

GUÍA DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Animación, recreación y promoción de actividades físicas, deportivas y expresivas

| DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------|
| Denominación: <i>Animación, recreación y promoción de actividades físicas, deportivas y expresivas / Animation, recreation and promotion of physical, sports and expressive activities</i> | | |
| Módulo: GESTIÓN Y RECREACIÓN DEPORTIVAS | | |
| Código: 202411221 | Año del plan de estudio: 2011 | |
| Carácter: obligatoria | Curso académico: 2020/21 | |
| Créditos: 6 | Curso: 4º | Semestre: 1º |
| Idioma de impartición: castellano | | |

| DATOS BÁSICOS DEL PROFESORADO | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------------|-------------------|
| Coordinador/a: Pedro R. Olivares | | | | |
| Centro/Departamento: Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte / Departamento de Didácticas Integradas | | | | |
| Área de conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal | | | | |
| Nº Despacho: 21 | E-mail: pedro.olivares@ddi.uhu.es | | Telf.: | |
| Horario de enseñanza de la asignatura: https://www.uhu.es/fedu/index.php?q=iacademica-gracief&op=horarios | | | | |
| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
| | | | 11:15-13.15 | 9:00-11:00 |
| Horario tutorías primer semestre¹: Martes de 9:00 a 11:00 Miércoles de 9:00 a 13:00 | | | | |
| Horario tutorías segundo semestre: Lunes de 9:00 a 13:30 Miércoles de 11:00 a 12.30 | | | | |
| OTRO PROFESORADO: | | | | |
| Nombre y apellidos: | | | | |
| Centro/Departamento: Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte / Departamento de Didácticas Integradas | | | | |
| Área de conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal | | | | |
| Nº Despacho: | E-mail: | | Telf.: | |
| URL Web: | | | | |
| Horario tutorías primer semestre: | | | | |
| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
| | | | | |

¹ El horario de tutorías de ambos semestres puede sufrir modificaciones con posterioridad a la publicación de esta Guía Docente; se recomienda al alumnado consultar las actualizaciones del mismo en los tablones de anuncios de los Departamentos.

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES:

- **Requisitos:** Conocimientos propios del alumnado universitario de 4º del Grado en Educación Primaria.
- **Recomendaciones:** Se recomienda la asistencia habitual y activa a las sesiones teóricas y prácticas (las prácticas son obligatorias). Además, del uso de la plataforma de enseñanza virtual (Moodle) para el adecuado seguimiento de la asignatura.

COMPETENCIAS:

a. BÁSICAS (CB):

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.

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b. GENERALES (CG):

CG0. Hablar bien en público.

CG1. Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que, partiendo de la base de la educación secundaria general, alcance un nivel que incluya conocimientos procedentes de la vanguardia del ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

CG2. Aplicar conocimientos adquiridos a su trabajo de forma profesional y poseer las competencias necesarias para la elaboración y defensa de argumentos y de resolución de problemas dentro del área de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

CG3. Reunir e interpretar datos relevantes en el área de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte que permitan emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG4. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG5. Poseer habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

c. Transversales (CT):

CT1. Dominar correctamente la lengua española, el conocimiento de los diversos estilos y de los lenguajes específicos necesarios para el desarrollo del ámbito de estudio.

CT2. Desarrollo de una actitud crítica e investigadora que facilite la colaboración y la participación activa.

CT3. Capacidad de utilizar las TIC en su práctica profesional.

CT4. Dominar las estrategias para la búsqueda activa de empleo y la capacidad de emprendimiento.

CT6. Promover, respetar y velar por los derechos humanos, la igualdad de género, los valores democráticos y la igualdad social.

d. Específicas (CE):

AC1. 1.2 Diseñar y aplicar una perspectiva científica, educativa e integradora, aplicando medios y métodos innovadores a los diferentes contextos y sectores en el que el/la profesional de la actividad física y del deporte ejerza su labor

AC3. 3.1 Promover y desarrollar actuaciones que fomenten la adhesión a un estilo de vida activo y saludable mediante la práctica de actividad física y deporte entre los diferentes sectores de población

AC4. 4.3 Desarrollar e implementar la condición física y el ejercicio físico atendiendo a las características, necesidades y contexto de las personas, los diferentes tipos de población, y los espacios y sectores donde se realiza la actividad física y deporte

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE:

RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados.

RA2. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos de la asignatura a la realidad práctica que van a encontrar en su desarrollo profesional.

RA3. Fomentar la capacidad de aprendizaje autónomo analizando y descubriendo los conocimientos de la asignatura de forma crítica y reflexiva.

RA4. Partir de las experiencias previas del alumnado promoviendo la capacidad de innovación en el ámbito de la actividad físico-deportiva.

METODOLOGÍA

Número de horas de trabajo del alumnado:

- Nº de Horas en créditos ECTS:..... 150
- Clases Grupos grandes: 33
 - Clases Grupos reducidos: 12
 - Trabajo autónomo o en tutoría.....105

ACTIVIDADES FORMATIVAS

| Actividades formativas | Nº Horas | % Presencialidad |
|---------------------------------------------|----------|------------------|
| AF1. Clases teóricas/expositivas | 33 | 100% |
| AF2. Seminarios/talleres | 4 | 0% |
| AF3. Clases prácticas | 10 | 100% |
| AF4. Prácticas externas | 0 | 100% |
| AF5. Tutorías | 3 | 0% |
| AF6. Estudio y trabajo en grupo | 40 | 0% |
| AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo | 60 | 0% |

METODOLOGÍAS DOCENTES

La parte teórica se desarrollará contando con la participación diaria del alumno, proponiendo en función del objetivo de cada sesión, actividades de exposición oral y/o escrita, individuales y/o grupales, debates, preguntas, grupos de trabajo, lecturas, reflexión, mapas conceptuales, etc. Asimismo, se buscará el apoyo de diferentes recursos audiovisuales como presentaciones en ordenador, transparencias, vídeos y navegación por internet. Se comenzarán las sesiones con un resumen del tema anterior, se desarrollarán los contenidos a través de distintas estrategias metodológicas y se finalizará destacando lo más relevante del día.

Las clases prácticas se relacionarán con las teóricas con el objetivo de aplicarlas en situaciones de simulación (utilizando distintos diseños de sesiones) en la que el alumnado participará de manera activa. Se comenzará con la descripción de los

objetivos, se desarrollará la sesión de simulación y se finalizará con unas reflexiones que relacionen la práctica con la teoría.

Asimismo, se fomentará la participación en tutorías individuales y colectivas, así como la virtualización de información a través del Campus Virtual de la Universidad de Huelva.

| Metodologías docentes | |
|----------------------------------------|---|
| ME1. Lección magistral | X |
| ME2. Estudio de casos | X |
| ME3. Resolución de problemas | X |
| ME4. Aprendizaje basado en problemas | X |
| ME5. Aprendizaje orientado a proyectos | X |
| ME6. Aprendizaje cooperativo | X |
| ME7. Contrato de aprendizaje | |

TEMARIO DESARROLLADO

1. Aproximación a la evolución de los antecedentes históricos de las actividades del ocio, el tiempo libre, las actividades físicas-deportivas y recreativas.
2. Intervención de la figura del animador en diferentes ámbitos de actuación.
3. La comunicación en la animación deportiva.
4. La resolución de conflictos en la animación deportiva.
5. Técnicas y estrategias de dinamización de actividades físico-deportivas y recreativas.
6. Diseño de jornadas deportivas-recreativas.
7. El proyecto de animación de actividades físico-deportivas.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

• General:

- Ferrando, M. G. (2006). Postmodernidad y deporte: entre la individualización y la masificación: encuesta sobre hábitos deportivos de los españoles, 2005 (Vol. 38). CIS.
- Ferreres, J. O. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Inde.
- Fraile, A., & de Diego, R. (2006). Motivaciones de los escolares europeos para la práctica del deporte escolar. Un estudio realizado en España, Italia, Francia y Portugal. Revista internacional de sociología, 64(44), 85-109.
- Gil Morales, P.A. (2003). Animación y dinámica de grupos deportivos. Manual para la enseñanza y la animación. Sevilla:Wanceulen.
- Heinemann, K. (2001). Los valores del deporte. Una perspectiva sociológica. Apunts, 64, 17-25.
- Hellín, P., Moreno, J. A., & Rodríguez, P. L. (2004). Motivos de práctica físico- deportiva en la Región de Murcia.
- Mendoza, J. M. Á. (2004). El deporte escolar en el siglo XXI: análisis y debate desde una perspectiva europea (Vol. 206). A. F. Aranda (Ed.). Graó.
- Montáñez, M. y Zea, M.J. (2009). Jugando con arte. Re-Creación Expresiva. En E. Montes (Coord.), Dinámicas y estrategias de re-creación. Más allá de la actividad físico-deportiva (pp 143-178). Barcelona: Graó.
- Padilla, J. S., Buñuel, P. S. L., & Trillo, M. D. (2003). Instalaciones deportivas en el ámbito escolar. Servicio de Publicaciones.
- Perujo Frías, J. M. y Márquez Sereno, C. M. (2014). UF1938: dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa. IC Editorial
- Perujo Frías, J. M. y Perujo Frías, J. M. (2015). UF1937: organizar y gestionar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa. IC Editorial.
- Plan integral para la actividad física y el deporte. Consejo Superior de Deportes, 2010.
- Rebollo, J. A. (2007). La Práctica físico-deportiva-recreativa como alternativa para el ocio. Wanceulen: Educación Física Digital, (3), 2.
- Rebollo, J. A. (2011). Deporte y recreación. Habilidad motriz: Revista de ciencias de la actividad física y del deporte, (37), 5-11.
- Rebollo, J. A. (2001). Deporte para todos. Huelva: Diputación Provincial.
- Rebollo, J. A. (2001). La Formación del Animador de Deporte para Todos: Diseño y Evaluación. EditorEAE, 2012.
- Rebollo, J. A. (2009). La práctica físico-deportiva-recreativa como alternativa para el ocio.
- Sanmartín, M. G. (2004). El valor del deporte en la educación integral del ser humano. Revista de educación, 335, 105-126.
- Waichman, P. A. (2006). Animación, tiempo libre y recreación: de la manipulación a la libertad. In Perspectivas actuales de la animación sociocultural: cultura, tiempo libre y participación social (pp. 33-50). Editorial CCS.

• Otros recursos

- Revistas científicas españolas indexadas en diferentes bases de datos:
Apunts
Retos
Cultura, Ciencia y Deporte
Habilidad Motriz
Motricidad. European Journal of Human Movement
Revista de Educación
Revista Internacional de Ciencias del Deporte
Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
Etc.
- Revistas internacionales indexadas en JCR relacionadas con la didáctica de la educación física:
European Physical Education Review
Journal of Teaching in Physical Education
Physical Education and Sport Pedagogy
Etc.

ALINEAMIENTO ENTRE RESULTADOS DE APRENDIZAJE, METODOLOGÍA, ACTIVIDAD FORMATIVA Y EVALUACIÓN

Asignatura: Animación, recreación y promoción de actividades físicas, deportivas y expresivas

| | | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|----------------------------|
| Competencias | CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 | CT1, CT2, CT3, CT4, CT6 | AC1 1.2, AC3 3.1, AC4 4.3. |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|----------------------------|

Tema 1. Aproximación a la evolución de los antecedentes históricos de las actividades del ocio, el tiempo libre, las actividades físicas-deportivas y recreativas.

| Resultado aprendizaje | Actividad formativa | Metodología | Evaluación |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados. | AF1. Clases teóricas/expositivas. AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo | ME1. Lección magistral. ME2. Estudio de casos | SE1. Examen teórico-práctico SE2. Evaluación continua / tareas del campus virtual |

Tema 2. Intervención de la figura del animador en diferentes ámbitos de actuación.

| Resultado aprendizaje | Actividad formativa | Metodología | Evaluación |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados. | AF1. Clases teóricas/expositivas. AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo | ME1. Lección magistral. ME2. Estudio de casos | SE1. Examen teórico-práctico SE2. Evaluación continua / tareas del campus virtual |

Tema 3. La comunicación en la animación deportiva.

| Resultado aprendizaje | Actividad formativa | Metodología | Evaluación |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados. RA2. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos de la asignatura a la realidad práctica que van a encontrar en su desarrollo profesional. RA3. Fomentar la capacidad de aprendizaje autónomo analizando y descubriendo los conocimientos de la asignatura de forma crítica y reflexiva. | AF2. Seminarios/talleres AF3. Clases prácticas AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo | ME2. Estudio de casos ME4. Aprendizaje basado en problemas ME5. Aprendizaje orientado a proyectos ME6. Aprendizaje cooperativo | SE1. Examen teórico-práctico SE2. Evaluación continua / tareas del campus virtual SE3. Informes de prácticas SE4. Proyecto a realizar (informe y exposición) |

Tema 4. La resolución de conflictos en la animación deportiva.

| Resultado aprendizaje | Actividad formativa | Metodología | Evaluación |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados. RA2. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos de la asignatura a la realidad práctica que van a encontrar | AF1. Clases teóricas/expositivas. AF3. Clases prácticas AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo | ME1. Lección magistral ME4. Aprendizaje basado en problemas ME5. Aprendizaje orientado a proyectos | SE1. Examen teórico-práctico SE2. Evaluación continua / tareas del campus virtual SE3. Informes de prácticas |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>en su desarrollo profesional. RA3. Fomentar la capacidad de aprendizaje autónomo analizando y descubriendo los conocimientos de la asignatura de forma crítica y reflexiva. RA4. Partir de las experiencias previas del alumnado promoviendo la capacidad de innovación en el ámbito de la actividad físico-deportiva.</p> | | <p>ME6. Aprendizaje cooperativo</p> | <p>SE4. Proyecto a realizar (informe y exposición)</p> |
| <p>Tema 5. Técnicas y estrategias de dinamización de actividades físico-deportivas y recreativas.</p> | | | |
| <p>Resultado aprendizaje</p> | <p>Actividad formativa</p> | <p>Metodología</p> | <p>Evaluación</p> |
| <p>RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados. RA2. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos de la asignatura a la realidad práctica que van a encontrar en su desarrollo profesional. RA3. Fomentar la capacidad de aprendizaje autónomo analizando y descubriendo los conocimientos de la asignatura de forma crítica y reflexiva. RA4. Partir de las experiencias previas del alumnado promoviendo la capacidad de innovación en el ámbito de la actividad físico-deportiva.</p> | <p>AF2. Seminarios/talleres AF3. Clases prácticas AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo</p> | <p>ME2. Estudio de casos ME4. Aprendizaje basado en problemas ME5. Aprendizaje orientado a proyectos ME6. Aprendizaje cooperativo</p> | <p>SE1. Examen teórico-práctico SE2. Evaluación continua / tareas del campus virtual SE3. Informes de prácticas SE4. Proyecto a realizar (informe y exposición)</p> |
| <p>Tema 6. Diseño de jornadas deportivas-recreativas.</p> | | | |
| <p>Resultado aprendizaje</p> | <p>Actividad formativa</p> | <p>Metodología</p> | <p>Evaluación</p> |
| <p>RA1. Adquirir conceptos, recursos, estrategias y juegos para diseñar e intervenir en programas de actividad físico-deportiva contextualizados. RA2. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos de la asignatura a la realidad práctica que van a encontrar en su desarrollo profesional. RA3. Fomentar la capacidad de aprendizaje autónomo analizando y descubriendo los conocimientos de la asignatura de forma crítica y reflexiva. RA4. Partir de las experiencias previas del alumnado promoviendo la capacidad de innovación en el ámbito de la actividad físico-deportiva.</p> | <p>AF1. Clases teóricas/expositivas. AF3. Clases prácticas AF5. Tutorías AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo</p> | <p>ME1. Lección magistral ME4. Aprendizaje basado en problemas ME5. Aprendizaje orientado a proyectos ME6. Aprendizaje cooperativo</p> | <p>SE2. Evaluación continua / tareas del campus virtual de prácticas SE4. Proyecto a realizar (informe y exposición)</p> |

Tema 7. El proyecto de animación de actividades físico-deportivas.

| Resultado aprendizaje | Actividad formativa | Metodología | Evaluación |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>RA2. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos de la asignatura a la realidad práctica que van a encontrar en su desarrollo profesional.</p> <p>RA3. Fomentar la capacidad de aprendizaje autónomo analizando y descubriendo los conocimientos de la asignatura de forma crítica y reflexiva.</p> <p>RA4. Partir de las experiencias previas del alumnado promoviendo la capacidad de innovación en el ámbito de la actividad físico-deportiva.</p> | <p>AF2. Seminarios/talleres</p> <p>AF5. Tutorías</p> <p>AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo</p> | <p>ME5. Aprendizaje orientado a proyectos</p> <p>ME6. Aprendizaje cooperativo</p> | <p>SE3. Informes de prácticas</p> <p>SE4. Proyecto a realizar (informe y exposición)</p> |

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Actividades evaluativas:

La evaluación final se conseguirá teniendo en cuenta las puntuaciones obtenidas en cada una de las siguientes actividades:

| | Mínimo | Máximo |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|
| Pruebas objetivas (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos, etc.) | 0% | 20% |
| Pruebas de respuesta corta | 0% | 40% |
| Pruebas de respuesta larga, de desarrollo | 0% | 80% |
| Pruebas orales (individual, en grupo, presentación de temas-trabajos...) | 0% | 20% |
| Trabajos y proyectos | 0% | 60% |
| Informes/memorias de prácticas | 0% | 40% |
| Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas | 0% | 20% |
| Sistemas de Autoevaluación (oral, escrita, individual, en grupo) | 0% | 20% |
| Escalas de actitudes (para recoger opiniones, valores, habilidades sociales y directivas, conductas de interacción...) | 0% | 20% |
| Técnicas de observación (registros, listas de control, ...) | 0% | 20% |
| Portafolio | 0% | 20% |

Se tendrán en cuenta las faltas de ortografía, estableciéndose los siguientes criterios:

- En los trabajos del alumnado no se permitirá ninguna falta de ortografía. En el caso de que la hubiera se suspenderá dicho trabajo.

- En los exámenes teóricos-prácticos se restará a la nota final:

Primera falta: -0,25 puntos

Segunda falta: -0,50 puntos

Tercera falta y a partir de la tercera falta= 1 punto cada falta

CONVOCATORIAS:

Convocatoria ordinaria I o de curso. La evaluación final se conseguirá teniendo en cuenta las puntuaciones obtenidas en cada una de las siguientes actividades:

| Actividades de evaluación | Puntuación |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Pruebas objetivas (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos, etc.) (Examen teórico) | 20% |
| Evaluación continua / tareas del campus virtual | 30% |
| Documentos propios y exposiciones (trabajos/proyectos) | 50% |

Para poder aprobar la asignatura es necesario superar cada criterio en un 50%. Para obtener este porcentaje es necesario acudir a cada una de las sesiones teórico-prácticas, permitiendo la ausencia en un 20% como máximo de las mismas.

Se podrá otorgar la calificación de matrícula de honor entre el alumnado que haya obtenido la calificación de Sobresaliente. Este reconocimiento será para los que tengan una calificación global más elevada, sumando la obtenida en todos los apartados referidos. El número de matrículas de honor estará en función del número de alumnos matriculados (se podrá otorgar 1 por cada 20 alumnos).

Convocatoria ordinaria II o de recuperación de curso:

La evaluación del temario se hará teniendo en cuenta lo reflejado en el apartado de Actividades evaluativas:

- El 20% se basará en la puntuación obtenida en el examen final de la asignatura, que constará de preguntas de carácter teórico y preguntas de aplicación práctica. Será obligatorio aprobar este examen (obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10), para que se puedan sumar el resto de puntuaciones obtenidas en los dos apartados anteriores.
- Un 50% de la calificación final se basará en la realización de trabajos sobre los diferentes contenidos de la asignatura.
- Un 30% de la calificación final se basará en la asistencia y participación en las clases, junto con la valoración de las tareas individuales o grupales de evaluación continua.

La presente modalidad de evaluación solo y exclusivamente se tendrá en cuenta para aquellos alumnos cuya asistencia a las prácticas de la asignatura haya sido igual o superior al 80%, pudiendo respetar la calificación de aquellos apartados que se aprobaron en la convocatoria I.

Para aquellos alumnos cuya asistencia a las prácticas no fuera del 80% o superior, no se guardará ninguna de las calificaciones de los apartados restantes debiendo ajustarse a la modalidad descrita a continuación:

- **Examen teórico-práctico (50%),** sobre todos los contenidos desarrollados en la asignatura. Esta prueba constará de preguntas de desarrollo, cortas y/o tipo test. Para aprobar este apartado se tendrá que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

- **Entrega de trabajo/informe (50%).** En el mismo día del examen se realizará la entrega de forma telemática de un proyecto de animación deportiva siguiendo las directrices y criterios indicados en el aula virtual, los cuales serán los mismos que los utilizados en este mismo ítem en la convocatoria ordinaria I. Se podrá solicitar la exposición y defensa oral del trabajo de forma presencial o telemática. Para aprobar este apartado se tendrá que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

Se debe obtener una calificación de 5 sobre 10 en cada una de las pruebas anteriormente indicadas.

Convocatoria ordinaria III o de recuperación en curso posterior.

En la convocatoria ordinaria III podrá evaluarse al alumnado atendiendo a la evaluación escogida en la convocatoria I y II:

A aquellos alumnos con evaluación continua, se les podrá respetar las calificaciones de los apartados aprobados en el curso precedente siempre que hayan cursado la misma materia en el curso académico anterior y hayan presentado una asistencia superior al 80% de las prácticas. En caso contrario deberán acogerse a la evaluación a continuación descrita.

Para los alumnos que no puedan acogerse a esta evaluación (no han cursado la misma materia en el curso académico anterior y/o no hayan presentado una asistencia superior al 80% de las prácticas), la evaluación se realizará del siguiente modo:

- **Examen teórico-práctico (50%)**, sobre todos los contenidos desarrollados en la asignatura. Esta prueba constará de preguntas de desarrollo, cortas y/o tipo test. Para aprobar este apartado se tendrá que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

- **Entrega de trabajo/informe (50%)**. En el mismo día del examen se realizará la entrega de forma telemática de un proyecto de animación deportiva siguiendo las directrices y criterios indicados en el aula virtual, los cuales serán los mismos que los utilizados en este mismo ítem en la convocatoria ordinaria I. Se podrá solicitar la exposición y defensa oral del trabajo de forma presencial o telemática. Para aprobar este apartado se tendrá que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

Se debe obtener una calificación de 5 sobre 10 en cada una de las pruebas anteriormente indicadas.

Convocatoria extraordinaria para la finalización del título.

La evaluación del temario se basará en un 100% en la puntuación obtenida en un examen teórico-práctico sobre todos los contenidos desarrollados en la asignatura, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

En cualquier caso, se ajustará a la evaluación vigente en el curso académico inmediatamente anterior.

MODALIDADES DE EVALUACIÓN:

Evaluación continua:

La evaluación continua se llevará a cabo siguiendo las directrices recogidas al inicio de este apartado.

Evaluación única final:

De acuerdo al artículo 8 del *Reglamento de evaluación para las titulaciones de grado y máster oficial de la Universidad de Huelva*, aprobada el 13 de marzo de 2019, los estudiantes tendrán derecho a acogerse a una Evaluación única final.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al profesorado responsable por correo electrónico o según el procedimiento que se establezca en la guía docente de la asignatura. En este caso, el estudiante será evaluado en un solo acto académico que incluirá todos los contenidos desarrollados en la asignatura, tanto teóricos como prácticos, y que se realizará en la fecha de la convocatoria de evaluación ordinaria. La/s prueba/s que formarán parte de la evaluación extraordinaria son:

- **Examen teórico-práctico (50%)**, sobre todos los contenidos desarrollados en la asignatura. Esta prueba constará de preguntas de desarrollo, cortas y/o tipo test. Para aprobar este apartado se tendrá que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

- **Entrega de trabajo/informe (50%)**. En el mismo día del examen se realizará la entrega de forma telemática de un proyecto de animación deportiva siguiendo las directrices y criterios indicados en el aula virtual, los cuales serán los mismos que los utilizados en este mismo ítem en la convocatoria ordinaria I. Se podrá solicitar la exposición y defensa oral del trabajo de forma presencial o telemática. Para aprobar este apartado se tendrá que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

Se debe obtener una calificación de 5 sobre 10 en cada una de las pruebas anteriormente indicadas.