibilidades de aprovechar los recursos existentes en Canarias. Asignatura que facilitará la adquisición de competencias profesionales, utilizar e implementar las técnicas y herramientas básicas de la Animación y Recreación turística, para el diseño y elaboración de distintos productos turísticos, fomentar y promocionar el desarrollo adecuado del destino turístico.

Competencias que tiene asignadas:

GENERALES

- CG1- Capacidad de gestión de la información.
- CG2 - Trabajo en contextos socioculturales diferentes.
- CG3 - Creatividad.
- CG4 - Iniciativa y espíritu emprendedor.
- CG5 - Motivación por la calidad.
- CG6 - Capacidad de análisis y síntesis.
- CG7 - Comunicación oral y escrita en lengua española.
- CG9 - Razonamiento crítico.
- CG10 -Compromiso ético.
- CG11 -Aprendizaje autónomo.
- CG12 -Adaptación a nuevas situaciones.
- CG13 -Toma de decisiones.
- CG14 -Trabajo en equipo.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CN1-Comunicarse de forma adecuada y respetuosa con diferentes audiencias (clientes, colaboradores, promotores, agentes sociales, etc.), utilizando los soportes y vías de comunicación más apropiados (especialmente las nuevas tecnologías de la información y la comunicación) de modo que pueda llegar a comprender los intereses, necesidades y preocupaciones de las personas y organizaciones, así como expresar claramente el sentido de la misión que tiene encomendada y la forma en que puede contribuir, con sus competencias y conocimientos profesionales, a la satisfacción de esos intereses, necesidades y preocupaciones.

CN2- Cooperar con otras personas y organizaciones en la realización eficaz de funciones y tareas propias de su perfil profesional, desarrollando una actitud reflexiva sobre sus propias competencias y conocimientos profesionales y una actitud comprensiva y empática hacia las competencias y conocimientos de otros profesionales.

CN3-Contribuir a la mejora continua de su profesión así como de las organizaciones en las que desarrolla sus prácticas a través de la participación activa en procesos de investigación, desarrollo e innovación.

CN4-Comprometerse activamente en el desarrollo de prácticas profesionales respetuosas con los derechos humanos así como con las normas éticas propias de su ámbito profesional para generar confianza en los beneficiarios de su profesión y obtener la legitimidad y la autoridad que la sociedad le reconoce.

CN5 - Participar activamente en la integración multicultural que favorezca el pleno desarrollo humano, la convivencia y la justicia social.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1 - Comprender los principios del turismo: su dimensión espacial, social, cultural, política, laboral y económica.

CE2 - Analizar la dimensión económica del turismo.

CE3 - Comprender el carácter dinámico y evolutivo del turismo y de la nueva sociedad del ocio.

CE4 - Conocer las principales estructuras político-administrativas turísticas.

CE5 - Tener una marcada orientación de servicio al cliente.

CE7 - Evaluar los potenciales turísticos y el análisis prospectivo de su explotación.

CE8 - Analizar las tendencias demográficas, económicas, sociales y culturales y su repercusión en el negocio turístico.

CE9 - Analizar, sintetizar y resumir críticamente la información financiera y analítica de las organizaciones turísticas.

CE11 - Definir objetivos, estrategias y políticas comerciales.

CE12 - Dirigir y gestionar los distintos tipos de entidades turísticas.

CE13 - Manejar técnicas de comunicación.

CE14 - Comprender el marco legal que regula las actividades turísticas.

CE16 - Identificar y gestionar espacios y destinos turísticos.

CE17 - Gestionar el territorio turístico de acuerdo con los principios de sostenibilidad.

CE20. Conocer los procedimientos operativos de las empresas de intermediación).

CE24 - Planificar y gestionar los recursos humanos de las organizaciones turísticas.

CE26 - Conocer las iniciativas para valorizar el patrimonio cultural y comprender las características de su gestión.

CE28 - Analizar las interrelaciones entre el turismo y el medio ambiente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA:

CA1.-Conocer y saber aplicar las diferentes técnicas de animación y recreación para las actividades físicas-deportivas-recreativas, en el sector turístico, en su aplicación en distintos ámbitos.

CA2.- Analizar, definir, caracterizar y clasificar las distintas modalidades, tendencias y actividades que forman parte del Turismo en general y del turismo activo en especial.

CA3.- Participar y saber realizar las diferentes prácticas existentes del Turismo Activo.

CA4.- Saber diseñar, implementar distintos proyectos de animación y recreación turística.

Objetivos:

O1. Conocer las tendencias actuales en torno al Ocio que puedan ser una oportunidad para la industria turística.

O2. Identificar los nichos del Turismo Alternativo en Canarias vinculados al Ocio.

O3. Diseñar productos turísticos alternativos para dar respuesta a las nuevas demandas de Ocio.

O4. Introducir al alumno en los diferentes conceptos y tipologías que se manejan en el trabajo profesional relacionado con el Turismo Activo.

Contenidos:

Los descriptores de la asignatura según la memoria del título son:

- Tendencias actuales de Ocio y Turismo.
- Las actividades de Ocio y Recreación: tipologías.
- Estudio de las actividades complementarias como recurso para la programación de circuitos.
- La gestión de actividades de Ocio y su animación.

Estos descriptores se abordarán a través del siguiente temario:

Capítulo I.- La evolución de las actividades del ocio, el tiempo libre y la experiencia de los viajes y del turismo desde las civilizaciones primitivas hasta el Renacimiento y el Humanismo.

Capítulo II.- El desarrollo de las actividades del Ocio y el Turismo, desde la Revolución Industrial hasta la actualidad, en el marco empresarial. (S. XVIII al s. XXI).

Capítulo III.- El Ocio como producto turístico. Conceptos, funciones, finalidades. Clasificación y caracterización.

Capítulo IV: Perspectivas y tendencias actuales de la industria del ocio y el turismo. Estudio de nuevos nichos de consumidores en el mercado del Ocio y el Turismo del s. XXI.

Capítulo V.- Animación y Recreación turística. Conceptos y generalidades. Estilos de animación. Técnicas y métodos de animación turística.

Capítulo VI.- El Animador Turístico. Perfil y funciones.

Capítulo VII.- La gestión, organización y comercialización del producto Ocio en la empresa turística y las fortalezas del destino turístico. Tipologías de las ofertas y demandas de las actividades del ocio en el sector turístico.

Capítulo VIII.- Deporte y Turismo. Aproximación conceptual de expresión motriz o corporal, actividad lúdica, deporte, actividades de adaptación motriz ambiental e introyección motriz.

Capítulo IX.- El Turismo Activo. Concepto, definición, rasgos caracterizadores.

Capítulo X.- El desarrollo emergente de Nuevas Tendencias y modalidades del Turismo Activo. Tipologías, concepto, definición, rasgos caracterizadores, tipos de actividades. Agroturismo, turismo rural, comunitario, etnoturismo, de naturaleza, ecoturismo, aventuras, deportivo, outdoor training, acuaturismo, fluvial, geoturismo.

Capítulo XI.- Las actividades complementarias como recurso para la programación de los circuitos turísticos. Tipologías, clasificación y taxonomía de actividades sociales, culturales, físico-deportivas, lúdico-recreativas en el sector turístico en virtud del escenario y ámbitos de actuación.

Capítulo XII.- Componentes de una Programación-tipo, para la gestión de Circuitos Turísticos. Análisis de los recursos y atractivos. Programación de circuitos turísticos. Propuestas para el turismo activo, cultural, tercera edad, etc.

Capítulo XIII: Componentes de una Programación-tipo, para la gestión de la Animación y Recreación de establecimientos turísticos (hoteleros y extrahoteleros).

Capítulo XIV.- Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística en Ambientes Naturales: senderismo, rutas en bicicletas, caballos, camellos, piragüismo/kajac, surf, surfing, paddle surf, golf, carting, etc.. Campamento actividades de multiaventuras (Orientación, escalada, rappel, bicicletas montaña). Prácticas de actividades náuticas-recreativas (motos acuáticas, parascending, bananas, juegos recreativos en playas, raquetas de playas, freesby, visita de ballenas / cetáceos), etc.

Capítulo XV: Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística Hotelera y Extrahotelera: animación hotelera diurna y nocturna, juegos populares y tradicionales, juegos de animación, actividades rítmicas y de expresión, bailes típicos, bailes de salón, deportes alternativos, wellness, spas, talasoterapia, visitas y excursiones, parques temáticos, etc...

Metodología:

La metodología de trabajo a utilizar en el presente proyecto curricular, se planteará variada y adaptada a las circunstancias concretas de cada actividad y temática a realizar o estudiar. Como postulados básicos indicamos será eminentemente activa, participativa, actualizada en modernas técnicas e instrumentos, empleando la motivación y estímulo en todas las actividades, utilizando de forma eficaz la información y comunicación.

En las diferentes sesiones de clases se emplearán diversas técnicas y medios audiovisuales y nuevas tecnologías: Proyecciones en Power Point (multimedia), vídeos. Así mismo, se facilitará la participación activa de los alumnos-as a través de debates, mesas redondas, lluvias de ideas, presentación de propuestas.

Algunas sesiones de clases prácticas se desarrollarán a través de Talleres y Seminarios de Prácticas, con una metodología y técnicas de animación y recreación turística, para impulsar alto nivel de motivación de los estudiantes, y se gestionará se puedan realizar fuera de las instalaciones de la Facultad de Economía, Empresa y Turismo, utilizando para ello escenarios reales del sector y ámbito turístico. Se planificarán actividades que se desarrollarán en centros de ocio, parques temáticos, hoteles, playas, zonas y áreas recreativas en zonas de ambientes naturales, etc., según se ha especificado en el epígrafe de los contenidos del Capítulo XV del temario: Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística Hotelera y Extrahotelera: animación hotelera diurna y nocturna, juegos populares y tradicionales, juegos de animación, actividades rítmicas y de expresión, bailes típicos, bailes de salón, deportes

alternativos, wellness, spas, talasoterapia, visitas y excursiones, parques temáticos, además de Hoteles y parques temáticos en el Sur de Gran Canaria, Campamento El Garañón, etc..., según se indicará en la temporalización de actividades.

Para el desarrollo de la materia / asignatura se utilizarán las siguientes opciones metodológicas:

- Método expositivo o de enseñanza directa para aquellos contenidos que sean esencialmente informativos o que estén basados en la presentación de conceptos y teorías novedosos.
- Seminarios de trabajo para aquellos contenidos con significación social en los que sea conveniente contar con la experiencias previas de los estudiantes y que requieran de argumentación y debate.
- Talleres y actividades de aplicación, para contextualizar el aprendizaje teórico a través de su aplicación en supuestos prácticos, utilizando los soportes tecnológicos, prácticos y normativos.
- Diseño y desarrollo de proyectos, donde el alumnado diseñará, desarrollará y evaluará propuestas de intervención relacionadas con los contenidos de la materia, favoreciendo así hábitos de autonomía, de reflexión y de trabajo colaborativo.
- Trabajo autónomo para el estudio de documentos y de todo el material didáctico que conforma los manuales de cada una de las asignaturas.

Los distintos tipos de actividades contemplarán una proporción equilibrada en el manejo tanto de contenidos teóricos como prácticos, teniendo en cuenta, la realización de tareas profesionales que aproximen el marco académico de enseñanza a las situaciones reales ya sea en la forma de resolución de problemas, o en la forma de realización de actividades de casos reales.

El método de trabajo seguido para la asignatura, facilitará la realización de las siguientes actividades formativas, con la que los estudiantes deberán trabajar los distintos contenidos de la asignatura:

- a) Clases magistrales teóricas presenciales. Se trata de sesiones en las que como estrategia didáctica el profesor expondrá los contenidos básicos de los temas que integran el programa, con el triple objetivo de facilitar información a los estudiantes, promover la comprensión de conocimientos y estimular su motivación.
- b) Talleres de estudio de casos, seminarios, talleres y prácticas de aula. Se basa en la idea de la necesidad de ejercitar y poner en práctica o ensayar los conocimientos previamente adquiridos, por cuanto dicha interacción permitirá un aprendizaje significativo de los objetivos que persigue la asignatura. Se constituirán grupos integrados por un máximo de 4 estudiantes. Cada grupo deberá presentar y exponer en público su informe final sobre el caso estudiado, sometándose a las preguntas y las dudas que puedan plantear tanto el profesor como los restantes estudiantes.
- c) Tutorías personalizadas. Se organizará un seguimiento de los estudiantes a través de tutorías que obligarán a que cada uno la posibilidad de mantener al menos una entrevista con el profesor responsable. Además, los estudiantes podrán reunirse con el profesor, con la frecuencia precisa, para resolver las dudas concretas que surjan en el desarrollo de su trabajo personal programado o para buscar la orientación que crean necesaria.
- d) Trabajo personal dirigido, trabajos autónomos del estudiante. El aprendizaje del estudiante se basará, fundamentalmente, en el trabajo personal autónomo, que deberá realizar a partir de las indicaciones del profesor responsable de la asignatura y de los materiales indicados.

e) Actividades de Evaluación. Destinadas a las distintas actividades y sesiones para evaluar al estudiante (sesiones teóricas, exposiciones y prácticas de clase, colaboraciones en la organización de actividades, asistencias a clases).

Los estudiantes, deberán presentar, exponer y defender en clase y ante sus compañeros-as, trabajos sobre las distintas temáticas tratadas en el temario. Otras actividades y trabajos deberán planificar, organizar y gestionar para realizar visitas a diferentes centros, entidades e instituciones, para conocer “in situ”, la realidad objetiva de los diversos agentes sociales, económicas y políticos del sector turístico, previstos en la programación de Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y Recreación turística en ambientes naturales y en el sector hotelero y extra-hotelero, según indican los contenidos de la asignatura.

Evaluación:

Criterios de evaluación

La evaluación de competencias se llevará a cabo de manera continua y con carácter formativo. De este modo, se basará en la obtención de registros de los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como en la orientación de ambos a la mejora de ellos. Los criterios de evaluación serán los siguientes:

C1.- Conocer, dominar y distinguir los contenidos conceptuales que componen los fundamentos teóricos, técnicos y científicos de la asignatura, referidos al Ocio y el Turismo.

- Coordinación con los Objetivos: 01, 02, 03, 04.
- Fuente de evaluación: trabajo individual o en grupo, examen, trabajo práctico.
- Coordinación con los Contenidos: capítulos I, II, III, IV, V, VI, VIII, IX, X, XI.

C2.- Aplicar los contenidos conceptuales y procedimentales de los contenidos teóricos de la asignatura para diseñar, elaborar y organizar actividades, trabajos, seminarios y talleres prácticos, programados en escenarios reales de la industria del Ocio y el Turismo, incluyendo además procesos de valoraciones críticas por los participantes.

- Coordinación con los Objetivos: 02, 03, 04.
- Fuente de evaluación: trabajo práctico (individual grupo), talleres/seminarios de animación y recreación turística.
- Coordinación con los Contenidos: capítulos XII, XII, XIV y XV.

C.3.- Asistir y participar en las clases teóricas y prácticas programadas en la asignatura.

- Coordinación con los Objetivos: 01, 02, 03, 04.
- Fuente evaluación: asistencias a clases, trabajos teóricos y prácticos (individual y grupos), prácticas de talleres / seminarios de animación y recreación turística.
- Coordinación con los Contenidos: todos los contenidos de la asignatura.

Sistemas de evaluación

A lo largo del desarrollo de la materia, el estudiante tendrá que presentar (oral y escrito), de forma grupal, trabajos específicos. Los mismos serán de corte teórico-práctico, con el objeto de que el profesorado y el alumnado puedan realizar un seguimiento de la adquisición de competencias, así como de incluir las calificaciones obtenidas por cada estudiante en estos trabajos como parte de la

evaluación final de la materia. La participación activa en el aula, así como en los trabajos en equipo, también tendrá un peso en la evaluación global de la materia.

De forma general, los instrumentos susceptibles de ser utilizados para el proceso de evaluación son los siguientes:

- Pruebas escritas: exámenes, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas y ejercicios, etc...
- Pruebas orales: puestas en común y debates y exposiciones.
- Instrumentos basados en la observación: listados de control y participación activa en clase.
- Trabajos realizados por el estudiante: dosieres, talleres y seminarios prácticos.
- Mesas redondas. Participación individual y en grupos (con planteamientos a debates).

Se evaluará a los alumnos mediante diversos tipos de pruebas y teniendo en cuenta variados aspectos de su participación, así como aptitudes y actitudes

- EN RELACIÓN A LA EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES QUE PARTICIPAN EN PROGRAMAS DE MOVILIDAD:

Los estudiantes que participan en programas de movilidad, podrán presentarse en cualquiera de las convocatorias optando al 100% de la calificación (Artículo 44.2. Reglamento de Movilidad de Estudios con

Reconocimiento Académico de la ULPGC), tanto si la asignatura se contempla en su acuerdo académico y no

hubieran sido superada en destino o estuviera calificada como no presentada, como si no está incorporada al

citado acuerdo (artículo 42 Reglamento de Movilidad de Estudios con Reconocimiento Académico de la ULPG).

De encontrarse en esta situación, deben ponerse en contacto con el/la coordinado/ra para que les indique la forma de alcanzar la máxima calificación.

- EN RELACIÓN A LOS ESTUDIANTES EN 5ª, 6ª Y 7ª :

Siguiendo lo indicado en los artículos 16 y 16 Bis del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje,

aquellos alumnos en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria que hayan solicitado, por escrito, ser excluidos de la evaluación

continua serán evaluados por un tribunal (art. 12 del Reglamento de Evaluación de los resultados de

aprendizaje), debiendo suponer dicho examen el 100% de la calificación de la asignatura. En este sentido, los

estudiantes deberán solicitar dicha exclusión en los periodos habilitados por la Administración de la Facultad de

Economía, Empresa y Turismo al principio de cada semestre.

Para el caso de los estudiantes en 6ª y 7ª convocatoria, aunque no hayan solicitado expresamente la exclusión

de la evaluación continua pero no hayan superado la totalidad de la asignatura por este procedimiento, el

estudiante deberá presentarse a un examen final de la asignatura completa en esa misma convocatoria que

deberá ser evaluado por un tribunal
Criterios de calificación

El proceso de evaluación y calificación ha de garantizar la verificación del logro de las competencias por parte del alumno. De una valoración y puntuación máxima de 10 puntos, el sistema de evaluación a emplear en esta Asignatura, se realizará según la proporcionalidad y aplicación de los siguientes contenidos y criterios de proporcionalidad:

1.- CRITERIOS DE DISTRIBUCIÓN Y PROPORCIONALIDAD, CARÁCTER OBLIGATORIO EN CONVOCATORIAS ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA:

- a.- Examen con el contenido teórico tipo test de la asignatura: 5 puntos (50 %)
- b.- Trabajo sobre contenidos teóricos asignatura: 1 punto (10 %)
- c.- Contenido Talleres / Seminarios prácticas: 3 puntos (30 %)
- d.- Asistencias y participación en clase: 1 punto (10 %)

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN FINAL:

Para superar y aprobar la Asignatura, en las convocatorias Ordinaria y Extraordinaria el Alumno-a, ha de obtener de forma obligatoria, un mínimo del 50 % de calificación en cada uno de los contenidos teóricos y prácticos (a, b y c), es decir se requiere un mínimo de 4,5 puntos, en la suma de entre ambos contenidos, según el mínimo de proporcionalidad indicada. Una vez obtenida esta calificación, se sumará la puntuación y calificación obtenida en la parte proporcional de las asistencias a clases (d) -NO en el caso de la Convocatoria Extraordinaria-. Para aprobar la asignatura el alumno ha de obtener un mínimo de 5 puntos, en la suma de a + b + c + d ó a + b + c según convocatoria. La Calificación Final de la Asignatura, en las distintas convocatorias, legalmente existentes, corresponderá a los siguientes criterios:

La Calificación Final de la Asignatura, en las distintas convocatorias, legalmente existentes, corresponderá a los siguientes criterios:

A.- CONTENIDO TEÓRICO:

a.- Exámenes escritos tipo test: 5 puntos, que equivalen al 50 % de la calificación total.

- Número de Exámenes teóricos tipo test: Con el fin de realizar el proceso de evaluación continua, la materia se podrá dividir en dos partes, (según acuerdos consensuados con los estudiantes), y en virtud de ello se realizarían 2 exámenes teóricos tipo test, a celebrar en horarios programados durante el desarrollo de las clases de la asignatura.

- Aquellos estudiantes que tengan superados positivamente los dos exámenes celebrados, tendrían la parte teórica de la asignatura aprobada y aquellos que no la hayan superado, deberán presentarse al examen de la parte de teoría no aprobada, en la convocatoria ordinaria o extraordinaria, según correspondan.

- El estudiante puede optar por realizar un Examen tipo test único, a celebrar según las fechas programadas de convocatorias oficiales: ordinaria, extraordinaria y especial.

-Estos exámenes de pruebas escritas, estarán compuestas prioritariamente por cuestionarios con un criterio de corrección 2:1 en la Convocatoria Ordinaria y 1:1 en la Convocatoria Extraordinaria.

b.- Presentación, exposición y defensa de trabajos de contenidos teóricos: 1 punto, que equivale al 10 % de la calificación final. El estudiante ha de realizar al menos 1 trabajo sobre la teoría de la asignatura, prioritariamente correspondiente a la temática sobre “La gestión, organización y comercialización del producto Ocio en la empresa turística y sobre las tipologías de las ofertas y demandas de las actividades del ocio en el sector turístico”.

- Este trabajo se ha de entregar y presentar por escrito y además ha de ser defendido a través de una exposición en “powerpoint”, vídeos, etc., en clase.

- El trabajo sobre la teoría podrá ser elaborado de forma grupal, según un Protocolo de orientaciones generales y consejos prácticos.

B.- CONTENIDOS DE TALLERES/ SEMINARIOS DE PRÁCTICAS.

b.1.- Máxima puntuación de las prácticas: 3 puntos, es decir el 30 % de la calificación final de la asignatura, en la organización, gestión y participación activa (asistencias) a los Talleres de Prácticas de animación y recreación turística en ambientes naturales, hoteleras y extra-hoteleras.

b.2.- Criterios de calificación de los trabajos prácticos. La distribución proporcional de los contenidos prácticos, se realizará según los siguientes criterios de evaluación:

- Participación / asistencias en los distintos talleres: máximo de 2.6 puntos. Siendo la calificación por cada taller, compuesta por 1 actividad en función del número total de talleres conformados. El tipo de puntuación, según Taller / Actividad, será publicado con antelación.

- Programación, exposición, defensa y organización del taller: máximo de 0.4 puntos (esta actividad estará realizada por Grupo).

- Para aprobar los Talleres Prácticos es necesario obtener un mínimo del 50 % de la calificación de los Talleres, es decir 1,5 puntos.

c.- ASISTENCIAS A CLASES: 1 punto, que equivale al 10 % de la calificación total. Para obtener una parte proporcional de esta calificación ponderada, el Estudiante ha de asistir a un mínimo del 80 % de las sesiones de clases (teoría y práctica).

- El instrumento que se utilizará para la evidencia objetiva de asistencias a clases (teoría y práctica) será el Listado de Control de Asistencias a Clases, por medio de la firma del estudiante o bien por la observación del profesor.

2.-CRITERIOS DE DISTRIBUCIÓN Y PROPORCIONALIDAD, CARÁCTER OBLIGATORIO EN LA CONVOCATORIA ESPECIAL:

a.- Examen con el contenido teórico tipo test de la asignatura (examen de con las mismas características que el propuesto en la Convocatoria Extraordinaria): 6 puntos (60 %)

b.- Trabajo sobre contenidos teóricos asignatura: 1 punto (10 %)

c.- Contenido Talleres / Seminarios prácticas: 3 puntos (30 %)

En el caso de la Convocatoria especial, ha de obtener un mínimo de 6 puntos entre los distintos

apartados a+b+c, y realizará un examen único, en la fecha indicada de la convocatoria.

3. OBSERVACIONES GENERALES:

- Si un estudiante asiste con regularidad a las sesiones de clases teóricas y prácticas y no se presenta a los exámenes sobre la teoría de la asignatura, según convocatorias, en el proceso de evaluación continua se le calificará en el Acta correspondiente, con la parte proporcional y ponderada obtenida, según su rendimiento académico (trabajos presentados, prácticas realizadas, asistencias a clases, exámenes parciales, preguntas de clases, etc...)

- La totalidad de los trabajos prácticos que se pudieran programar en clase, tendrán siempre una fecha tope de entrega al Profesor, por parte del Estudiante, que será indicada en cada caso, dependiendo de las circunstancias de la propia dinámica de la clase.

- La calificación obtenida por el estudiante en los CONTENIDOS TRABAJOS/PROYECTOS PRÁCTICOS, se consideran como "prácticas" de la asignatura (trabajos y asistencias a prácticas) de esta asignatura, tendrá una validez durante dos años o dos cursos académicos, según la normativa legal vigente.

Para la Evaluación y Calificación Final de la Asignatura, en las distintas convocatorias, legalmente existentes, se aplica el "Reglamento de Evaluación de los Resultados de aprendizaje de las Competencias adquiridas por el alumnado en los títulos oficiales, títulos propios y de formación continua de la U.L.P.G.C.", publicado en el BOULPGC, el día 6 de Junio de 2011.

- El artículo 14 del Reglamento de Evaluación de los resultados del aprendizaje señala las siguientes actividades por las que puede evaluarse el aprendizaje:

- Actividades de evaluación con soporte virtual.
- Actividades virtuales.
- Autoevaluaciones.
- Carpetas de aprendizaje.
- Evaluación final o global.
- Evaluaciones parciales.
- Exámenes escritos u orales.
- Exposiciones.
- Participación en el aula.
- Prácticas de aula, de laboratorio, de campo o clínicas.
- Prácticas externas.
- Presentaciones o exposiciones individuales o en grupo.
- Resolución de casos prácticos.
- Seminarios o talleres.
- Trabajos individuales o en grupo.
- Proyectos fin de carrera, en los estudios de primer y segundo ciclos que así lo requieran
- Necesariamente, un trabajo fin de grado o máster, en los estudios adaptados al real decreto 1393/2007, de 29 de octubre. O el correspondiente a su equivalente en títulos propios.
- Cualquier otra que se contemple en el proyecto docente.
- En el caso de adaptaciones curriculares individualizadas, las que determine de forma motivada la CAD de la titulación.

En el proceso de Evaluación Continua, hacemos cumplir obligatoriamente el artículo 20 sobre Asistencia a Clase, que textualmente indica "No tendrán derecho a la participación o a la calificación en las pruebas o exámenes finales o parciales aquellos estudiantes que no hayan asistido de forma regular a las clases teóricas, a las prácticas del aula o del laboratorio, en los

términos del proyecto docente de las asignaturas aprobadas por la CAD". En esta asignatura, para que el estudiante pueda ser evaluado y calificado ha de tener constancia de un mínimo del 60 % de las asistencias computadas en las clases, si asiste a clase y/o pruebas intermedias y no se presenta al examen final, la nota que se pondrá en el acta será la de Suspenso.

Todos aquellos alumnos inmersos en programas de movilidad, si no se encontrarse presencialmente en las fechas oficiales destinadas a las Convocatorias Extraordinaria y Especial, podrán realizar las pruebas correspondientes vía telemática.

Plan de Aprendizaje (Plan de trabajo de cada estudiante)

Tareas y actividades que realizará según distintos contextos profesionales (científico, profesional, institucional, social)

a) Tareas y actividades en un contexto científico:

- Búsqueda de información en bibliotecas, hemerotecas, recursos electrónicos, revistas, periódicos, etc.
- Búsqueda de información a través de trabajos de campo, directamente en los escenarios turísticos
- Elaboración de un trabajo escrito en formato académico.

b) Tareas y actividades en un contexto profesional:

- Asunción de roles de empleados, guías turísticos, coordinadores y responsables de grupos, animadores turísticos, emprendedores, liderazgo, directores de empresa, así como de clientes, proveedores, etc.
- Identificación y análisis de soluciones a problemas profesionales en organizaciones del sector turístico, mediante la realización de casos, actividades o prácticas.

c) Tareas y actividades en un contexto institucional:

- Identificación y análisis de soluciones a problemas profesionales en una organización del sector turístico, basándose en la realización de entrevistas a expertos o profesionales.

d) Tareas y actividades en un contexto social:

- Reuniones en grupo, presenciales y no presenciales.
- Establecer vínculos con el entorno socio-económico.

La realización de estas tareas y actividades estará sujeta a las circunstancias en las que se desarrolle la docencia y al grado de aprendizaje de los estudiantes.

Temporalización semanal de tareas y actividades (distribución de tiempos en distintas actividades y en presencialidad - no presencialidad)

A continuación se desglosan las actividades formativas previstas para que cada estudiante trabaje los contenidos de la materia y sus contenidos en créditos ECTS.

- 40 % Presencial :.....60 horas.

- 60 % NO Presencial:90 horas.

- Clases magistrales en grupo grande (42 horas total de créditos ECTS).

- Prácticas de aula, prácticas de laboratorio (15 horas el total de créditos ECTS).

- Actividades de evaluación (3 horas del total de créditos ECTS).

- Sesiones tuteladas, Seminarios, trabajos dirigidos (20 horas del total de créditos ECTS).
- Actividades de Trabajo No presenciales: (70 horas del total de créditos ECTS).

Tareas y actividades de aprendizaje en el contexto académico:

Durante las distintas sesiones de clases magistrales, prácticas de aulas, prácticas de laboratorio, clases tuteladas, actividades de trabajos no presenciales, sesiones de evaluación, los Alumnos-as, han de realizar un conjunto de actividades de aprendizaje, de forma en pequeños grupos, con el fin de asegurar hábitos continuados de trabajo, asimilación de técnicas de estudio y actitudes al estudio, la reflexión y el análisis y garantizar el proceso de autonomía en el aprendizaje de los contenidos. Destacamos las siguientes actividades:

- Lectura global de las materias teóricas impartidas, a través de los libros de clases, apuntes, etc...
- Lectura comprensiva de los textos indicados (de tipo analítico, subrayando los aspectos de contenidos más importantes).
- Diseño y elaboración de esquemas de trabajos, resúmenes, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, organización de los apuntes, fichas de trabajo por temas impartidos, etc...).
- Desarrollo, ejecución, puesta en marcha de las actividades recomendadas por el Profesor (desarrollo de ejercicios, estudios de casos, consultas de bibliografías, etc...).
- Estudio y asimilación de los conceptos y memorización de los contenidos de la asignatura. Un mínimo de 5 a 10 horas por semana, durante el tiempo de duración de la Asignatura.
- Participación en las sesiones prácticas indicadas y programadas.
- Adquirir y asumir técnicas de trabajo, tanto individuales como en grupo, con una participación activa y visible en grupos de trabajo: localización y búsqueda de información, elaboración, diseño y composición de trabajos, presentación y defensa de trabajos, ejecución de propuestas de tareas y proyectos sobre temáticas de la industria del ocio y el turismo.
- Asistencia y participación en sesiones de evaluación: teoría y práctica

TOTAL CRÉDITOS DE LA ASIGNATURA: 6 ECTS

HTG: Horas Teoría, 45 horas.

HTPG: Horas Prácticas, 15 horas.

HTNP: Horas de Trabajo No Presencial, 90 horas.

TH: Total Horas, 150 horas.

La Temporalización de la Asignatura, está distribuida en 15 semanas, pudiéndose desarrollar en 3 sesiones semanales (2 días con 90 minutos cada día y un día de 60 minutos), 2 sesiones semanales (2 horas cada una) o bien en una sola sesión semanal de 4 horas, de la siguiente manera, según la programación de los horarios que establezca la Facultad:

- 1ª SEMANA: Presentación asignatura y Capítulo I.
 - Presentación de la Asignatura (1 hora).
 - Capítulo I: La evolución de las actividades del ocio, el tiempo libre y la experiencia de los viajes y del turismo desde las civilizaciones primitivas hasta el Renacimiento y el Humanismo.
- HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Seminario y trabajos dirigidos, lluvia de ideas sobre la temática expuesta.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas, (trabajo para realizar durante la semana). Estudio y asimilación de los conceptos y memorización de los contenidos de la asignatura.

- 2ª SEMANA: Capítulo II: El desarrollo de las actividades del Ocio y el Turismo, desde la Revolución Industrial hasta la actualidad, en el marco empresarial. (S. XVIII al s. XXI).

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Seminario y trabajos dirigidos.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas (trabajo para realizar durante la semana). Estudio y asimilación de los conceptos y memorización de los contenidos de la asignatura.

- 3ª SEMANA: Capítulos III y IV.

Capítulo III.- El Ocio como producto turístico. Conceptos, funciones, finalidades. Clasificación y caracterización.

Capítulo IV: Perspectivas y tendencias actuales de la industria del ocio y el turismo. Estudio de nuevos nichos de consumidores en el mercado del Ocio y el Turismo del s. XXI.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Debate, Seminario y trabajos dirigidos, lluvia de ideas sobre la temática expuesta.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, trabajo autónomo, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas. Búsqueda de información a través de trabajos de campo (trabajo para realizar durante la semana).

-4ª SEMANA: Capítulos V y VI.

Capítulo V.- Animación y Recreación turística. Conceptos y generalidades. Estilos de animación. Técnicas y métodos de animación turística.

Capítulo VI.- El animador turístico. Perfil y funciones.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Trabajo dirigido.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, trabajo autónomo, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas. Búsqueda de información a través de trabajos de campo (trabajo para realizar durante la semana). Estudio y asimilación de los conceptos y memorización de los contenidos de la asignatura.

-5ª SEMANA. Capítulo VII: La gestión, organización y comercialización del producto Ocio en la empresa turística y las fortalezas del destino turístico.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Seminario y trabajos dirigidos.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, trabajo autónomo, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas (trabajo para realizar durante la semana). Preparación y organización de las prácticas a programar.

-6ª SEMANA: Capítulos VIII y IX.

Capítulo VIII.- Deporte y turismo. Aproximación conceptual de expresión motriz o corporal, actividad lúdica, deporte, actividades de adaptación motriz ambiental e introyección motriz.

Capítulo IX.- El turismo activo. Concepto, definición, rasgos caracterizadores.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Debate, Seminario y trabajos dirigidos, lluvia de ideas sobre la temática expuesta

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas (trabajo para realizar durante

la semana). Preparación y organización de las prácticas a programar.

-7ª SEMANA: Capítulo X: El desarrollo emergente de nuevas tendencias y modalidades del Turismo Activo.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Trabajos dirigidos. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas. Búsqueda de información a través de trabajos de campo (trabajo para realizar durante la semana). Estudio y asimilación de los conceptos y memorización de los contenidos de la asignatura.

-8ª SEMANA. Capítulo XI: Las actividades complementarias como recurso para la programación de los circuitos turísticos.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Exposiciones y defensas de prácticas. Elaboración, diseño y composición de trabajos, presentación y defensa de trabajos.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, trabajo autónomo, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas (trabajo para realizar durante la semana). Preparación y organización de las prácticas a programar.

-9ª SEMANA. Capítulo XII: Componentes de una Programación-tipo, para la gestión de Circuitos Turísticos.

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Elaboración, diseño y composición de trabajos, presentación y defensa de trabajos. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, búsqueda de información bibliográfica, lectura global y comprensiva de los apuntes, preparación de resúmenes, esquemas (trabajo para realizar durante la semana). Preparación y organización de las prácticas a programar.

-10ª SEMANA. Capítulo XIII: Componentes de una Programación-tipo, para la gestión de la Animación y Recreación de establecimientos turísticos (hoteleros y extrahoteleros).

HTG: 3 horas. Explicaciones y clase magistral.

HTPG: 1 hora. Elaboración, diseño y composición de trabajos, presentación y defensa de trabajos. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, búsqueda de información bibliográfica. Búsqueda de información a través de trabajos de campo. Preparación y organización de las prácticas a programar.

-11ª SEMANA: Capítulo XIV (primera parte actividades prácticas).

-Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística en Ambientes Naturales.

HTG: 3 horas. Explicaciones.

HTPG: 1 hora. Elaboración, diseño y composición de trabajos, presentación y defensa de trabajos. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, trabajo autónomo, búsqueda de información bibliográfica. Búsqueda de información a través de trabajos de campo. Preparación y organización de las prácticas a programar.

-12ª SEMANA: Capítulo XIV (segunda parte actividades prácticas).

-Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística en Ambientes Naturales.

HTG: 3 horas. Explicaciones.

HTPG: 1 hora. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Estudio y análisis del tema, trabajo autónomo, búsqueda de información bibliográfica. Búsqueda de información a través de trabajos de campo. Preparación y organización de las prácticas a programar.

-13ª SEMANA: Capítulo XIV (tercera parte actividades prácticas).

-Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística en Ambientes Naturales.

HTG: 3 horas. Explicaciones.

HTPG: 1 hora. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Búsqueda de información bibliográfica. Trabajo autónomo, Preparación y organización de las prácticas a programar. Búsqueda de información a través de trabajos de campo.

-14ª SEMANA: Capítulo XV (cuarta parte actividades prácticas).

- Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística Hotelera y Extrahotelera.

HTG: 3 horas. Explicaciones.

HTPG: 1 hora. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas: Búsqueda de información bibliográfica. Preparación y organización de las prácticas a programar.

-15ª SEMANA: Capítulo XV (quinta parte actividades prácticas).

-Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística Hotelera y Extrahotelera.

HTG: 3 horas. Explicaciones.

HTPG: 1 hora. Exposiciones y defensas de prácticas.

HTNP: 6 horas. Búsqueda de información bibliográfica. Preparación y organización de las prácticas a programar.

Esta temporalización de tareas y actividades estará sujeta a las circunstancias en las que se desarrolle la docencia y al grado de aprendizaje de los estudiantes. Será flexible y orientativa, pudiendo variar ligeramente motivada por la propia dinámica de trabajo en el aula, atenderá a las dificultades que se pudieran presentar, cambios por imperativos ajeno a la voluntad del Profesorado u otras circunstancias propias de la vida académica (huelgas, condiciones climatológicas adversas, etc...).

Las distintas sesiones de actividades PRÁCTICAS, (prácticas de aulas y prácticas de laboratorio) consistirán en planificar, diseñar, preparar, distintos tipos de planes, proyectos, programas de actividades de Talleres Organización y gestión de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística en Ambientes Naturales, así como en ambiente Hotelera y Extrahotelera, así como de rutas e itinerarios y circuitos turísticos. Asimismo, se propondrá, como actividades complementarias y extra-académicas la posibilidad de poder visitar, participar y asistir a centros y alojamientos turísticos, centros vacacionales, empresas de servicios de Ocio, parques temáticos, etc.. Algunas actividades pueden tener una duración media de 3 a 4 horas y otras pueden celebrarse durante un fin de semana, de viernes a domingo (Campamentos de multiaventuras, jornadas náuticas-recreativas...), por lo que, para asegurar la actividad, sería necesario acumular en una misma semana varias horas prácticas, en acuerdo y aceptación del alumnado participante y siempre y cuando estas actividades / talleres prácticos no alteren el normal desarrollo de la programación docente de otras asignaturas, en cualquier caso, es posible se puedan negociar acuerdos con otros Profesores, para realizar este tipo de acciones de forma conjunta, según objetivos / competencias / contenidos de las materias interesadas.

Para poder llevar a cabo y asegurar la programación prevista, es previsible algunos cambios en la

distribución horaria semanal, para adaptar las sesiones de teorías a las posibilidades de realización de los talleres prácticos de animación y recreación turística, en virtud de las ofertas horarias que serán facilitadas y ofertadas por los lugares / entidades / empresas a visitar. Es previsible que en algunas semanas se aumente la carga lectiva de la teoría y en otras sean dedicados prioritariamente a los Talleres / Seminarios de Prácticas de actividades de animación y recreación turística. En cualquier caso, serán gestionadas con suficiente tiempo de antelación y dependerán en gran medida de la colaboración de algunos agentes externos (empresas, hoteles, entidades) de la industria del Ocio y del Turismo en Canarias.

De manera concreta, las prácticas que se proponen consistirán en planificar, y diseñar y gestionar un programa de una actividad de las que se relacionan a continuación para su implementación, conducción y manejo de la puesta en práctica en el sector turístico, para la vivencia y experiencia personal del estudiante:

- Realizar una actividad en un parque temático o actividad monográfica a elegir: Parque Aquasur, Sioux City, Palmitos Park, golf, tenis, pádel, ruta en caballo, ruta en camello, cicloturismo, karting, etc.
- Realizar actividades recreativas en playas: surf, surfing, piragüismo, paddle surf, navegación en crucero de velas, etc.
- Realizar una práctica de bailes de salón, bailes típicos, ritmo, expresión corporal.
- Participar en una actividad de talasoterapia, spa, etc...
- Hacer un senderismo interpretativo (práctico).
- Realizar y participar en una propuesta de actividad turística de Orientación Urbana por la ciudad (con los principales iconos de la ciudad).
- Participar en las actividades de animación de un hotel tanto de carácter diurno como nocturno.
- Participar en un campamento de montaña (actividades de multiaventuras: escalada, rappel, orientación, bicicletas de montaña, tiro con arco, técnicas y dinámicas de animación de grupos, etc...).
- Participar en unas jornadas técnicas de actividades náuticas-recreativas, en zonas vacacionales (parascinding, motos acuáticas, bananas, patines a pedales, visitas cetáceos, juegos y deportes alternativos en playas, etc...).
- Asistir a un encuentro de juegos y/o deportes tradicionales canarios.

Los Estudiantes formarán diversos grupos o equipos de Trabajos, con el fin de preparar una propuesta de Talleres de Prácticas de Animación y recreación turística, compuesto de diversas opciones del Turismo Activo y a continuación lo han de exponer ante el resto de compañeros de la clase para su puesta en práctica, en un escenario real del sector turístico. En todo momento, debe cuidarse el aspecto lúdico-recreativo, hedonístico y placentero de cada actividad, en su vertiente y enfoque formativo, social, cultural y turístico. Se fomentará el espíritu del emprendedor entre el estudiantado para la dinamización de las distintas actividades.

Las distintas actividades complementarias y extra-académicas, que se propongan se podrían realizar indistintamente tanto en instalaciones propias de la U.L.P.G.C. (Pabellón de Deportes, Canchas Polideportivas, Salas de Ritmo y Expresión, Base Náutica en el Muelle Deportivo y Playa de Las Alcaravanas), como en escenarios reales del sector Turístico (Hoteles, Empresas de la industria del Ocio y Turismo, Parques Temáticos, Campamentos, Albergues, etc.), que faciliten el éxito, la motivación y la máxima calidad posible de los recursos a utilizar.

Es importante tener en cuenta que la mayor parte de estas actividades prácticas, en caso de llevarse a término, han de ser autogestionadas y financiadas directamente por los participantes, aunque se puedan gestionar otros recursos económicos que ayuden a financiar parte de los presupuestos de las mismas. Para este fin el Profesorado de la asignatura propondrá varias alternativas, en coordinación con los Estudiantes y con la supervisión y aprobación del Equipo Decanal de la

Recursos que tendrá que utilizar adecuadamente en cada uno de los contextos profesionales.

- Bibliotecas y hemerotecas.
- Materiales didácticos elaborados por los profesores.
- Recursos bibliográficos electrónicos en la ULPGC.
- Ordenadores, software e Internet en los laboratorios informáticos de la ULPGC o en los propios de los estudiantes.

Resultados de aprendizaje que tendrá que alcanzar al finalizar las distintas tareas.

Los resultados de aprendizaje que tendrá que alcanzar el estudiante se corresponden con el desarrollo de las competencias que se pretenden potenciar con la impartición de esta asignatura, asociadas a cada una de las tareas. A continuación se muestran los resultados de aprendizajes en correspondencia / vinculación con las competencias, contenidos, actividades formativas y la evaluación de distintas tareas y actividades.

Los resultados de aprendizaje los identificaremos a través de un identificador de la forma Ri, siendo i el ordinal correspondiente.

R1.- Identificar y adquirir los conceptos técnicos y científicos de las actividades de la industria y mercado actual del Ocio y del Turismo, en el contexto social, cultural, empresarial y económico.

- Competencias: CG3, CG5, CG7, CG9, CN2, CE1, CE2, CE4, CE5, CE11, CE17, CE20, CE28, CA2.

- Contenidos: Capítulos I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII.

- Actividades formativas: clases magistrales, trabajo autónomo.

- Evaluación: exámenes escritos, trabajos de teoría con su exposición y defensa.

R2.- Diseñar y elaborar programas, talleres de animación y recreación turística, a través de actividades del ocio, la recreación para dinamizar un turismo alternativo:

- Competencias: CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CN2, CE1, CE2, CE5, CE7, CE11, CE13, CE16, CE20, CE28, CA1, CA2, CA4.

- Contenidos: Capítulos I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV.

- Actividades formativas: clases magistrales, trabajo autónomo y en grupo, talleres y seminarios de actividades prácticas.

- Evaluación: exámenes escritos, trabajos de teoría con su exposición y defensa.

R3.- Planificar y diseñar acciones y estrategias para la promoción de programas, circuitos y destinos turísticos.

- Competencias: CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CN1, CN4, CN5, CE1, CE3, CE4, CE5, CE7, CE11, CE13, CE20, CE28, CA1, CA2, CA4.

- Contenidos: Capítulos I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV

- Actividades formativas: clases magistrales, trabajo autónomo y en grupo, talleres y seminarios de actividades prácticas.

- Evaluación: exámenes escritos, trabajos de teoría con su exposición y defensa.

R4.- Gestionar y organizar actividades prácticas, programas y proyectos de animación y recreación turística en distintos escenarios y ambientes naturales o artificiales.

- Competencias: CG2, CG3, CG4, CG10, CG11, CG13, CG14, CN1, CN2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE9, CE11, CE12, CE13, CE14, CE16, CE17, CE20, CE24, CA1, CA4.
- Contenidos: Capítulos XII, XIII, XIV, y XV.
- Actividades formativas: trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición y defensa, trabajos de teoría y de prácticas, organización y gestión de seminarios y talleres prácticos.
- Evaluación: Trabajos prácticos, exposiciones y defensas de proyectos, dossier.

R5.- Buscar y localizar información en bibliotecas, hemerotecas, recursos electrónicos, revistas, periódicos de las temáticas propias de la asignatura., etc

- Competencias: CG1, CG6, CG9, CE1, CE4, CE20.
- Contenidos: todos los capítulos del temario (I al XV).
- Actividades formativas: lecturas, discusiones, trabajo individual y en grupo, elaboración y diseño de proyectos.
- Evaluación: Trabajos teóricos y prácticos, exposiciones y defensas de proyectos.

R6.- Elaborar un trabajo / proyecto escrito en formato académico de la industria del ocio y el turismo.

- Competencias: CG1, CG2, CG3, CG6, CG7, CG9, CG11, CE1, CE3, CE7, CE8, CE9, CE11, CE14, CE16, CE28, CA4.
- Contenidos: Capítulos V, XI, XII.
- Actividades formativas: trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición y defensa.
- Evaluación: Trabajos teóricos, exposiciones y defensas de proyectos.

R7.- Identificar e implementar tareas para el desarrollo y liderazgo profesional en distintos ámbitos del ocio y el turismo.

- Competencias: CG1, CG3, CG4, CG5, CG6, CG7, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CN1, CN2, CN3, CN4, CN5, CE1, CE2, CE5, CE7, CE12, CE13, CE14, CE16, CE17, CE20, CE24, CE26, CE28, CA1, CA4.
- Contenidos: Capítulos VI, VII, XI, XII, XIII, XIV, y XV.
- Actividades formativas: trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición y defensa, trabajos de teoría y de prácticas, organización y gestión de seminarios y talleres prácticos.
- Evaluación: Trabajos teóricos, exposiciones y defensas de proyectos, gestión, organización y asistencias a talleres prácticos.

R8.- Identificar y analizar soluciones a problemas profesionales en organizaciones del sector turístico, mediante la realización de casos, actividades o prácticas.

- Competencias: CG1, CG2, CG3, CG6, CG9, CG10, CG12, CG13, CG14, CN1, CN2, CN3, CN4, CN5, CE5, CE7, CE12, CE14, CE20. CA2, CA4.
- Contenidos: Capítulos VII, XI, XII, XIII, XIV, y XV.
- Actividades formativas: trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición y defensa, trabajos de teoría y de prácticas, organización y gestión de seminarios y talleres prácticos.
- Evaluación: Trabajos teóricos, exposiciones y defensas de proyectos, gestión, organización y asistencias a talleres prácticos.

R9.- Dinamizar e implementar vínculos profesionales con el entorno socio-económico, en escenarios, empresas, entidades del sector del Ocio y el Turismo

- Competencias: CG3, CG4, CG10, CN1, CN2, CN5, CE3, CE4, CE20, CE24, CE28, CA1, CA3, CA4
- Contenidos: Capítulos V, V, VII, XII, XIII, XIV, y XV.

- Actividades formativas: trabajo individual o en grupo, elaboración y diseño de proyectos, exposición y defensa, trabajos de teoría y de prácticas, organización y gestión de seminarios y talleres prácticos.
- Evaluación: Trabajos teóricos, exposiciones y defensas de proyectos.

Plan Tutorial

Atención presencial individualizada (incluir las acciones dirigidas a estudiantes en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria)

El Profesor realizará una atención individualizada al estudiante en las sesiones presenciales o telemáticas, tanto teóricas como prácticas.

El número de horas de tutoría presencial o telemática se corresponderá con el establecido para el profesor contratado para impartir la asignatura.

Los horarios de tutorías que se asignarán a esta asignatura, se indicarán a principios del curso académico en el Tablón de anuncios del despacho del Profesor o bien en el Campus Virtual de la asignatura.

Con el fin de realizar una programación y atención más adecuada de las Tutorías Presenciales, prioritariamente se recomienda a los estudiantes solicitar la Tutoría a través de la cita previa, solicitándola ya sea a través del Campus Virtual de la Asignatura o enviando un correo electrónico a la dirección del Profesor.

Los estudiantes que se encuentren en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria y hayan renunciado a la evaluación continua en los plazos establecidos al efecto, tienen derecho a un plan de acción tutorial en los términos recogidos en el Plan de Acción Tutorial de la Facultad de Economía, Empresa y Turismo disponible en la página web de la Facultad en el apartado Estudiantes”.

Atención presencial a grupos de trabajo

El profesor realizará una atención a los distintos grupos de estudiantes constituidos para la realización de trabajos y actividades, recogiendo las evidencias que se consideren oportunas.

Los horarios de atención presencial deberán solicitarse vía Campus Virtual por parte del alumnado, siendo confirmados en función de la disponibilidad horaria atendida por el profesor en función de los horarios de tutoría establecidos para ello.

Atención telefónica

La atención al estudiante se canalizará principalmente por las tutorías presenciales y virtuales y, en caso necesario, se puede atender al estudiante a través del teléfono.

Atención virtual (on-line)

El profesor realizará una atención individualizada al estudiante y/o a los distintos grupos a través de las herramientas disponibles en el Campus Virtual de la ULPGC, evitándose cualquier otro medio electrónico de comunicación.

Datos identificativos del profesorado que la imparte.

Datos identificativos del profesorado que la imparte

D/Dña. José Diego Bartolomé De la Rosa

Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA

Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal

Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal

Despacho: EDUCACIÓN FÍSICA

Teléfono: 928458893 **Correo Electrónico:** diego.bartolome@ulpgc.es

Bibliografía

[1 Básico] El problema del tiempo libre: estudio antropológico y pedagógico /

Erich Weber ; traducción del alemán por, Andrés-Pedro Sanchez Pascual.

Editora Nacional,, Madrid : (1969)

[2 Básico] "Clasificación de las actividades físico-deportivas-recreativas para el sector turístico y sus motivaciones intrínsecas y perfil de usuarios

González Molina, Antonio

F. Anaga S.L. - (2006)

978-890-281-140-3,

[3 Básico] Manual de sociología del ocio turístico /

J. Rosa Marrero Rodríguez, Manuel González Ramallal (directores); Manuel Santana Turégano.

Septem,, Oviedo : (2009)

978-84-92536-36-8

[4 Básico] La animación deportiva /

Miguel Angel Soria, Antonia Cañellas.

Inde,, Barcelona : (1991)

848733007X

[5 Básico] Las actividades turísticas y recreacionales: el hombre como protagonista /

Roberto C. Boullón.

..T260:

(1990)

[6 Básico] Educación física, deporte y turismo activo /

Ulises Castro Nuñez, ... et al. [editores].

[s. n.],, Las Palmas de Gran Canaria : (2006)

8460939383

[7 Recomendado] La empresa y el producto turístico /

Albert Blasco Peris.

Civitas,, Madrid : (2002)

844701875X

[8 Recomendado] Maspalomas, espacio natural y turismo activo [: guía rural /

Angel Bara Claver ... [et al.].

Ayuntamiento,, San Bartolomé de Tirajana (Gran Canaria) : (2001)

8493015490

[9 Recomendado] El ocio turístico en las sociedades industriales avanzadas /

Antonio Álvarez Sousa ; prólogo de José Luis Veira Veira.

Bosch,, Barcelona : (1994)

84-7676-283-6

[10 Recomendado] Planificación del espacio turístico.

Boullon, Roberto C.

Trillas,, México : (1988) - ([1ª ed., 1ª reimp.].)

[11 Recomendado] Turismo: principios y práctica /

C. Cooper... [et al.].

Diana,, México D.F. : (1997)

9681328086

[12 Recomendado] Congreso internacional de sostenibilidad, competitividad e innovación en destinos insulares [: 11 y 12 de diciembre de 2014, Gran Canaria /

coordinadores, Juan manuel Benítez del Rosario, Antonio González Molina, Claudia Breede Eyzaguirre.

Universidad,, Las Palmas de Gran Canaria : (2014)

978-84-9042-158-1

[13 Recomendado] Congreso internacional de destinos turísticos [: competitividad y emprendimiento en tiempos de crisis /

coordinadores, Juan manuel Benítez del Rosario, Antonio González Molina, Claudia Breede Eyzaguirre.

Univesidad,, Las Palmas de Gran Canaria : (2013)

978-84-9042-090-4

[14 Recomendado] Sociología del turismo: cambios estructurales en el turismo moderno /

Hans-Joachim Knebel.

Hispano Europea,, Barcelona : (1973)

8425503469

[15 Recomendado] Deporte, pulso de nuestro tiempo /

José Mª. Cagigal.

Editora Nacional,, Madrid : (1972)

[16 Recomendado] La pedagogía del ocio /

Josep M. Puig, Jaume Trilla.

Laertes,, Barcelona : (1996) - (2ª ed. rev. y ampl.)

8475843158

[17 Recomendado] Historia general del turismo de masas /

Luis Fernández Fuster.

Alianza,, Madrid : (1991)

8420681369

[18 Recomendado] Introducción a la teoría y técnica del turismo /

Luis Fernández Fúster.

Alianza,, Madrid : (1989) - (1ª ed., 3ª reimpr.)

84-206-8097-4

[19 Recomendado] Aproximación multidisciplinar a los estudios de ocio /

Manuel Cuenca Cabeza (coordinador).

Universidad de Deusto,, Bilbao : (2006)

84983038X

[20 Recomendado] Sociología del ocio y del turismo :tipos, planificación y desarrollo /

Margarita Latiesa Rodríguez, Manuel García Ferrando, Antón Alvarez Sousa (Coords).

Universidad de Granada,, Granada : (2009)

9788433849922

[21 Recomendado] Deporte y ocio en el proceso de la civilización /

Norbert Elias y Eric Dunning ; [traducción de Purificación Jimenez].

Fondo de Cultura Económica, Sucursal para España,, Madrid : (1992) - ([1a ed. en español].)

8437503108

[22 Recomendado] Megaeventos deportivos: perspectivas científicas y estudios de caso /

Ramón Llopis Goig (ed.).

Editorial UOC,, Barcelona : (2012)

978-84-9788-557-7

[23 Recomendado] Ocio y turismo en la sociedad actual: los viajes, el tiempo libre y el entretenimiento en el mundo globalizado /

Violante Martínez Quintana.

McGraw-Hill,, Madrid : (2006)

84-481-9845-X

[24 Recomendado] Gestión del ocio en el ámbito turístico /

Xavier Puertas.

Síntesis,, Madrid : (2007)

9788497565110
