



IES Juan de Mairena

I.E.S. JUAN DE MAIRENA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
Curso 2018/2019

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR
ANIMACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS

MÓDULO:
ANIMACIÓN Y DINÁMICA DE GRUPOS

PROFESOR: JOSÉ MARÍA ORTIZ ORTIZ

CICLO FORMATIVO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS

MÓDULO: ANIMACIÓN Y DINÁMICA DE GRUPOS

PROFESOR: JOSE MARIA ORTIZ ORTIZ

1.- INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO

- Aplicando los procedimientos y los fundamentos científicos y didácticos oportunos, confeccionar e implementar programaciones de enseñanza/animación de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y con implementos.
- Aplicar los fundamentos científicos y didácticos que deben considerarse en la enseñanza para optimizar el aprendizaje de las habilidades motrices elementales específicas de los deportes individuales, de equipo y con implementos.
- Analizar y ejecutar las operaciones necesarias para el desarrollo de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y con implementos
- Confeccionar e implementar programaciones de actividades básicas de acondicionamiento físico, científica y didácticamente fundamentadas teniendo en cuenta las características del público al que se dirigen y las condiciones del medio donde se van a desarrollar.
- Conocer la legislación vigente aplicable a seguridad e higiene en gimnasios, polideportivos y piscinas, así como el procedimiento a seguir en caso de diferentes siniestros, y dominar las técnicas de evacuación, rescate acuático y administración de primeros auxilios.
- Aplicar los fundamentos teóricos surgidos de las ciencias humanas, para intervenir como dinamizador de sesiones de acondicionamiento físico-deportivo en las que se optimicen las relaciones personales y se fomenten actitudes y hábitos favorables hacia la actividad y hacia la salud.
- Caracterizar juegos de diferente tipo como recurso para optimizar aprendizajes motrices o de otros ámbitos, y valorar la metodología lúdica en animación deportiva.
- Caracterizar la profesión de animador de actividades físico-deportivas, contextualizándola en los ámbitos de intervención social, ocio, recreación y turísticos.
- Verificar la calidad de la actividad realizada, confrontando los resultados obtenidos con los resultados previstos, e interpretar la información proporcionada por los clientes y por otros medios establecidos, identificando las causas o motivos de las posible desviaciones respecto a lo previsto, e introduciendo las correcciones oportunas con el fin de que se consigan los objetivos marcados.
- Comprender el marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona las actividades profesionales de la recreación deportiva, identificando los derechos y las obligaciones que se derivan de las relaciones laborales, y adquiriendo la capacidad de seguir los procedimientos establecidos y de actuar con eficacia ante las contingencias que puedan presentarse.
- Establecer una eficaz comunicación verbal, escrita y gestual para transmitir y recibir correctamente información y resolver situaciones conflictivas, tanto en el ámbito de las relaciones en el entorno de trabajo como en las relaciones con los clientes.

- Utilizar y buscar fuentes de información y formación relacionadas con el ejercicio de la profesión que posibilitan el conocimiento y la inserción en el sector de las actividades físicas y/o deportivas, y la evolución y adaptación de las capacidades profesionales propias a los cambios tecnológicos y organizativos que se producirán a lo largo de toda la vida activa.
- Conocer el sector de la actividad física y el deporte en Andalucía.

2.- COMPETENCIAS PROFESIONALES

TITULACIÓN Y ACCESO A OTROS ESTUDIOS

Los alumnos y alumnas que superen las enseñanzas correspondientes al ciclo formativo de grado superior de Animación de Actividades Físicas y Deportivas, recibirán el título de formación profesional de Técnico superior en Animación de Actividades Físicas y Deportivas.

Para obtener el título citado en anteriormente será necesaria la evaluación positiva en todos los módulos profesionales de ciclo formativo de grado superior de Animación de Actividades Físicas y Deportivas.

Los titulados en Animación de Actividades Físicas y Deportivas tendrán acceso preferentemente a las titulaciones universitarias de las ramas de Ciencias de la Salud y Ciencias Sociales y Jurídicas:

- Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
- Grado de Fisioterapia
- Grado de Educación Social.
- Grado de Enfermería.
- Grado de Farmacia.
- Grado de Administración y Dirección de Empresas
- Grado de Biblioteconomía y Documentación
- Grado de Ciencias Políticas y de la Administración.
- Grado de Comunicación Audiovisual.
- Derecho.
- Grado de Economía.
- Grado de Medicina
- Grado de

3.- CAPACIDADES TERMINALES

- 3.1.-** Analizar los factores psicosociológicos que pueden incidir en la animación.
- 3.2.-** Analizar la animación como profesión, contextualizándola en los distintos ámbitos en los que se puede ejercer
- 3.3.-** Analizar la dinámica interna de los grupos describiendo los roles, relaciones y problemas característicos y la forma en que el animador se integra en dicha dinámica.
- 3.4.-** Caracterizar y aplicar diferentes procedimientos y/o técnicas de animación de grupos.
- 3.5.-** Utilizar eficazmente diferentes técnicas de comunicación con grupos para emitir instrucciones, informaciones, intercambiar ideas u opiniones y asignar tareas, adaptando los mensajes a los receptores de los mismos.
- 3.6.-** Manejar las herramientas informáticas necesarias que puedan facilitar o agilizar su trabajo como animador de actividades físicas y deportivas.

4.- ORGANIZACIÓN Y SECUENCIA DE CONTENIDOS

Este año hemos creado un módulo compuesto por 6 bloques de contenidos bien diferenciados

- 1.- Fundamentos teóricos aplicados
- 2.- Técnicas y ejercicios de Dinamización
- 3.- Cuentos y Diálogos
- 4.- Ponencias sobre Coaching
- 5.- Relajación y masaje

1.- BLOQUE DE FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLICADOS (FT)

Las distintas unidades didácticas

- UD 1. Animación u grupos. Fundamentos de Psicología
- UD2. Psicología y Sociología del ocio
- UD 3 Técnicas de dinámica de grupos
- UD 4 Proceso de animación sociocultural
Jornada lúdica
- UD 5 El Grupo, dinámica de las relaciones
- UD 6 La comunicación.
- UD 7 Los conflictos. Resolución de conflictos
- UD 8 Introducción a la informática básica

- **La Animación como educación no formal.**

- . Concepto y evolución del tiempo libre.
- . Objetivos y modalidades de la Animación.
- . La Pedagogía social como instrumento de intervención.
- . Pedagogía del ocio.
- . Campos de intervención.

- **Fundamentos de psicología y sociología aplicados a la Animación.**

- . Desarrollo evolutivo.
 - Características de las distintas etapas en relación con la participación.
 - Bases de la personalidad.
- . Psicología del grupo.
 - Individuo y grupo.
 - Grupo de pertenencia y grupo de referencia.
- . Motivación.
- . Actitudes.
- . Sociología del ocio, tiempo libre, turismo y deporte.
 - Calidad de vida y desarrollo personal.
 - Necesidades personales y sociales.
- . Procesos de adaptación social y situaciones de inadaptación.

- **Proceso y métodos de intervención.**

- . Modelos de animación.
- . El Proyecto como eje de la intervención.
 - Fases y elementos del Proyecto.
 - Elaboración de una jornada lúdica en el instituto
- . Intervención en cambio de actitudes y motivación.
- . Tratamiento de la diversidad.

- **El animador: modelos y situaciones de trabajo.**
 - . Estilos de animador.
 - . Aptitudes y actitudes del animador.
- **Dinámica y dinamización de grupos.**
 - . El grupo.
 - "Roles" tipo.
 - Tipos de liderazgo.
 - La comunicación en el seno del grupo.
 - Cooperación y competencia en el seno del grupo.
 - El Sociograma
 - . Técnicas de comunicación.
 - Modelos y estilos de comunicación.
 - Utilización del lenguaje oral y del escrito en la práctica de la animación.
 - Utilización del lenguaje icónico y del lenguaje audiovisual en la práctica de la animación.
 - Las disonancias cognitivas
 - Las once creencias irracionales de A. Ellis
 - . Dinamización de grupos.
 - La organización y el reparto de tareas.
 - Cooperación y confianza en el grupo.
 - Estimulación de la creatividad. Métodos y procedimientos.
 - . Resolución de conflictos.
 - Análisis transaccional.
 - La ventana de Johari
 - Tratamiento de las Críticas
 - Negociación. Métodos y procedimientos.
 - El proceso de toma de decisiones.
 - . Técnicas de recogida de datos.
 - Aplicación de las técnicas de investigación social al trabajo con grupos.
 - Sociometría básica.
- **Introducción a la Informática como herramienta de trabajo**
 - . Iniciación a la Informática
 - . Sistemas Operativos más comunes
 - . Herramientas Ofimáticas: procesador de textos, base de datos, presentaciones.
 - . Herramientas Estadísticas: hoja de cálculo.
 - . Búsqueda de Información por INTERTET

2.- BLOQUE DE TÉCNICAS Y EJERCICIOS DE DINAMIZACIÓN (TyD)

Basado en la obra “ Técnicas de grupo para educadores”, de Manuel Pallarés, publicaciones icce, en el que distribuye las distintas técnicas en función de los distintos momentos evolutivos de un grupo hacia su madurez

Técnicas para la etapa de ORIENTACIÓN

Para CONOCER LOS NOMBRES

-) Me pica, le pica
-) Círculo de nombres
-) ¿Quiénes son tus vecinos?

Para CONOCERSE

-) “Presentaciones mentirosas” , “Bombardeo positivo”

-) “Rumbo al desconocido o cuestionario curioso” ,Programación asignatura.
-) “La baraja de Cartas 1” . , “Si fuera:
-) “Tu filosofía de la vida” ., “frases Incompletas”
-) “Problemas y conflictos del adulto joven”:
-) “La Baraja de Cartas II”
-) Exposición. Distorsiones Cognitivas.

Para CREAR CONFIANZA

-) botella borracha y otros
-) El lazarillo
-) Adivinanzas y problemas de Lógica

Tomar conciencia de las EMOCIONES

-) ven y fuera
-) Pedir y Decir “NO” :
 - pedir vaso de agua en un bar, vendedor de libros, déjame tus llaves para coger los CD’s de tu habitación, (Chico-Chica) Sal conmigo esta tarde y nos vamos al cine
-) Pedir y “NO” II
-) Las estatuas de cera , El Espejo.
-) Emociones Positivas
-) “Gorritos”. “la Playa del emigrante”:

Técnicas para la etapa de ESTABLECIMIENTO DE NORMAS

Para la RESPONSABILIDAD GRUPAL

-) Sociograma (4 sesiones).

Para la COMUNICACIÓN, actitudes de ESCUCHA Y RESPUESTA

-) “La Tienda”, “El Rumor”, “Escuchando
-) Introducción a la dramatización, Role Playing
- La ducha, el desayuno y La estación de trenes
-) La tarjeta de visita

Para la COOPERACIÓN

-) el escuadrón, casa, árbol, perro
-) perdidos en la luna
-) robar la bandera, reglamento por rondas

Para la TOMA DE DECISIONES POR CONCENSO

-) Doce hombres sin piedad

Técnicas para la etapa de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

-) Role Playing
- “El corte inglés” (2 ses)
-) Ejercicios introducción de interpretación (para el Rolle Playing)
 - Cebolla está cortando cebolla, “El comprador de coches insatisfecho” “La comida en mal estado”.
- “La infidelidad”.
-) “desembarco de los emigrantes”
-) refugio subterráneo
-) brainstorming, la técnica de las dos columnas
-) Role Playing
- “La dimisión del entrenador”
-) el ratón y el gato (un cuento), grupo nominal
-) Role Playing
- “La gitana con el clavel”
- “El que chora en el corte inglés”
-) Técnica de Juicio

El Machismo. El velo, relaciones sex fuera de la pareja, los celos, la selectividad, los pueblos-ciudades, los capillitas, la inmigración, separación de parejas, el matrimonio, el tabaco, el alcohol, drogas, aborto, sexo preadolescente, grupos ultra de futbol, los carrozas, los homosexuales. La botellona
Figuras: el juez, abogado defensor (pue 2) fiscal (pue 2), acusado (pue 2) policía, testigos de la defensa (pue 2) y testigos de la acusación (pue 2)

) cuento en grupo

) a las duras y a las maduras

) Técnica DE VIRGINIA SATIR:

¿Dónde nos vamos de vacaciones?, La niña se ha quedado embarazada

Técnicas para la etapa de EFICIENCIA

) Proyecto para grupos pequeños

) Dialogo en pequeño grupo

) Imitaciones

) Role Playing

Técnicas para la etapa FINAL

) Te acuerdas cuando

) Lo mejor que pasó

) Regalos

) Impresiones modificadas

) Cápsula temporal

) Aplicación de lo aprendido

3.- BLOQUE DE CUENTOS Y DIÁLOGOS (CyD)

Presentación

- "Cuento de Pedro y María".

El moderador, consignas:

- *Los cuentos no se explican sino que a cada uno le sugiere algo*

- *Conectar con lo que la fantasía que le sugiera, con lo emocional*

- *Elegir antes de contar el cuento los que inicien la fase de comentarios*

- *La Actitud, relajarse y déjate llevar por las emociones, por la imaginación, ¿qué te dice a ti?*

Creencias Limitantes:

- Cómo se doma a una pulga

- El elefante encadenado

- el Caso de Tony-Melendez

- Miedo

- Alma Salsera

- Os caeréis y os levantaréis

- Mi Padre me Ama

¿Plenitud y Aspiraciones?

- El buscador

- Maestros Canteros

Sexualidad

"La primera vez" (3 sesiones).

Banco de cuentos

1) "Segunda parte de Pedro y María", "Cuento del Abuelo y el Nieto".

2) "Quiero"

3) Tras leer "definiciones de ellos mismos": "La tristeza y la furia".

4) "Cuento del Culo".

5) Teoría: La metáfora y el cuento, cómo contar cuentos

6) "Codicicia".

- 7) "El Temido enemigo"
- 8) " Imagina...cuentos clásicos en nuestro tiempo actual, destrozando o reescribiendo cuentos clásicos,
- 9) "El Oso" "El Obstáculo"
- 10) "Un lugar en el bosque" . "Sólo por amor" . "Ceremonia del Té" .
- 11) "Los niños estaban solos" . "La ciudad de los pozos" . "El guerrero". Planteamiento del Trabajo.
- 12) Cuentos metafóricos con intenciones concretas para niños
 - " El patito feo"
 - El hombre de nieve
 - La pastora y el deshollinador
 - El escarabajo
 - El soldadito de plomo
 - La princesa y el guisante
 - El traje nuevo del emperador
 - El duende y el tendero

4.- PONENCIAS SOBRE COACHING (Po)

Contenidos y Distribución temporal

Presentación del curso

Cap. 8: comunícate

Cap 1.1: Poder innato

Cap. 1.2: Poder innato(y2)

Cap. 3.1: Dinero

Cap. 3.2: Dinero (y2)

Cap. 2: Tu proceder

Cap. 4.1: Tiempo

Cap. 4.2 y cap. 5.1: Tiempo (y2)/Relaciones

Cap. 5.2: Relaciones (y2)

Cap. 6.1: Vocación

Cap. 6.2 y Cap 7.1: Vocación(y2) /Trabajo

Cap. 7.2.: Trabajo (y2)

Cap. 9.1.: Cuídate

Cap. 9.2 y Cap 10.1: Cuídate(y2) / Éxito

Cap. 10.2: Éxito (y2)

Extra

- Distribución de la Hora:

- 5' Preparación presentación: pantalla, proyector,....
- 25' exposición
- 30' Ronda de preguntas, opiniones, aportaciones, divido:
 - 15' Mesa redonda sobre los contenidos
 - 15' de feedback técnico hacia los ponentes

5.- BLOQUE DE RELAJACIÓN Y MASAJE (RyM)

Taichí: Basado en el video "Taichí para gente ocupada"

Yoga: Aspectos básicos y saludo al sol

Juegos de Relajación 1 y técnica introductoria:

Stretching y Técnica Jacobson.:

Técnica de Shultz:

Música y emociones

Relajación y respiración

Teoría de la relajación

Técnica de visualización, los Números de colores:

Pauta de Relajación de "Relajación Creativa"

Introducción de la técnica mixta del Dr. Herrero,

Introducción al Masaje con pelotas de Tenis y Visita al Zoo
Visualizaciones “la Noche” y “el Lago”
Relajación: Técnica inducción corta PNL 5-4-3-2-1
Técnica de inducción rápida
Visualización: Cura de males menores dolores de cabeza
Auto hipnosis
Relajación sistemas figurativos superpuestos
Reimprinting, Dale el final que no pudiste dar
Masaje de Cara
Inventarse un sistema de relajación, siguiendo las reglas para formular bien las sugerencias. por parejas .
Visualización: Cambiándolo a Blanco Negro
Ejercicio de eliminación del Estrés
Método del Chasquido
Cura rápida de fobias y traumas
Corte de Codependencias o duelos

5.- TEMPORALIZACION

Teniendo en cuenta las siete horas semanales, hacemos la siguiente distribución horaria

Total de horas 140 horas

- 1.- Fundamentos teóricos aplicados (FTA)
..... 1h/sem = 20 horas, Miercoles 2ª hora
- 2.- Técnicas y ejercicios de Dinamización (TED)
..... 2h/sem = 40 horas, Martes 1ª y 2ª hora
- 3.- Cuentos y Diálogos (CyD)
.....1 h/Sem, menos 5 horas = 15 horas, Jueves 3ª h.
- 4.- Ponencias sobre coatching (Po)
..... 2h/sem, menos 4h = 36 horas, Miércoles 1ª hora
- 5.- Relajación y masaje(RyM)
..... 1 h/Sem, menos 6 horas =14 horas, Lunes 2ª h.

Tanto el bloque de “Técnicas y ejercicios de Dinamización” como de “Cuentos y Diálogos” y, al final el bloque de “proyección personal o se supuestos prácticos” pretenden estar fuertemente relacionados con lo va a ser el eje vertebrador del curriculum el bloque de “Fundamentos teóricos aplicados”

Eso conlleva que, convivan en lo que es la consecución de las capacidades terminales que propone el currículo oficial, y por tanto que coincidan en muchos de los objetivos y contenidos teóricos, procedimentales y actitudinales

6.- METODOLOGÍA

Los principios pedagógicos que debe tener el área debe enmarcarse dentro de una concepción constructivista del aprendizaje . Por ello, será necesario que la metodología de trabajo sea totalmente "significativa", guiando al alumno hacia el descubrimiento de los contenidos, dado el aspecto experiencial de este módulo.

Por ello lo primero a tener en cuenta es que el alumno/a experimente por si mismo. Esto implica una enseñanza, en la que el alumno/a encuentre su ritmo óptimo y que este parta de sus previas experiencias e intereses personales.

En segundo lugar, los alumnos/as y alumnas deben relacionar los nuevos elementos aprendidos con los que ya poseen para que vean la eficacia del aprendizaje progresivo.

En tercer lugar, en este proceso de enseñanza-aprendizaje, los contenidos deben encontrar su sentido de "funcionalidad"; el alumno o alumna ha de llegar a saber para que sirve lo que estudia y la utilidad de la materia para la solución de sus propios problemas. Es por ello la importancia de conocer las inquietudes e intereses del alumnado para encontrar la necesaria motivación.

En una primera parte el desarrollo de las clases será, básicamente, a través de exposiciones magistrales combinadas en algunos momentos con actividades prácticas y Técnicas de Dinámica de Grupos. Si se estima conveniente algunos de los contenidos del módulo los expondrán los propios alumnos por equipos de clase.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES

- 1- Realizar actividades de enseñanza-aprendizaje relacionadas, en lo posible, con las expectativas laborales del Ciclo Formativo.
- 2- Construir desde el aprendizaje significativo: observación, reflexión, contraste, debate, interés, etc.
- 3-Favorecer la actividad reflexiva y cognitiva sobre los conocimientos y las habilidades que se obtienen de la experiencia..
- 4- Valorar y potenciar el pensamiento creativo como fuente inagotable para la animación..
- 5- Potenciar las cualidades y capacidades de los alumnos para programar actividades de animación con arreglo a ellas.
- 6- Progresar en las actividades docentes en consonancia con las dificultades de asimilación y comprensión que encuentren los alumnos.
- 7- Utilizar Técnicas de Grupo , introduciendo las modificaciones precisas según su uso: reglas, papeles, objetivos, estrategias, etc.
- 8- Utilizar el elemento cooperativo o competitivo presente en las dinámicas de grupo como medio educativo, no como fin primordial del mismo, motivando por las consecuencias personales y no por el resultado.
- 9- Favorecer la motivación del alumno hacia el aprendizaje, desde la actividad y la vivencia personal planteando nuevos retos que mantengan la predisposición a aprender y a su futura formación continua.
- 10- Favorecer la adquisición de valores éticos y morales en todo tipo de situaciones y actividades: compañeros, contrarios, arbitro, etc.
- 11- Interrelacionar los contenidos de este módulo con los diferentes módulos del Ciclo Formativo.

7.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

ASPECTOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos se realizará tomando como referencia las capacidades y criterios de evaluación establecidos en esta programación de este módulo profesional.

Se atenderá a los criterios generales de calificación expuestos en el Proyecto Curricular del Ciclo Formativo Superior de AFD31 en cuanto a los porcentajes en los aspectos conceptuales (30%), procedimentales (40%) y actitudinales (30%).

La evaluación es continua.

Este módulo profesional consta de 100 horas lectivas. Para la aplicación de la evaluación continua se requiere del alumno su asistencia regular a clases y actividades programadas. Se realizarán tres evaluaciones coincidiendo con los finales de los tres trimestres lectivos. En cada evaluación se entregará al alumno una calificación numérica entera (1-10) que compendiará los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales en el porcentaje reseñado anteriormente. Los alumnos que no obtengan la

calificación de 5 en alguna de las evaluaciones trimestrales podrán recuperar el trimestre o trimestres pendientes en una prueba parcial que se realizará en el mes de junio.

La calificación de cada evaluación vendrá definida por los criterios de evaluación expuestos anteriormente y más concretamente:

El aspecto conceptual:

- 1.- Por las pruebas teóricas: de desarrollo, de pregunta corta o de test.
- 2.- Por la comprensión de las Dinámicas de Grupo desarrolladas en clase.
- 3.- Por los contenidos de los trabajos de recopilación-investigación presentados.
- 4.- Actividades del libro de texto: Su realización diaria, correcta. Presentación puntual, Cuaderno de trabajo completo
- 5.- Presentación de pequeñas partes de temas teóricos ante la clase.
- 6.- Dominio de un léxico específico, diferenciación e identificación de los distintos elementos de todos los bloques (dinámicas, expresión rítmica, relajación y masaje)

El aspecto procedimental:

- 1.- Por la ejecución de las Dinámicas de Grupos
- 2.- Por la madurez en las Dinámicas de Grupo desarrolladas en clase
- 3.- Por la elaboración y desarrollo de los supuestos prácticos solicitados
- 4.- Por la madurez en los trabajos presentados.
 - 4.1.- Trabajo de Sociograma
 - 4.2.- Jornada Lúdica
- 5.- Por la exposición de una dinámica de grupo en equipos de 4 a 7 personas.
- 6.- Dominio de pasos y figuras anteriores en expresión rítmica (en el calentamiento de cada día)
- 7.- Prueba práctica coreográfica, sujeta a las condiciones específicas de cada unidad didáctica
- 8.- Evaluaciones por compañero de las prácticas por parejas en las distintas técnicas de relajación como de masaje
- 9.- Creación de un sistema de relajación-masaje, ficha y exposición ante la clase.
- 10.- Grado de dominio de la técnica de “como contar un cuento”, exposición
- 11.- Control y cuidado en la creación de ambiente óptimo para la exposición de un cuento (contar un cuento)
- 12.- Trabajo de recopilación sobre cuentos metafóricos y su exposición
- 13.- Preparación de la defensa del supuesto práctico. Exposición. Recursos empleados

El aspecto actitudinal se valorará mediante:

- 1.- Asistencia regular y puntualidad a clase.
- 2.- Participación activa en las actividades de clase. grado de implicación y grado de participación, actitud auto reflexiva, actitud crítica constructiva, etc
- 3.- Puntualidad en la entrega de los trabajos solicitados
- 4.- Respeto a las personas, propios compañeros y al profesor en su trabajo.
- 5.- Cumplimiento de las normas básicas de convivencia: posturas, teléfonos móviles, malos modales, etc.
- 6.- Respeto a las normas generales del centro, Reglamento de Régimen Interior

La asistencia es obligatoria.

Cuando el alumno contabilice una falta de asistencia, sin justificar, del 15 % o más (15 horas lectivas) perderá el derecho a la evaluación continua. En este caso, el alumno deberá examinarse de todos los contenidos del módulo en un único examen en el mes de junio.

Para la justificación de las faltas de asistencia, dado que los alumnos son mayores de edad, solamente se tendrán en cuenta las mismas que justifican a un trabajador frente a su empresa: asistencia médica, deber inexcusable, asistencia a exámenes oficiales, enfermedad de familiar, etc. El trabajo NO es causa alguna de justificación de la falta de asistencia a clase.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.- BLOQUE DE FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLICADOS (FT)

- * Pruebas teóricas: trimestral y otras menores
- * Respeto al turno de palabra y al exposición del profesor
- * Respuesta acertada a las preguntas y tutoriales planteados en clase,
- * Actitud de escucha activa, planteamiento de dudas significativas o reflexiones interesantes,

2.- BLOQUE DE TÉCNICAS Y EJERCICIOS DE DINAMIZACIÓN (TyD)

CAPACIDAD TERMINAL

Analizar los factores psicosociológicos que pueden incidir en la animación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Enumerar las características fundamentales de las diferentes etapas del desarrollo humano.
- Explicar las bases psicológicas de la formación y desarrollo de la personalidad.
- Describir el procedimiento de observación y de aplicación de cuestionarios para valorar las necesidades individuales, sociales y de calidad de vida de personas y grupos.
- Explicar los fundamentos básicos sobre formación de actitudes y las directrices para modificarlas.
- Identificar signos y actitudes de emoción intensa y situaciones de crisis, proponiendo estrategias de actuación para potenciarlas o reconducirlas.
- Explicar la influencia de determinados factores de la sociedad actual en los comportamientos y relaciones sociales de diferentes colectivos.
- Explicar las características comunes y peculiaridades psicológicas de determinados colectivos (ancianos, jóvenes, niños, marginados, discapacitados).
- Explicar la importancia de los ingredientes de riesgo, aventura y evasión dentro de la sociedad actual y reconocer los límites para prevenir conductas temerarias, patológicas o ilegales en animación.
- Indicar la importancia social del ocio y del turismo y explicar su relación con las actividades físico-deportivas.

CAPACIDAD TERMINAL

Analizar la animación como profesión, contextualizándola en los distintos ámbitos en los que se puede ejercer

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Caracterizar la animación sociocultural contextualizándola en los diferentes ámbitos e instituciones en los que puede darse.
- Contrastar la animación profesional con la ejercida por benévolo/voluntarios, describiendo perfiles, roles y funciones.
- Contextualizar la intervención del animador en el marco de la educación social y ponderar sus posibilidades como educador en el ámbito de la educación no formal.
- Explicar la aportación de la animación a la resolución de conflictos y/o a la satisfacción de necesidades derivadas del modo de vida contemporáneo.
- Describir la evolución del ocio en nuestra cultura y los principios de la pedagogía del ocio y del tiempo libre, así como la historia reciente de esta profesión en nuestro país.

CAPACIDAD TERMINAL

Analizar la dinámica interna de los grupos describiendo los roles, relaciones y problemas característicos y la forma en que el animador se integra en dicha dinámica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Precisar la noción de liderazgo y describir y contrastar los distintos estilos de ejercerlo.
- Caracterizar los roles, funciones y tareas así como las cualidades que se requieren del animador en los encuentros de grupo.
- Diferenciar la animación de una actividad de la animación de un grupo a través de ciertas actividades, caracterizando los tres niveles de intervención del animador: el contenido, el desarrollo de la sesión/reunión y el socio-emotivo.
- Describir los posibles roles tipo de los integrantes de un grupo y las estrategias para positivizar sus aportaciones y optimizar su integración y la cohesión grupal.
- Describir los elementos y el funcionamiento del proceso de comunicación en el seno del grupo.
- Con un grupo simulado, aplicar una prueba sociométrica, procesar los resultados, confeccionar el Sociograma y exponer las conclusiones .
- Describir la implementación y aplicar en situaciones simuladas cuestionarios y procedimientos y/o técnicas de observación del funcionamiento de un grupo.

CAPACIDAD TERMINAL

Caracterizar y aplicar diferentes procedimientos y/o técnicas de animación de grupos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Contrastar los diferentes estilos de resolución de problemas/conflictos así como sus respectivas etapas y el rol que debe ejercer el animador en cada una de ellas.
- Describir los procesos para implementar las distintas técnicas y procedimientos de animación de grupos y aplicarlos en simulaciones, justificando cada una de las decisiones e intervenciones.
- A partir de un caso de dinámica grupal suficientemente caracterizado, tras analizarlo, justificar la propuesta de intervención.
- Ante supuestos problemas en el seno de un grupo suficientemente caracterizados, simular la aplicación de las etapas para la toma de decisiones, justificando las opciones seleccionadas.
- En simulación, aplicar distintas técnicas de dinámica de grupos y procedimientos de animación.
- Justificar y valorar la importancia de una actitud empática y tolerante en el animador y describir los comportamientos que la caracterizan.

CAPACIDAD TERMINAL

Utilizar eficazmente diferentes técnicas de comunicación con grupos para emitir instrucciones, informaciones, intercambiar ideas u opiniones y asignar tareas, adaptando los mensajes a los receptores de los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar el tipo de comunicación utilizado en un mensaje y las distintas estrategias empleadas para conseguir una buena comunicación.
- Clasificar y caracterizar las distintas etapas del proceso de comunicación.
- Identificar las interferencias que dificultan la comprensión del mensaje.

- Confeccionar fichas, "dossiers" informativos, posters, etc. sobre una actividad dada y el medio donde se desarrolle de forma que contenga la información necesaria y despierte el interés.
- Seleccionar y utilizar recursos audiovisuales y gráficos para transmitir información complementaria a la actividad.
- Identificar recursos externos que puedan facilitar información sobre la actividad.
- Seleccionar y utilizar las técnicas de comunicación verbal o gestual adecuadas al contexto situacional.
- En un supuesto en el que se identifiquen adecuadamente el contexto, la finalidad y el contenido del mensaje, justificar la selección del medio adecuado y simular su transmisión.

CAPACIDAD TERMINAL

Manejar las herramientas informáticas necesarias que puedan facilitar o agilizar su trabajo como animador de actividades físicas y deportivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Adquirir una idea básica del funcionamiento del ordenador destacando su enorme potencial de trabajo.
- .Adquirir destreza en el empleo de un procesador de texto y en un programa de presentaciones.
- Adquirir destreza en el empleo de una hoja de calculo
- Adquirir destreza en el empleo de una base de datos
- Adquirir destreza en INTERNET como una excelsa fuente de recursos.

3.- BLOQUE DE CUENTOS Y DIÁLOGOS (CyD)

Ayuda al crecimiento personal en cuanto que nos ayuda a desarrollar nuestras potencialidades, a ser más nosotros mismos

- Identificar los llamados “nivel manifiesto” y “contenido profundo” de los cuentos
- Tomar conciencia de la función de entretenimiento que tiene el nivel manifiesto del cuento. Es placentero escucharlos, despierta en nosotros la fantasía, nos conectan con el niño interior. Tomamos contacto con las vivencias que encierra y en las que nos vemos reflejados.
- Tomar conciencia del nivel profundo del cuento. Identificar las verdades fundamentales y conflictos humanos básicos que contienen. Tomar conciencia de los aspectos esenciales de nuestra vida, Tendencias, sus interrogantes y frustraciones, la envidia, el miedo al cambio la necesidad de tener el sustento asegurado,... la esencia del ser humano
- Adiestrarse en la habilidad de contar un cuento, y de hacerlos propios. Cada persona subraya un aspecto, cambia una parte acelera unos fragmentos y se detiene en otras situaciones.
- Darse cuenta de la herencia histórica que encierran los cuentos
- Conectar con el mensaje personal que a cada uno nos transmite un cuento. Tomar conciencia de la ayuda personal que encierra el simbolismo de los cuentos para el crecimiento personal.
- Darse cuenta de los posibles usos que podemos hacer de cada cuento de cara a los posibles clientes
- Propiciar el encuentro, el diálogo, el compartir los distintos significados que a cada uno nos llega de cada cuento, de sus aspectos, personajes, situaciones
- Realizar un trabajo de recopilación sobre cuentos metafóricos y su exposición

4.- PONENCIAS SOBRE COACHING (Po)

- Prepararse el tema elegido entre el índice propuesto
- Utilizar los medios audiovisuales que crea mas conveniente
- Dinamizar la charla para que se haga lo más amena posible
- Dominio de las habilidades comunicativas tanto verbales como no verbales
- Utilización de bibliografía anexa que complete y dinamice mejor la exposición
- Llevar el turno de palabras y saber dirigir las intervenciones, resumiendo, conduciendo concretando,...

5.- BLOQUE DE RELAJACIÓN Y MASAJE (RyM)

- Conocer los antecedentes del Taichí, escuelas y principales corrientes actuales
- conocer y dominar la secuencia de Taichí tomada de la obra “ Taichí para gente ocupada”
- Saber enseñar las diversas partes con sus particularidades
- Conocer los antecedentes del Yoga, escuelas y principales corrientes actuales
- Conocer Asanas básicas y saber ensaíarlas
- Conocer y dominar la secuencia “ Saludo al sol”
- Conocer distintas técnicas de relajación y masaje
- Aplicarlas, experimentarlas tanto como elemento activo como cliente (que se deja hacer)
- Saber emplear las distintas técnicas al momento y situación más adecuados
- Experimentar los beneficios que reporta la relajación y el masaje
 - Vencer el cansancio
 - Evitar la ansiedad
 - Mejorar la capacidad de concentración
 - Ayudar a la recuperación psicológica y fisiológica
 - Reacondicionar el cerebro para conseguir un mayor rendimiento
 - Disminuir el diálogo interno y conectar con uno mismo
- Valorar y evaluar (Feedback) la técnica llevada por un compañero
- Creación de un sistema de relajación-masaje, ficha y exposición ante la clase.

OJO MUY IMPORTANTE: El alumnado deberá realizar todas las pruebas físicas, si alguna de ellas no las realiza por causa justificada tendría su oportunidad, si no existiera justificación de ningún tipo, no tendría otra oportunidad y obtendría la calificación de insuficiente en esa evaluación, pudiendo perder el derecho a la evaluación continua.

¡OJO con este capítulo!, porque si uno de los siguientes puntos no los superas, automáticamente (es decir que estás SUSPENDIDO EN LA EVALUACIÓN, aunque tengas todo lo demás aprobado)

- Una **actitud** en clase claramente negativa, entendiendo como tal el párrafo “No actua como un profesional con responsabilidad, con recursos, con constancia, tenacidad, positividad”
- Dejar de presentar **más de una actividad** de las encomendados en el trimestre.
- Faltar a alguna de las pruebas teóricas o prácticas trimestrales, sin justificación válida, en concreto:
 - No presentarse a alguna de las pruebas prácticas de cualquiera de los bloques
 - Creación de un sistema de relajación-masaje, ficha y exposición
 - Trabajo de recopilación sobre cuentos metafóricos y su exposición
 - Trabajo de recopilación sobre cuentos metafóricos y su exposición
 - Pruebas teóricas sobre el apartado teórico
 - No presentación a la exposición teórica de la parte del tema que le toque
 - No presentación del trabajo de sociograma o participación en la jornada lúdica o no acudir a un requerimiento de medición
- Sacar menos de un 4 en el Prueba teórica o Practica trimestral o final de Febrero.
- Llegar a las 28 Faltas no justificadas, a las 56 faltas de equipo no justificables, a los 56 retrasos no justificables o a la suma de retrasos y faltas de cualquier tipo ACUMULADOS A LO LARGO DEL CURSO según su equivalencia. Recuerda que 7 faltas sin justificar es una FALTA LEVE que se te anota en tu expediente y si sigues faltando puedes llegar a FALTA GRAVE y a la **OBLIGATORIEDAD DE PRESENTARSE A UNA PRUEBA ÚNICA DE TODA LA ASIGNATURA**. Lo mismo pasa con los retrasos no justificados.

8.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Hay pruebas de recuperación

Los alumnos que no obtengan la calificación de 5 en la evaluación de diciembre podrán recuperar en una prueba final que se realizará a finales del mes de Febrero. Si no aprobara puede presentarse a la prueba extraordinaria con TODO EL MÓDULO a finales del mes de Marzo, una vez acabadas la clases y comenzadas la fase de prácticas para los compañeros que hayan aprobado todos los módulos en Febrero. Durante este mes estará a tu disposición el profesorado de cada uno de los módulos que tuvieras que recuperar en Marzo para consultar dudas, dentro de un horario establecido.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

Ante la pérdida del derecho a la evaluación continua, el alumno tendrá que presentar el día que determine el departamento el siguiente bloque de ejercicios:

- 1) ETAPA DE ORIENTACIÓN: 10 dinámicas de presentarse, los nombres o de conocerse
- 2) CONFIANZA: 10 dinámicas
- 3) COMUNICACIÓN: 10 dinámicas
- 4) SOCIOGRAMA:- realizar un sociograma a un grupo y exponérselo al tutor, otro profesor interesado o al profesor de este módulo.
 - si no es posible: hacer el supuesto didáctico
- 5) RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS“:
 - a. 10 dinámicas de resolución de conflictos.
 - b. Role playing: Plantear 3 situaciones para desarrollar esta técnica definiendo muy bien los distintos papeles
 - c. La terapia familiar de VIRGINIA SATIR: Planteamiento de 3 situaciones para desarrollar esta técnica
- 6) FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS
 - a. DISONANCIAS COGNITIVAS: 2 ejemplos correcto de cada una
 - b. CREENCIAS IRRACIONALES DE A, ELLIS: comentar 3 de las once creencias de las que se piense que posee y analizarlas
 - c. ENEAGRAMA: Redacción sobre los 2 ó 3 posibles eneatis de los que se crea que participa
- 7) CUENTOS: 5 cuentos metafóricos para adultos (no dados en clase) COMENTADOS: emociones, conclusiones, impresiones, ...
- 8) RELAJACIÓN Y MASAJE: 3 técnicas no dadas
- 9) EXPOSICIÓN DE PONENCIAS: realizar una exposición de 40 minutos por sesión de uno de los artículos de la lista, ante los oyentes.
- 10) PRUEBA TEÓRICA: de todo el módulo
 - Las dinámicas y ejercicios se presentarán en fichas en donde queden claras las características del ejercicio: objetivo, número de participantes, duración, materiales, espacio y/o instalación, edad,...
 - Los trabajos realizados deben ser nuevos, distintos a los realizados en clase.
 - Se presentarán en papel o en formato digital.
 - Será imprescindible presentar la fuente bibliográfica o dirección electrónica de la que se ha obtenido esa información

9.- MATERIALES Y RECURSOS

- Portatil
- Cañon proyector
- Pantallas
- Apuntes
- Fotocopias

- Fichas de registros y evaluatorias
- Equipo de música y archivos musicales
- Colchonetas, conos, Bancos
- Altavoz
- Red informática

10.- MEDIDAS DE ATENCIÓN ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFIAS

Los principales tipos de adaptaciones para personas que sufren algunas de las diferentes discapacidades

a) criterios de adaptación para la discapacidad física-motora

En el espacio:

- Delimitar el espacio para compensar la dificultad de movimiento.
- Terreno liso para favorecer los desplazamientos.
- Terreno llano para evitar que los desniveles dificulten el arranque y los desplazamientos de los jugadores usuarios de silla de ruedas.
- Variación de las distancias (aumentar la de los jugadores sin discapacidad o reducir la del jugador con discapacidad). Para compensar la desventaja en carrera se recomienda que se realice una carrera previa y se observe la diferencia entre la mayoría del grupo y el jugador con movilidad reducida. Teniendo esta distancia aproximada, ya se podrá aplicar al resto de los juegos.
- Presencia de refugios en los juegos de atrape, que permitan al jugador con movilidad reducida tener descanso y ventaja.
- Deberá prestarse atención, para evitar lesiones, que los jugadores usuarios de silla de ruedas con poco dominio de la silla, se encuentren lejos de las paredes.

En el material:

- Utilizar pocos objetos a la vez con la finalidad de no crear dispersión.
- Que los objetos sean grande, lentos y que posibiliten cualquier tipo de manipulación.
- El tamaño de los objetos podrá reducirse a medida que los vayan dominando, aumentando así paralelamente la velocidad de ejecución.
- Utilizar materiales blandos para los jugadores con problemas de prensión
- en los juegos, los usuarios de sillas de ruedas antes de la actividad cubrirán con espuma los reposapiés para no hacer daño a los demás compañeros.
- Utilizar material alternativo o adaptado como por ejemplo la utilización de canaletas con los jugadores con PC o de una silla de ruedas en alumnos con grandes problemas de equilibrio en situaciones en que sea necesario.
- Con alumnos con problemas de columna vertebral, que presenten grandes desviaciones y utilicen bastones y/o muletas, para facilitar una base correcta de sustentación y evitar la pronunciación de esas curvas, según que situaciones, se les facilitará que puedan sentarse en una silla (por ejemplo en lanzamientos estático de balón, recepciones).
- En ocasiones, los alumnos con parálisis cerebral y grandes dificultades de habla, precisan utilizar sistemas facilitadores de comunicación, como por ejemplo: tablero Bliss, tablero silábico, plantilla con fotos, etc.
- Es conveniente contar con protecciones (rodilleras, coderas...) en todo tipo de jugadores que puedan desequilibrarse con facilidad.
- Dejar manipular y experimentar con los objetos y las propuestas presentadas.

La normativa:

- Modificar los reglamentos a favor de los discapacitados permitiendo dos botes en lugar de uno y permitiendo la maya en el saque.
- Los juegos deberán ser cortos, con una necesidad de concentración muy poco duradera. En caso de utilizar sistemas de puntuación, estos deben ser muy sencillos (para que puedan entenderlo)
- Variar los sistemas de puntuación. creando una mas sencilla, 1, 2, 3 en lugar de 15, 30, 40
- Añadir el rito de contar en voz alta para dar más tiempo a los alumnos con movilidad muy reducida.
- Dar poderes, es decir, ventajas para prolongar la permanencia del alumno con discapacidad.

Las Habilidades:

- Presentaremos habilidades muy sencillas que poco a poco irán aumentando en dificultad, según el nivel.

Presencia de Monitor de soporte:

- en caso de alumnos con niveles de afectación profundas, se recomienda el apoyo de un monitor de soporte.
- Se propone un alumno de apoyo que facilitaría la participación de su compañero con movilidad reducida.

Otras orientaciones didácticas

- La paciencia será primordial cuando trabajemos con alumnos con discapacidad psíquica. Para lograr una buena comunicación con las personas con discapacidad psíquica será fundamental el saber transmitir la información, debiendo utilizar para ello un lenguaje sencillo, claro y comprensible.
- Tendremos que esperar a que respondan, o al menos que intenten responder a la situación planteada, teniendo presente su alto nivel de

b) criterios de adaptación para la discapacidad sensorial-visual

En el espacio:

Un niño ciego que no domina el espacio de juegos, se desorienta, por lo que puede desmotivarse y rechazar el juego. Básicamente se trata de dar a los niños los recursos necesarios para incrementar su autonomía. Las adaptaciones específicas con respecto al espacio pueden contemplarse desde el ámbito visual, táctil o sonoro.

- en el ámbito sonoro se deben dar a conocer al alumno los sonidos propios del espacio de juegos. Un carrera próxima, una pelota al botar, etc. Todo ello puede situar al alumno y ayudarlo en su orientación espacial.
- En el ámbito táctil la concienciación de texturas del suelo, paredes etc., ayuda a la orientación espacial. La utilización de terrenos lisos ayuda a los desplazamiento
- Aspectos visuales del dominio espacial: deben cuidarse en extremo, pues, son uno de los factores más importantes de orientación para los niños de baja visión. Se deben dar a conocer los diferentes colores de paredes, puertas, materiales así como la orientación de los focos de luz (ventanas, fluorescentes, etc.).

En el material:

Es importante la familiarización previa con los materiales desconocidos antes de iniciar el juego. Dentro del ámbito visual tendremos en cuenta el tipo de visión del alumno:

- Utilizar el color que mejor vea el alumno en contraste con el suelo o fondos (paredes, techo, etc.).
- Para los juegos donde intervenga la precisión conviene colocar, con papel o cinta adhesiva de fuerte contraste, una señal en el punto de precisión.
- En los juegos de persecución y desplazamiento la adaptación se realiza concienciando al niño sobre el color de la camiseta del compañero que debe perseguir o del que debe huir (petos de colores).

Con respecto al ámbito táctil:

- Es recomendable la utilización de balones grandes para aumentar el dominio de los mismos.
- Usar balones y cuerdas blandas y olor agradable (balones de espuma, rugosos, etc.) facilita el control y la aceptación del material.
- En los juegos de persecución el niño ciego deba ir acompañado utilizando una cuerda de acompañamiento.

El sonido de los materiales

Se pueden utilizar balones sonoros (con cascabel o chapas dentro).

- Son útiles las llamadas de localización mediante la voz o sonidos (palmadas).
- Se debe permitir que el niño/a ciego juegue de la mano o en contacto con un compañero vidente.
- Mediante la utilización de los sistemas de puntuación de los juegos se puede motivar a que los alumnos con déficit visual estén mejor motivados. Por ejemplo, en los tiros a canasta se da 1 punto si se toca el tablero, 2 puntos si se toca el aro y 3 puntos si se encesta.
- La inclusión de nuevas normas o prohibiciones específicas puede ayudar a dar seguridad y aumentar la motivación, como la obligatoriedad de pasar el balón, por lo menos una vez, al compañero ciego o deficiente visual, antes de poder marcar un gol. En este último caso el ciego jugará una parte con cada equipo.

c) criterios de adaptación para la discapacidad sensorial-auditiva

- el sonido de los materiales
- llamadas de localización mediante voz
- se debe permitir a la persona ciega ir acompañada de un vidente
- es recomendable la utilización de balones, palas etc., grandes para aumentar el dominio de los mismos.
- Usar materiales blandos que faciliten el control y la aceptación por parte del alumno discapacitado
- En los juegos de persecución el alumnos ciego debe ir acompañado por un vidente

d) Criterios de adaptación para la discapacidad psíquica

En el espacio:

- espacios indefinidos, no habría cambios, aunque se podría disminuir si hubiese algún problema.

En el material:

- que los objetos sean grandes y lentos, como por ejemplo los conos de carretera, los aros grandes, pelotas de foam de mayor tamaño...
- El tamaño de los objetos podrá reducirse a medida que lo vayan dominando, a la vez que aumentaría la velocidad de ejecución.
- Dejar de manipular y experimentar con los objetos.

Alumno colaborador:

- se propondría un alumno colaborador que facilitaría la participación de su compañero con discapacidad en este caso psíquica.

Otras orientaciones didácticas:

- para lograr una buena comunicación con las personas con esta discapacidad, será fundamental utilizar un lenguaje claro, sencillo y comprensible.
- La paciencia será primordial cuando trabajemos con alumnos con discapacidad psíquica.
- Frente a discapacidades psíquicas severas y profundas, nuestra actuación deberá ser mucho mas directa e individualizada ya que sus limitaciones son mas evidentes y sus dificultades mucho mayores.

11.- FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- (1) "Animación y dinámica de grupos", Silvia Castillo y Manuela Sánchez Ed. Itamar,
- (2) "Técnicas de Grupo" recopilación de dinámicas de grupo, Roció Tamayo I.E.S. Francisco Sánchez
- (3) "juegos dinámicos de animación para todas las edades", Antonio Méndez, Ed Gymnos
- (4) "70 ejercicios prácticos de dinámica de grupo" Silvino José Fritzen, Ed Sal Terrae muy interesante
- (5) "Técnicas y dinámicas de grupo para emplear en sesiones de tutoría" Departamento de orientación (en C/)
- (6) "Fichero 45(A) Trabajo cooperativo e interacción social", Rosa Rubio, apuntes suyos (en C/)
- (7) "Dinámica de grupos, aspectos técnicos, ámbitos de intervención y fundamentos teóricos" Jesús M. Conto Ortiz, Ediciones Aljibe
- (8) "La alternativa del Juego I, juegos y dinámicas de educación para la paz" Paco Cascón Soriano y Carlos Martín, Seminario de Educación para la paz"
- (9) "Animación y Dinámica de grupos Deportivos, manual para la enseñanza y Animación" Pablo A. Gil Morales, Ed Wanceulen.
- (10) "Expresión corporal" Leopoldo García y Tomás Motos, Ed Alhambra, innovaciones pedagógicas
- (11) " Técnicas de grupo para educadores", Manuel Pallarés, publicaciones icce
- (12) Materiales de Emilio, se hace referencia expresa
- (13) Materiales de los alumnos, se hace referencia expresa
- (14) "Habilidades sociales y Autocontrol en la adolescencia" Arnold P. Goldstein, Ed Martínez Roca, libros universitarios y profesionales
- (15) "El lenguaje del cuerpo" Allan Peace, Circulo de lectores De aquí hacen el resumen de los gestos del tema de comunicación, lenguaje verbal y no verbal.
- (16) "Manual para el animador de grupos, teoría y praxis de los juegos de interacción", Klaus W. Vopel, Ed. CCS Libro de Marisa Carbajo, muy interesante
- (17) "Sentirse bien" D. D. Burns, Ed Paidos Autoayuda
- (18) "El manual de ejercicios de Sentirse Bien", D.D. Burns, Ed. Paidos Autoayuda
- (19) "Cómo hablar par que sus hijos le escuchen y cómo escuchar par que sus hijos le hablen" Adele Faber, Elaine Mazlish, Ed. Medici
- (20) "24 Juegos de relajación, para niños de 5 a 12 años", Micheline Nadeau, Ed. Sirio
- (21) "Islas de Relajación, 77 juegos ", Andrea Erkert, Ed. Onirio
- (22) "Entrenamiento en relajación Creativa", Dr Eugenio Herrero, Editado por los herederos del autor
- (23) "la sabiduría de las emociones", Dr Eugenio Herrero, Editado por los herederos del autor
- (24) "El arte del masaje", Equipo de la revista Integral, Ed Integral Libro de Emilio
- (25) "El aprendizaje de la serenidad, para el control de la mente", Rafael Navarrete, Ed. San Pablo
- (26) "Déjame que te cuente", J. Bucay, Ed. Integral
- (27) "Cuentos para pensar", J. Bucay, Ed. Integral Tiene CD

- (28) "Crecer como persona", Miguel A. Conesa, Ediciones Mensajero 8 cuentos tradicionales infantiles con mensaje y objetivos. Tiene ejercicios para trabajar, MUY INTERESANTE
- (29) "Como contar cuentos" Arthur Rowshan, Ed. Integral MUY INTERESANTE; que es la metáfora y efectos, como contar cuentos, cuentos con objetivos concretos.
- (30) "Curso de Practitioner en PNL" Salvador Carrión, Ediciones Obelisco
- (31) FRANCIA, A. y MATA, J. (1997) *Dinámica y técnicas de grupo*, CCS, Madrid
- (32) "Taichí para gente ocupada"

COMPLEMENTARIA

- ANDREOLA, B. A. (1995), *Dinámica de grupo*, Sal Terrae, Cantabria.
- ANZIEU, D. y MARTÍN, J. Y. (1997) *La dinámica de los grupos pequeños*, Biblioteca Nueva, Madrid.
- ARRUGA i VALERI, A. (1992), *Introducción al Test Sociométrico*, Barcelona, Herder.
- CASANOVA, M0 Antonia (1991), *La sociometría en el aula*, Madrid, La Muralla.
- CIRIGLIANO, G. VILLAVARDE, A. (1997) *Dinámica de grupos y educación*, Lumen Humanitas, Buenos Aires.
- CONTRERAS, J. M. (1997) *Cómo trabajar en grupo. Introducción a la dinámica de grupos*, San Pablo, Madrid.
- FABRA, M. L. (1994), *Técnicas de grupo para la cooperación*, CEAC, Barcelona.
- FUENTES, P. y OTROS (1997) *Técnicas de trabajo individual y de grupo en el aula*, Pirámide, Madrid.
- FRITZEN, S. J. (1996), *70 Ejercicios prácticos de dinámica de grupo*, Sal Terrae, Cantabria.
- HUICI CASAL, C. (1987) *Estructura y procesos grupales*, Madrid, UNED.
- NEWSTROM y SCANNELL (1996), *100 ejercicios para dinámicas de grupo*, Mc Graw-Hill, Madrid.
- NÚÑEZ, T. y LOSCERTALES, F. (1996), *El grupo y su eficacia*, EUB, Barcelona.
- REQUENA SANTOS, F. (1994), *Amigos y redes sociales. Elementos para una sociología de la amistad*, Madrid, CIS.
- ROGERS, C. y KUTNICK, P. (Comp.) (1992), *Psicología social de la escuela primaria*, Barcelona, Paidós
- ZAMORA, A. (1996), *Recursos lúdico-festivos*, Editorial CCS, Madrid.

Mairena del Aljarafe octubre de 2017

José María Ortíz