

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2024/2025

Identificación y características de la asignatura			
Código	500281	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Recreación deportiva		
Denominación (inglés)	Sport recreation		
Titulaciones	Grado en Ciencias del Deporte		
Centro	Facultad de Ciencias del Deporte		
Semestre	5	Carácter	Obligatorio
Módulo	Gestión y Recreación Deportiva		
Materia	Recreación deportiva		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
• Jesús Sebastián Damas Arroyo	511	jdamas@unex.es	https://www.unex.es/conoce-la-uex/centros/ccdeporte/centro/profesores
• Jesús Morenas Martín	512	jesusmorenas@unex.es	
• Jorge Rojo Ramos	412	jorgerr@unex.es	
• Miguel Ángel Hernández Mocholi	504	mhmochoi@unex.es	
Área de conocimiento	Educación Física y Deportiva		
Departamento	Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal		
Profesor coordinador	Jesús S. Damas Arroyo		
Horarios clases y tutorías	https://www.unex.es/conoce-la-uex/centros/ccdeporte/centro/profesores		
Competencias *			
BASICAS			
<p>CB1-Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</p> <p>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.</p>			

*Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

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.

GENERALES

CG2-Adquirir la formación científica aplicada a la Actividad Física y el Deporte en sus diferentes manifestaciones.

CG10-Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte.

TRANSVERSALES

CT1-Comprender y utilizar la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico, preferentemente en lengua inglesa.

CT2-Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

CT3-Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
CT4-Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas y para el aprendizaje autónomo.

CT5-Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional.

CT6-Conocer y actuar dentro de los principios éticos y deontológicos necesarios para el correcto ejercicio profesional.

CT7-Promover la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres en el ámbito de la actividad física y del deporte.

CT8-Promover la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y poblaciones especiales en el ámbito de la actividad física y del deporte.

CT9-Promover la igualdad de oportunidades entre todos los ciudadanos, independientemente de criterios socioeconómicos o culturales en el ámbito de la actividad física y del deporte.

CT10-Ser consciente del posible impacto ambiental que supone la práctica de actividad física y deportiva.

CT11-Comprender la importancia de las actividades físicas y deportivas en la sociedad actual como manifestaciones de ocio y turismo.

ESPECÍFICAS

CE7-Conocer y entender las disposiciones legales relacionadas con la actividad deportiva.

CE8-Conocer la estructura y la organización de las instituciones deportivas.

CE13-Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de actividades físico-deportivas.

CE14-Elaborar programas para la dirección y gestión de organizaciones, entidades e instalaciones deportivas.

CE15-Seleccionar y saber utilizar el equipamiento y material deportivo adecuado para cada tipo de actividad.

CE19-Dirigir y gestionar una organización, entidad o instalación deportiva.

CE20-Desarrollar la capacidad de observación, estudio, utilización, comprensión, conciencia y respeto por la naturaleza en el ámbito de la práctica de la actividad física y deportiva.

CE21-Promover la ocupación del tiempo de ocio de forma activa, saludable y potenciando valores ecológicos.

Contenidos

Breve descripción del contenido*

Esta asignatura pretende dotar al alumno de los conocimientos y destrezas básicas que le permitan la programación, dirección, gestión y/o puesta en práctica de actividades orientadas a la recreación deportiva. Para ello, se pretende seguir una metodología docente participativa, en la que el alumno desarrolle programas y actuaciones para conseguir los objetivos y competencias propuestas.

En segunda instancia, la asignatura se plantea como un medio potencial de proyección externa de las actividades que se desarrollan en la titulación para con la sociedad, dada la amplitud de poblaciones y variedad de contenidos que pueden aplicarse. De esta manera, dichas actividades pretenden ser una alternativa de actividad física destinada a una ocupación activa del tiempo libre y de ocio.

En concreto, se pretende conocer los fundamentos de la actividad físico-recreativa y de la animación deportiva. De igual modo, se pretende reflexionar y analizar sobre diversos ámbitos de la recreación deportiva, turismo deportivo. Por último, se pretende introducir al trabajo científico en la recreación deportiva.

Temario de la asignatura

Tema 1. Fundamentos de la actividad física-recreativa

- 1.1. Historia de la recreación deportiva.
 - 1.2. Relación entre ocio, tiempo libre y recreación deportiva.
- Actividades prácticas del tema*: Revisión de documentos, reflexión y propuestas

Tema 2. El juego motor y su relación con la recreación deportiva

- 2.1. Origen del juego motor.
 - 2.2. Clasificación de los juegos motores.
 - 2.3. Aplicación del juego motor en el currículum de Educación Física.
- Actividades prácticas del tema*: Practica físico-recreativa, dirección de actividades, diseño de propuestas, trabajos de análisis y observación de grupos y poblaciones, participación en eventos

Tema 3. La animación deportiva

- 3.1. La animación deportiva y su componente educativo.
 - 3.2. La animación deportiva y su componente social e integrador.
- Actividades prácticas del tema*: Práctica físico-recreativa, dirección de actividades, diseño de propuestas, participación o gestión de eventos.

Tema 4 (nuevo). El juego recreativo y la gamificación								
4.1 Juegos alternativos y juegos recreativos. 4.2 Juegos cooperativos. 4.3 Grandes juegos. 4.4 Gamificación. Actividades prácticas del tema*: diseño de propuestas, práctica físico-recreativa con dirección y dinamización de actividades.								
Tema 5. El juego tradicional y la recreación deportiva								
5.1 Características del juego popular y el juego tradicional 5.2 El juego popular y el juego tradicional (evolución en diferentes edades). 5.3 El juego popular y el juego tradicional (singularidades históricas entre el juego de hombres y mujeres) Práctica físico-recreativa, dirección de actividades, diseño de propuestas, participación o gestión de eventos, análisis y observación de grupos y poblaciones								
Tema 6. Introducción al trabajo científico en la recreación deportiva. Características y tipos.								
6.1. Tipos de investigación en recreación deportiva. 6.2. Investigación y metodología de los juegos y deportes recreativos. 6.3. Investigación y metodología de los juegos y deportes tradicionales. 6.4. Investigación y metodología de gamificación. Actividades prácticas del tema*: revisión documental, trabajo de campo, diseño de propuestas, práctica físico-recreativa con dirección y dinamización de actividades.								
Tema 4→7. Análisis de la recreación deportiva desde diferentes ámbitos profesionales								
7.1. Marco legal de la recreación deportiva 7.2 Recreación deportiva y turismo activo o deportivo. 7.3. Recreación deportiva y su vinculación con el medio ambiente y el entorno natural. 7.4 Recreación deportiva y promoción de la salud Actividades prácticas del tema*: análisis y observación de grupos y poblaciones, visitas, diseño de propuestas.								
*Revisar propuesta de actividades prácticas detalladas en el apartado "Metodologías docentes"								
Actividades formativas*								
Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	CH	L	O	S	TP	EP
1	6	1				2	1	2
2	12	2				4	2	4
3	20	2				6	2	10
4	56	2				21	3	30
5	17	2				3	2	10
6	18	2				4	2	10
7	16	2				4	2	8
Evaluación	5	2				1	1	1
TOTAL	150	15				45	15	75
GG: Grupo Grande (85 estudiantes). CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes) L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes) O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes) S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes). TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS). EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.								

Metodologías docentes*

ACTIVIDADES FORMATIVAS

El programa de la asignatura contempla distintos tipos de sesión:

A) Sesión teórica: actividad formativa “Lección magistral” referida en la ficha del Módulo como “Tipo 1”. La utilizaremos como introducción al tema, de forma que la parte práctica sea una aplicación de los conocimientos teóricos vistos, al tiempo que se desarrollan contenidos específicos a nivel metodológico.

B) Sesión práctica: La mayor parte de los créditos de la asignatura se corresponden con contenidos prácticos que serán impartidos mediante “Prácticas/Seminarios en aula/laboratorio” (referidas en la ficha del Módulo como “Tipo 2”). Aquí recogeremos un gran abanico de actividades de familiarización, intervención, dirección y evaluación del alumnado en actividades de contenido recreativo en distintos entornos de práctica.

C) En relación con el “Trabajo no presencial del alumno (referidas en la ficha del Módulo como “Tipo 5”), se contempla la realización de trabajos, profundización sobre temas, preparación de debates, lecturas recomendadas, estudio de la materia, así como la teleformación y autoformación del mismo.

D) Finalmente recogemos el apartado de “Tutorías ECTS” (referidas en la ficha del Módulo como “Tipo 8”), donde se ofrecerá a los alumnos una tutorización individualizada o en pequeños grupos sobre los contenidos de la asignatura que puedan considerarse de interés. Los alumnos deberán acudir obligatoriamente a estas tutorías.

METODOLOGÍA

La metodología a emplear en la **asignatura Recreación Deportiva** es principalmente participativa y colaborativa (referida en la ficha del Módulo como “Tipo 2”) de modo que los alumnos debaten, participan y construyen de forma activa sus propios aprendizajes. No obstante, y siguiendo las directrices establecidas, también se abordará desde los siguientes planteamientos metodológicos:

- ❑ **Enseñanza directiva a través de la lección magistral, con apoyo audiovisual y de las TICs para el desarrollo de los contenidos teóricos por parte del profesorado** (referida en la ficha del Módulo como “Tipo 1”). Dicho estilo empleará la enseñanza directiva con apoyo de ejecución motriz cuando sea necesario, en la cual se introduzcan preguntas a los alumnos/as sobre conceptos relevantes y se planteen situaciones representativas de intervención motriz relacionadas con los contenidos de la asignatura. El alumno/a tendrá a su disposición diverso material (i.e., escrito, WEB, audiovisual, etc) que el utilizará para enfatizar en los conceptos principales, con la finalidad además de completar los contenidos allí expuestos con la información que sea aportada en las exposiciones. Por otra parte, el alumnado tratará de recordar y reflexionar sobre los contenidos expuestos en clase de modo que les permita aprender y transferir lo aprendido a situaciones reales profesionales.
- ❑ **Una enseñanza participativa basada en el trabajo por pequeños grupos** (referida en la ficha del Módulo como “Tipo 2”), propio de los estilos individualizadores, en el cual se plantea la organización en subgrupos y el trabajo individualizado para la discusión de textos o resolución de problemas. Tratan de asignar al alumno un papel mucho más activo en el proceso educativo, realizando ensayos y experiencias, así como defensas y exposiciones de los mismos. El papel del profesorado sigue siendo de guía, orientando el proceso y evaluando el avance de los alumnos.

- ❑ **Estudio y trabajo autónomo del alumno mediante la realización de trabajos escritos, elaboración y preparación de sesiones prácticas mediante el estudio** (referida en la ficha del Módulo como "Tipo 3"). Bajo este estilo el alumno asume la responsabilidad en la búsqueda y obtención de información, materiales y bibliografía necesaria. El rol del profesor es supervisar, proporcionando pautas, corrigiendo errores y dando retroalimentación frecuentemente. Además, el docente proporciona problemas, entregando pautas de trabajo sobre el contenido a desarrollar.

Específicamente, se incidirá en una metodología de enseñanza participativa, en la que el alumno/a forme parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se emplean estrategias propuestas para el fomento de la participación del alumnado universitario, tales como el **debate dirigido mediante intervenciones del alumnado**, el **estudio de casos reales**, la **planificación y exposición de propuestas y experimentación motriz**.

Concretamente, las actividades generales de enseñanza-aprendizaje a desarrollar mediante la metodología de enseñanza detallada anteriormente serán las siguientes:

- ❑ **Análisis, comentario, crítica o cumplimentación de documentos aportados.** En ocasiones se aportará a los alumnos/as documentación de trabajo relacionados con la recreación deportiva (i.e., artículos, documentos audiovisuales, textos, hojas de registro, relaciones de ejercicios) para que, de manera individual o grupal, los analicen, comenten, critiquen o completen.
- ❑ **Realización y análisis de actividades prácticas de enseñanza-aprendizaje propuestas y presentadas por el profesor.** Se trata de realizar y analizar críticamente determinadas propuestas recreativas de enseñanza-aprendizaje desarrolladas en las sesiones prácticas (i.e., análisis de artículos de investigación, informes de búsqueda documental, diseños de aspectos del proceso metodológico, etc.).
- ❑ **Actividades de tutorización y orientación al alumnado.** El profesorado orientará al alumnado tratando de resolver posibles dudas relacionadas con los contenidos de la asignatura, orientando el estudio y ampliación de conocimientos de los alumnos/as, aportando fuentes de información y documentación útiles, o intentando solventar dificultades concretas de determinados alumnos/as. La asistencia a las sesiones de tutoría ECTS que se planteen será obligatoria. Se incluyen también tutorías colectivas de pequeño grupo, planificadas, que permitan al profesor hacer un seguimiento más continuado del aprendizaje y de los documentos (trabajos) a presentar por el alumnado.

Se podrán realizar diferentes tipos de salidas programadas en la asignatura como: FESTIVAL RECRATIVO, ESTUDIO DE CAMPO y SESIÓN PRÁCTICA COMPLEMENTARIA pudiéndose realizar dentro del horario lectivo o fuera de él, dependiendo de las posibilidades de los centros educativos, administraciones públicas, o empresas con las cuales se contacte para realizar dichas actividades formativas. En el caso de la sesión complementaria se ha previsto para poder llevar a cabo la práctica de distintos tipos de juegos y actividades, que de otro modo no sería posible. Dichas salidas, en caso de realizarse, están orientadas a reforzar las **competencias específicas** aplicadas a aquellas poblaciones a las que de otro modo sería imposible tener acceso. Las fechas de realización, una vez cerrado el contacto con los centros educativos o empresas, se dará a conocer al alumnado a través de la agenda del estudiante con suficiente antelación.

La cuantificación aproximada de la actividad FESTIVAL RECREATIVO sería:

1 hora: gestión actividad (planificación y preparación)	1 hora: Desplazamiento, carga y colocación material	2 horas: Actividad específica	1 hora: Desplazamiento, carga y devolución material
--	--	----------------------------------	--

Por tanto, la consideración de la actividad equivaldría a 2 sesiones prácticas de 1h 30m por cada uno de los tres grupos fuera del horario lectivo (o con parte de él).

La cuantificación aproximada de la actividad ESTUDIO DE CAMPO sería:

15min: Desplazamiento	45-50min: Actividad específica	15min: Regreso a la Facultad
--------------------------	-----------------------------------	---------------------------------

Por tanto, la actividad equivaldría a 1 sesión práctica de 1h 30m por cada uno de los tres grupos (preferentemente en el horario de nuestras sesiones).

Cuantificación aproximada de la actividad SESIÓN PRÁCTICA COMPLEMENTARIA:

15min: Preparación	1:30h: Actividad específica	15min: Recogida
-----------------------	--------------------------------	--------------------

Por tanto, la consideración de la actividad equivaldría a 1 sesión práctica de 1h 30m por cada uno de los tres grupos (por la propia necesidad de la actividad (juegos nocturnos) se realizará fuera del horario de nuestras sesiones).

Resultados de aprendizaje*

1. Ser capaz de conocer el fenómeno de la Recreación deportiva en la sociedad actual.
2. Ser capaz de analizar y Reflexionar acerca de los enfoques de la recreación deportiva sobre el ocio, tiempo libre, turismo y medio ambiente.
3. Ser capaz de analizar posibles vías de obtención de recursos y explotación de las Actividades Físico-recreativas en la Administración Pública y privada
4. Ser capaz de planificar y programas actividades de gestión y animación Deportiva en diferentes contextos.
5. Ser capaz de diseñar y vivenciar progresión de modalidades deportivas alternativas adaptadas a diferentes colectivos de personas.
6. Ser capaz de Diseñar y defender públicamente un programa de recreación y/o animación deportiva.
7. Ser capaz de reflexionar acerca de los enfoques de la recreación deportiva en la vida de las personas y del impacto social y económico en la sociedad actual y en sectores específicos, como el turismo y el medio ambiente.
8. Ser capaz de valorar la necesidad y riqueza de la recuperación y práctica de deportes tradicionales.
9. Ser capaz de reflexionar sobre la importancia de la práctica deportiva recreativa en la ocupación activa y saludable del tiempo libre en niños y jóvenes, así como en personas con discapacidad y en poblaciones especiales.
10. Ser capaz de valorar el componente pedagógico e integrador de las actividades y juegos recreativos entre las personas que lo practican.

Sistemas de evaluación*

INSTRUMENTOS	ACTIVIDADES	%	COMPETENCIAS
Prueba escrita final (o evaluación continua)	Prueba tipo examen o prueba alternativa oral (si hay opción a ello) que valore la adquisición de competencias adquiridas y las necesarias de forma individualizada.	40 ¹	CB2, CG2, CE7, CE8, CE13, C314, CE15
Cuaderno de prácticas (3 entregas)	1) Elaboración de una revisión y una propuesta práctica sobre distintos juegos recreativos donde se fundamenten, conozcan, planifiquen y dirijan adecuadamente un conjunto de actividades prácticas con numerosos participantes según el guion planteado. 2) Investigación y recopilación de toda la información relativa a un juego tradicional olvidado (o de escasa difusión) a fin de que pueda ser recuperado y practicado, siguiendo el guion planteado. 3) Desarrollo de un proyecto de gamificación según el guion planteado.	30 ¹	CB2, CB3, CB4, CB5, CG2, CG10, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CT11, CE13, C314, CE15, CE19
Asistencia y participación activa en las sesiones y tutorías ECTS	-Asistencia y participación activa en sesiones prácticas dirigidas por el profesorado. -Dirección y dinamización del grupo de participantes durante las prácticas planificadas y diseñadas en los cuadernos de prácticas. -Dirección y participación en los eventos especiales, tutorías ECTS y teóricas a través de las cuestiones que se debatan y actividades propuestas, así como cumplimiento de cuestiones o pequeños trabajos relativos al contenido expuesto durante la clase. Los instrumentos podrán ser: registros anecdóticos, listas de control, diario del profesor o tablas y rankings de conductas, entre otros, pudiendo valorar tanto aspectos positivos como negativos.	30 ¹	CB2, CB4, CG10, CT10, CT11, CE13, C314, CE15, CE20, CE21

¹ Modalidad de evaluación continua

Solicitud de modalidad de evaluación:

Según lo establecido en la Normativa de Evaluación de los resultados de aprendizaje y de las competencias adquiridas por el alumnado en las titulaciones oficiales de la Universidad de Extremadura, art. 4.6., el estudiante, durante las cuatro primeras semanas de cada semestre, deberá elegir entre el sistema de evaluación continua o el sistema de evaluación con una evaluación final de carácter global.

Se establece un segundo momento en el que el/la estudiante podrá elegir de nuevo si desea mantener o cambiar la modalidad de evaluación para la convocatoria extraordinaria. Si la asignatura se ha impartido en el primer semestre, el estudiante dispondrá de las 4 primeras semanas del segundo semestre para cambiar su modalidad (a pesar de que no tenga docencia, se habilitará el mismo procedimiento que se llevó a cabo al comienzo del primer semestre). En el caso de que la asignatura se hubiese impartido en el segundo semestre, y dado que no hay tiempo material para ubicar 4 semanas antes de la convocatoria extraordinaria, se establece un periodo de una semana (siete días naturales) desde el primer día que se sitúe la revisión de exámenes de la convocatoria ordinaria de junio. Los estudiantes que no respondan se entenderá que MANTIENEN la misma modalidad de evaluación tenían para la convocatoria ordinaria anterior.

El sistema de evaluación se compone de diferentes instrumentos que permiten recoger y conocer de una forma más completa el conocimiento, tanto conceptual y actitudinal, pero principalmente procedimental, adquirido al final del proceso formativo, con un énfasis en la aplicación práctica de dicho contenido a su realidad profesional. También persigue la participación continuada e implicación personal del alumnado a lo largo de la asignatura.

El capítulo de la asistencia en una asignatura como ésta en la que el componente práctico tiene destacada importancia cobra especial valor. Por tanto, para aprobar la asignatura en cualquiera de las convocatorias, es necesario que el alumno cumpla alguna de las dos situaciones diferenciadas:

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA (L@S ALUMN@S DEBEN ASISTIR A MÁS DEL 70% DE LAS PRÁCTICAS DE LA ASIGNATURA):

Asistencia: Para quienes optan por el sistema de evaluación continua, la asistencia al menos al 70% de las sesiones prácticas y las tutorías ECTS a las que se cite al alumno/a, es un requisito obligatorio y no recuperable. Será evaluada mediante instrumentos como hoja de firmas, registro por el profesor u otro que garantice un registro objetivo.

En este sistema la evaluación consta de tres partes diferenciadas que deberán ser superadas de forma independiente (aprobar cada una de las tres partes) Dichas partes son:

a) Componente teórico (40%): Prueba escrita (examen) de carácter teórico-práctico, pudiendo estar compuesta por preguntas conceptuales, resolución de supuestos teórico-prácticos y preguntas tipo-test de respuestas múltiples.

- La estructura del examen se comunicará al alumnado previamente a la convocatoria del mismo y podrá incluir (opcionalmente) la utilización recursos o incluso optar por alternativas a la prueba tradicional escrita. Dicha alternativa o los recursos a utilizar en ella los puede obtener cada estudiante o no en función

del nivel de las competencias adquiridas a través de su implicación y los resultados que se le proporcionarán en el seguimiento de la asignatura.

- En las preguntas conceptuales se valora la corrección de la respuesta y la claridad en la exposición de los conceptos explicados por el alumno/a.
- En la resolución de los supuestos teórico-prácticos se valora la originalidad y corrección de la respuesta, estando siempre ajustada a la pregunta.
- Se podrá incluir la realización, exposición y defensa de alguna aplicación/es práctica/s que muestre el dominio de las competencias necesarias.
- Esta prueba podrá ser sustituida para aquellos estudiantes que hayan superado el nivel de competencias necesarias a través de la evaluación continua y el desarrollo de las actividades de gamificación.

b) Componente de aplicación (30%):

- El alumno/a deberá desarrollar en pequeños grupos 3 entregas: 1) una revisión y propuesta práctica en torno un juego recreativo, 2) una investigación y propuesta práctica sobre un juego-deporte tradicional y un proyecto de gamificación, en el que se recojan cuestiones relacionadas con los contenidos vistos en clase y en las prácticas realizadas. El formato de cada uno y su estructura serán definidos y expuestos por el profesorado de la asignatura.
- La elaboración de estos trabajos será supervisada por el profesorado y deberán ser entregados en las fechas determinadas por el profesorado.

c) Componente de evaluación continua (30%):

- Se llevará un registro de las actividades solicitadas al alumnado tanto en las clases teóricas como en las prácticas y en las tutorías ECTS en forma de elaboración, discusión, presentación y corrección de los pequeños trabajos solicitados durante las clases desarrolladas. Al tener la asignatura un gran número de horas prácticas, el alumno deberá asistir al menos al 70% de las CLASES PRÁCTICAS donde se realicen tales registros, siguiendo la normativa actual vigente relativa a la asistencia a contenidos prácticos. La asistencia a todas o a prácticamente todas las sesiones del curso será considerado como un elemento más de la implicación activa del alumnado. Será evaluada mediante instrumentos como hoja de firmas u otro que garantice un registro objetivo.
- Se valorará la participación e implicación activa del alumnado en las actividades propuestas que se desarrollen en el aula o instalaciones deportivas utilizadas en las prácticas. Para ello, dependiendo del tipo de actividad y sesión se utilizarán instrumentos como: registros anecdóticos, listas de control, diario del profesor o tablas y rankings de conductas o participación activa y obtención de resultados, pudiendo valorar tanto aspectos positivos como negativos para el correcto desarrollo de las sesiones.

SISTEMA DE EVALUACIÓN FINAL GLOBAL:

- Destinado a los alumnos que han optado por esta modalidad, comunicándolo oficialmente (por escrito) en las 4 primeras semanas de curso.
- También podrán acogerse a este sistema aquell@s estudiantes que habiendo elegido inicialmente el sistema de evaluación continua, suspenden en la convocatoria ordinaria y no pueden optar por otro procedimiento para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria. Para ello observarán las indicaciones definidas en el apartado "Solicitud de modalidad de evaluación".
- Actividades recuperables: Estos estudiantes deberán superar los apartados A (componente teórico) y B (componente de aplicación). Si bien, sus pruebas en estos apartados podrán incluir criterios específicos para garantizar que dominan

los contenidos prácticos a los que no han asistido (por ejemplo, los trabajos obligatorios del apartado B no serán grupales sino individuales). Además, se podrán exigir entregas puntuales de actividades durante el curso o asistencia a sesiones concretas para evaluar ciertos contenidos.

- Además de los apartados anteriores, para los alumnos con esta casuística concreta, el apartado c y la falta de asistencia se sustituye por un examen o prueba final de dominio de los contenidos prácticos impartidos, que podrá desarrollarse en pabellón, espacio exterior, sala de audiovisuales, grabación audiovisual, o como estime el profesorado para poder evaluar las competencias necesarias. Dicha prueba de evaluación sobre contenidos prácticos se entregará como máximo en la fecha el examen, y tendrá una consideración de apto (5 o más) o no apto.
- Para superar la asignatura los alumnos deberán haber superado todos los apartados y pruebas citadas.

Bibliografía (básica y complementaria)

- Bernal, J.A. (2002). Juegos y deportes con material alternativo. Sevilla: Wanceulen.
- Bozkurt, A. & Durak, G. (2018). A systematic review of gamification research: In pursuit of homo ludens. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, vol. 8, núm. 3, pp. 15-33. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070102>
- Bueno Torrens, D. (2019). *Gamificación en educación física: reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. España: Inde.
- Camerino, O. (2000). Deporte recreativo. Barcelona: Inde.
- Camerino, O. (2002). El deporte recreativo dentro y fuera de la escuela, *Tándem*, 6, 32.
- Desbordes, M.; Falgoux, J. (2006). Gestión y organización de un evento deportivo. Barcelona: Inde
- Fernandez-Rio, J (2019). [Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria. Universidad de Oviedo.](#)
- Coterón, J. González, J., Mora, C. y Fernández-Caballero, J. (2017). *Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física*. Edita: Fundación General de la Universidad Politécnica de Madrid
- Montes, María. (2002). *Tiempos recreativos, tiempos educativos*. <http://www.redined.mec.es/oai/indexg.php?registro=005200330196>.
- García Montes, M. E. (2009). *Dinámicas y estrategias de re-creación : más allá de la actividad físico-deportiva*. Graó.
- García Sánchez, E; Ayora Pérez, D. y Mestre Sancho J.A. (2004). Organización de eventos deportivos. Barcelona: Inde.
- Gil, P.A. (2003). Animación y dinámica de grupos deportivos manual para la enseñanza. Sevilla: Wanceulen.
- Miranda, J. y Camerino, O. (1996). La recreación y animación deportiva. Salamanca: Amarú.
- Moreno, C. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España. Edit. Alizanza Deporte. Madrid.
- Orlick, T. (2006). Cooperative games and sports. Joyful activities for everyone. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Barcelona: Inde.
- Palacios, J. (1995). *Juegos motores*.. Santiago. Edicións Lea.
- Palacios, J. y Del Castillo, M. (2010). Juegos y recreación deportiva: Educación, Cultura y Derecho. A. Coruña. FUAC y GIAAS

- [Pérez-López, I. \(2020\) De las 7 Bolas de Dragón a los 7 reinos de Poniente: Viajando por la ficción para transformar la realidad. Copideporte](#)
- Puertas, X. (2004). Animación en el ámbito turístico. Madrid: Síntesis.
- [Ripoll, O. y Pujolà, J-T. \(2024\). La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas. Colección Educación Universitaria. Barcelona: IDP/ICE, UB-OCTAEDRO](#)
- Trigo, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Vol. I. Bases teóricas. Edit. Paidotribo. Barcelona.
- Trigo, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Vol. II. Aplicaciones. Edit. Paidotribo. Barcelona.
- Trigo, E. (1989). Juegos motores y creatividad.. Barcelona. Paidotribo.
- Ventosa, V. (2011). Manual del monitor de tiempo libre. España: Editorial CCS.
- Ventosa, V. (2020). Manual del monitor de tiempo libre. Dinamización de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil. España: Editorial CCS.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

www.csd.gob.es
<http://deportextremadura.gobex.es/>
<http://www.elanillo.org/>
<http://museodeljuego.org/bibliopediapublicaciones/>
<http://museodeljuego.org/bibliopediapublicaciones/juegos-tradicionales/>
<http://www.turismo-activo.net/>
www.sportagus.com/
<http://biblioteca.unex.es/>