

## **CICLO FORMATIVO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA**

**MÓDULO PROFESIONAL: JUEGOS Y ACTIVIDADES FISICO-  
RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA.**

**EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS ECTS: 10. CÓDIGO: 1138.**

**PROFESORES: Fco. Javier Moreno. 96 horas.**

**José María Ortíz Ortiz. 64 Horas Expresión Rítmica**

**Duración: 160 horas (96 horas Juegos y actividades  
recreativas para la animación, 64 Horas Expresión Rítmica;)**

## 1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los resultados de aprendizaje del MÓDULO son una serie de formulaciones que el estudiante debe conocer, entender y / o ser capaz de demostrar tras la finalización del proceso de aprendizaje. Los resultados del aprendizaje deben estar acompañados de criterios de evaluación que permiten juzgar si los resultados del aprendizaje previstos han sido logrados. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera la unidad mínima evaluable.

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
<p><b>1. Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Se han tenido en cuenta los factores ambientales y estacionales en el diseño de las actividades.</li> <li>b) Se han tenido en cuenta las características, necesidades e intereses de los diferentes grupos de usuarios para el diseño de las actividades.</li> <li>c) Se han seguido criterios fisiológicos y de motivación en la secuenciación de las actividades.</li> <li>d) Se ha realizado el análisis y distribución de recursos para la optimización de los mismos, posibilitando la máxima participación.</li> <li>e) Se han previsto actividades alternativas para solucionar las posibles contingencias que puedan presentarse en relación a las personas, los recursos materiales, los espacios y el medio.</li> <li>f) Se han diseñado las técnicas y estrategias específicas para la promoción y publicitación de las actividades.</li> <li>g) Se ha elaborado el protocolo de seguridad y de prevención de riesgos relativo a su área de responsabilidad.</li> </ul>
<p><b>2. Organiza los recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación, valorando las adaptaciones a las características e intereses de los participantes y considerando las directrices expresadas en el proyecto de referencia.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Se han seleccionado todos los recursos de apoyo y consulta: informáticos, bibliográficos, discográficos y audiovisuales, entre otros.</li> <li>b) Se han establecido las condiciones de seguridad y accesibilidad de espacios e instalaciones a fin de adaptarlas a las necesidades de los participantes para reducir el riesgo de lesiones y/o accidentes en el desarrollo de las actividades.</li> <li>c) Se han supervisado y, en su caso, adaptado los equipos y el material que se van a utilizar, para posibilitar la realización de la actividad en perfectas condiciones de disfrute y seguridad.</li> <li>d) Se han señalado los elementos y detalles de ambientación y decoración necesarios para crear el ambiente y la motivación adecuada al tipo de actividad.</li> <li>e) Se ha elegido la ubicación y disposición idóneas del material en función de las actividades que hay que realizar y se ha previsto su recogida para asegurar su conservación en perfectas condiciones de uso.</li> <li>f) Se han diseñado protocolos de coordinación para la actuación de todos los técnicos, profesionales y animadores, a fin de resolver cualquier contingencia que pudiera presentarse en el desarrollo de la actividad.</li> <li>g) Se ha indicado la vestimenta y el material personal que deben aportar los participantes, para garantizar su idoneidad con la actividad concreta que hay que realizar.</li> <li>h) Se han supervisado sobre el terreno los medios y recursos relativos a los protocolos de seguridad y de prevención de riesgos en su área de responsabilidad, comprobando que se encuentran en estado de uso y operatividad.</li> </ul>
<p><b>3. Dirige y dinamiza eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas, utilizando una metodología propia de la animación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Se han utilizado técnicas de comunicación específicas al inicio y al final de la actividad, orientadas a la motivación, a la participación y a la permanencia.</li> <li>b) Se ha transmitido la información pertinente sobre las características del medio, las instalaciones y el material que hay que utilizar en el transcurso de la actividad para garantizar la seguridad y el disfrute de la misma, propiciando la confianza de los participantes desde el primer momento.</li> <li>c) Se ha demostrado la realización de las diferentes tareas motrices, resaltando los aspectos relevantes de las mismas, anticipando posibles errores de ejecución y utilizando</li> </ul>

<p>y garantizando la seguridad y la satisfacción de los participantes.</p>	<p>diferentes canales de información para asegurarse de que las indicaciones han sido comprendidas.</p> <p>d) Se ha utilizado una metodología que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos.</p> <p>e) Se ha adaptado el nivel de intensidad y dificultad a las características de los participantes.</p> <p>f) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución detectados, interviniendo sobre las posibles causas que los provocan.</p> <p>g) Se han empleado estrategias asertivas para reorientar las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y el clima relacional.</p> <p>h) Se ha ocupado el lugar apropiado para mantener una comunicación eficaz y el control de los participantes y para anticiparse a las contingencias.</p>
<p>4. Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes.</p>	<p>a) Se ha realizado la presentación y la despedida de la velada o espectáculo, utilizando las estrategias de comunicación adecuadas a las características del público asistente, incentivando su interés y estimulando su atención.</p> <p>b) Se ha respetado el guion previsto, así como los tiempos y pausas fijados, adaptándolos a las circunstancias y eventualidades de la velada.</p> <p>c) Se han resuelto las contingencias imprevistas con naturalidad y buen gusto.</p> <p>d) Se han utilizado los materiales, aparatos y equipos de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.</p> <p>e) Se han utilizado técnicas de comunicación y motivación en el desarrollo de la velada.</p> <p>f) Se han aplicado las medidas específicas de seguridad en el desarrollo de la actividad.</p>
<p>5. Dirige y dinamiza actividades culturales con fines de animación turística, utilizando una metodología propia de la animación y garantizando el disfrute de los participantes.</p>	<p>a) Se ha explicitado la vinculación de la actividad con la realidad socio-cultural del entorno.</p> <p>b) Se ha informado a los participantes sobre los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.</p> <p>c) Se ha adaptado la actividad a las características de los participantes.</p> <p>d) Se ha demostrado la forma de realizar las actividades que requieren la ejecución práctica de algún tipo de habilidad y el manejo de algún tipo de material o utensilio específico.</p> <p>e) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución en la realización de las actividades.</p> <p>f) Se han utilizado técnicas de organización de actividades y distribución de grupos acordes con los principios de la animación y la dinamización de grupos.</p> <p>g) Se han utilizado los equipos y materiales necesarios respondiendo a criterios de máxima rentabilidad y durabilidad de los mismos.</p> <p>h) Se han solucionado de forma constructiva las contingencias que se han presentado en el desarrollo de la actividad.</p>
<p>6. Evalúa el desarrollo y los resultados de las actividades de animación, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos, así como el grado de satisfacción de los participantes.</p>	<p>a) Se han aplicado técnicas e instrumentos para evaluar la idoneidad y la adecuación de las actividades de animación turística, con los objetivos establecidos y con las características de los participantes.</p> <p>b) Se han evaluado los diferentes elementos que configuran la actividad.</p> <p>c) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para el seguimiento y evaluación de las actividades.</p> <p>d) Se ha elaborado un informe con la información generada en todo el proceso.</p> <p>e) Se han formulado propuestas de mejora a partir de la información y las conclusiones recogidas en la evaluación de todo el proceso.</p>

## 2. CONTENIDOS BÁSICOS

### 1. Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades fisicorecreativas:

- El juego. Aproximación terminológica y conceptual. Definición y características. Teorías acerca del juego. Función recreativa y valor educativo. Juego y etapas evolutivas. Tipos de juegos, clasificaciones y utilización en diferentes contextos.
- Juegos motores y sensomotores.
- La sesión de juegos. Criterios para su elaboración. Coherencia fisiológica (alternancia y control de intensidad), coherencia afectivo-social (juegos de interacción y participación), variabilidad en el tipo de juegos (competitivos y cooperativos), proporcionalidad en la participación de los mecanismos de la tarea motriz (percepción, decisión y ejecución) y semejanza en la organización (minimización de tiempos de espera).
- Eventos de juegos y actividades físico-recreativas.
- Colectivos diana en actividades de animación. Intereses y necesidades.
- Recursos culturales en el ámbito de la animación turística.
- Las veladas y los espectáculos en el contexto de un proyecto de animación. Niveles de participación requerida. Tipos de veladas y espectáculos. Técnicas de programación. Objetivos. Criterios para la elaboración de guiones.
- Instalaciones y entornos para el desarrollo de eventos de actividades fisicodeportivas y recreativas, veladas y actividades culturales con fines de animación turística. Instalaciones urbanas, turísticas y medio natural acuático y terrestre.
- Actividades físico-recreativas en diferentes ámbitos y contextos de animación. La recreación a través de las actividades físicas y deportivas.
- Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural. Características que deben reunir. Globalidad, sostenibilidad, armonía y respeto por el medio.
- Técnicas de promoción y publicitación.
- Protocolos de seguridad y prevención de riesgos. Coordinación con otros profesionales.

### 2. Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación:

- Recursos culturales del entorno. Fuentes de información para la selección y análisis.
- La ficha y el fichero de juegos. Estructura y diseño.
- Espacios e instalaciones. Características para el desarrollo de actividades de animación en diferentes contextos.
- Materiales para la animación. Características, uso y aplicación en diferentes contextos. Protocolos de utilización, criterios de organización y distribución.
- Mantenimiento y almacenamiento del material. Supervisión, inventario, ubicación de los materiales, condiciones de almacenamiento y conservación.
- Organización de la actividad de animación. Ajuste a los objetivos previstos, a las características y expectativas de los participantes, al contexto y a las directrices de la entidad.
- Actos protocolarios en grandes eventos en el contexto de la animación. Sistemas de coordinación de personal y actividades. Etapas para la realización y producción de un montaje. Escenografía, iluminación, sonido y efectos especiales. Materiales básicos en decoración. Rotulación y grafismo.
- Normativas aplicables a las actividades de animación. Normativa de seguridad en instalaciones turísticas y deportivas. Legislación de interés sobre responsabilidad en la tutela de grupos y responsabilidad civil. Aplicación de la ley de prevención de riesgos laborales a diferentes contextos de práctica de actividades físico-recreativas y de animación turística.

### **3. Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas:**

- Juegos motores y sensoriales para el desarrollo de la competencia motriz (capacidades físicas, capacidades coordinativas y perceptivo-motrices y habilidades motrices básicas), de la competencia social y de transmisión cultural. Espacios y materiales diversos de juego para la práctica (convencionales, adaptados, reciclados y específicos de recreación, entre otros).
- Actividades físico-recreativas. Gymkanas, grandes juegos, concursos, competiciones, acromontajes, actividades circenses, parcour, actividades fisicorecreativas con soporte musical y juegos deportivo-recreativos, entre otros.
- Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural. De pistas y rastreo, nocturnos en grandes espacios abiertos, motores de táctica y estrategia en espacios abiertos y de orientación. La carrera de orientación, juegos de riesgo y aventura, entre otros.
- Eventos de juegos y actividades físico-recreativas. Presentación de la información básica para la participación en eventos físico-deportivos y recreativos. Normativas y reglamentos, sistemas de juego, concurso y competición.
- Funciones del animador en las sesiones y eventos de juegos y actividades físicas, deportivas y recreativas.
- Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa.
- Criterios para la observación y registro de juegos.

### **4. Conducción de veladas y espectáculos:**

- Técnicas de presentación. Cualidades del presentador. Técnicas de comunicación verbal y no verbal. El animador showman. Guión de presentación.
- Técnicas de expresión y representación. Características y aplicación. Técnicas de Clown. Técnicas de expresión oral y manejo de micrófono.
- Técnicas de maquillaje y caracterización.
- Actividades con pequeños materiales. Técnicas básicas y figuras sencillas en la globoflexia, entre otras.
- Baile y coreografía. Composición de coreografías. Coreografías específicas para espectáculos. Bailes de salón lúdicos y danzas colectivas, entre otros.
- Técnicas escenográficas y decoración de espacios, la puesta en escena.
- Metodología de intervención en veladas y espectáculos. Fases de la intervención. Análisis del grupo. Control de contingencias. Funciones del animador showman. Recursos metodológicos. Trabajo en equipo.
- Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos.

### **5. Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística:**

- Presentación de las actividades culturales en el marco de la animación turística. Vinculación con el entorno y con los centros de interés de los participantes.
- Recursos culturales en el ámbito de la animación turística. Artes y costumbres populares, patrimonio histórico-artístico, ritos y leyendas, juegos autóctonos, tradicionales y populares, fiestas populares, gastronomía y folclore local y regional.
- Funciones del animador de actividades culturales en la animación turística.
- Metodología de la animación de actividades culturales. Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.
- Criterios para la observación y registro de actividades culturales.

### **6. Evaluación de las actividades de animación:**

- Evaluación de procesos y resultados de las actividades de animación, espacios utilizados, instalaciones, instrumentos y material, personal de la organización implicado, tiempos y desarrollo de la actividad, elementos complementarios y auxiliares, nivel de participación y satisfacción de los participantes.
- Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación para las actividades de animación. Aplicación de instrumentos específicos de evaluación.
- Detección de necesidades de mejora derivadas de la evaluación. Elaboración de informes de evaluación.

## 2.2 TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

<b>SEPTIEMBRE</b>	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1</b> presentación del módulo Danzas del mundo  <b>BAILES DE SALON 1:</b> Cha-cha-cha  Tango <b>BAILES DE SALON 2:</b> Merengue Bachata  <b>BAILES DE SALON 3:</b> Salsa en línea Salsa cubana y rueda cubana	Francisco Javier Moreno Macías:	
<b>OCTUBRE</b>		<b>Unidad de Aprendizaje 1T: Juegos de animación físico-recreativa y animación turística</b>	
<b>NOVIEMBRE</b>		Temporalización: 1 trimestre	Duración: 13 semanas (lunes 2h y viernes 1h)
<b>DICIEMBRE</b> <b>1ª Evaluación</b>			
<b>NAVIDAD</b>			
<b>ENERO</b>	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2</b> <b>BAILES DE SALON 4:</b> Pasodoble Vals  → INTERCICLO del JUAN de MAIRENA	<b>Unidad de Aprendizaje 2T: El juego, aplicación en veladas; juego y el medio natural</b>	
<b>FEBRERO</b>		Temporalización: 2º trimestre	Duración: 11 semanas (lunes 2h y viernes 1h)

**Comentado [C1]:** EN LA COLUMNA DE TU DERECHA COLOCA TU SECUENCIACIÓN. ESTÁ PUESTA LA DE JAVIER ARRANZ DE HACE DOS AÑOS PARA BORRAR ESTOS COMENTARIOS: PINCHA ENCIMA DE ESTE COMENTARIO CON EL BOTON DERECHO DEL RATÓN. SE DESPLIEGA UN MENÚ: DALE A "ELIMINAR COMENTARIO".

<p><b>MARZO</b></p> <p><b>2ª Evaluación</b></p>	<p>Bolero Swing y Rock &amp; Roll <b>-AEROBIC RECREATIVO:</b> <b>-CANCIONES</b> <b>COREOGRAFIADAS</b></p>						
<p><b>ABRIL</b></p> <p><b>Semana Santa</b></p> <p><b>MAYO</b></p> <p><b>Feria de Sevilla</b></p> <p><b>JUNIO</b></p> <p><b>Evaluación FINAL</b></p>	<p><b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3</b></p> <p>→ INTERVENCIÓN DE “PROYECTO MUSICAL”</p> <p><b>-JUEGOS RÍTMICOS COOPERATIVOS</b></p> <p><b>-SEVILLANAS</b></p> <p><b>-VELADAS Y ESPECTACULOS:</b></p> <p><b>-LA ANIMACIÓN DE ACTIVIDADES CULTURALES EN EL AMBITO TURISTICO:</b></p> <p>→ REPRESENTACIÓN DEL “PROYECTO MUSICAL”</p>	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="611 472 1659 496">Unidad de Aprendizaje 3T: Juegos con material NO tradicional.</th> </tr> <tr> <td data-bbox="611 496 1133 544">Temporalización: 3º trimestre</td> <td data-bbox="1133 496 1659 544">Duración: 12 semanas (lunes 2h y viernes 1h)</td> </tr> </table>		Unidad de Aprendizaje 3T: Juegos con material NO tradicional.		Temporalización: 3º trimestre	Duración: 12 semanas (lunes 2h y viernes 1h)
Unidad de Aprendizaje 3T: Juegos con material NO tradicional.							
Temporalización: 3º trimestre	Duración: 12 semanas (lunes 2h y viernes 1h)						

--	--	--

Todos los bloques seguirán el orden cronológico establecido en la distribución temporal anterior, exceptuando los bloques:

- **BLOQUE: TALLERES “OTROS MOVIMIENTOS EXPRESIVOS”:** que irán impartiendo esparcidos a lo largo del curso
- **EL BLOQUE: VELADAS Y ESPECTACULOS :** que irá impartiendo esparcido a lo largo de todo el curso con especial hincapié y concluirlo, en el tercer trimestre. Habrá dos momentos claves de propuesta de dicho bloque: uno a finales de Febrero en la actividad interciclo propuesta por nuestro centro. En ese evento se realizará la propuesta de animación del espectáculo en coordinación con el resto de las actividades realizadas. Por otro lado y durante el tercer trimestre el alumnado de este ciclo formativo dirigirá e impulsará la parte coreográfica del mismo en coordinación con los demás elementos del mismo, impartiendo en los tiempos del recreo
- **BLOQUE : SEVILLANAS:** hacer mención de la coincidencia de la prueba práctica final después de la feria de Sevilla



—

— **3. LA FORMACIÓN DEL MÓDULO CONTRIBUYE A ALCANZAR LOS SIGUIENTES OBJETIVOS GENERALES**

- 
- **f)** Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con el tipo de datos que se pretende obtener, para evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas que participan en los programas de animación sociodeportiva.
  - 
  - **g)** Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias didácticas, relacionándolos con las características de los potenciales participantes, para programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo, de implementos y juegos.
  - 
  - **i)** Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.
  - 
  - **j)** Valorar la participación de los distintos mecanismos implicados en la práctica de actividades físicas, diferenciando los grados de intensidad y de dificultad para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos.
  - 
  - **l)** Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.
  - 
  - **ñ)** Aplicar técnicas de animación, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las estrategias recreativas, entre otros para dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos.
  - 
  - **o)** Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.
  - 
  - **r)** Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
  - 
  - **u)** Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- 

—

— **4. LA FORMACIÓN DEL MÓDULO CONTRIBUYE A ALCANZAR LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DE ESTE CICLO FORMATIVO QUE SE RELACIONAN A CONTINUACIÓN**

- 
- **d)** Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación sociodeportiva, tratando los datos de modo que sirvan en el planteamiento y retroalimentación de los programas.
  - 
  - **e)** Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y de implementos y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.

- 
- **g)** Programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos, en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.
- 
- **h)** Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones.
- 
- **j)** Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- **m)** Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.
- 
- **n)** Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.
- 
- **p)** Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- 
- **r)** Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

— **Las líneas básicas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje tenderán a priorizar:**

- El análisis crítico de la utilización del tiempo libre en las sociedades actuales. Principales ofertas de utilización del tiempo libre presentes en nuestras sociedades. Valores predominantes. Necesidades de diferentes colectivos. Carencias más significativas en la oferta de actividades y equipamientos en relación con las necesidades detectadas.
- La creatividad y el aporte innovador, incentivando los procesos de búsqueda y las técnicas de indagación e investigación.
- La participación del alumnado, su autonomía, así como su capacidad para el trabajo cooperativo en grupo, la autoevaluación y la coevaluación.
- Un clima de confianza grupal que permita la implicación desinhibida y constructiva.
- El uso de una comunicación empática de calidad con las personas y los grupos.

— **Como estrategias para un mejor desarrollo de los aprendizajes se propone:**

- La simulación de situaciones de práctica.
- Las visitas y colaboraciones con diferentes instituciones.
- Las intervenciones prácticas de carácter global y en contextos reales: dinamización de jornadas físico-deportivas, actividades recreativas con diferentes segmentos de población y otras.

— **Este módulo profesional interacciona especialmente con los aprendizajes adquiridos en los siguientes módulos profesionales:**

- Planificación de la animación socio-deportiva,
- Actividades de ocio y tiempo libre,

**Comentado [C2]:** TODO ESTO QUE SIGUE HASTA FINAL DE CAPÍTULO ES TUYO, NO TENGO REFLEJADO QUE SE HABLARA DE ELLO EN LA REUNIÓN DE DEPARTAMENTO, PERO DEJALO, ESTÁ BIEN

**Comentado [C3]:** ESTO PERTENECE A OTRO CAPITULO, SEGUÍN EL ORDEN QUE ESTABLECIMOS

- Dinamización grupal,
  - Metodología de la enseñanza de actividades físico-deportivas y Valoración de la condición física e intervención en accidentes.
- 
- Por lo tanto, se hace imprescindible la coordinación con el profesorado que imparte las enseñanzas de dichos módulos profesionales. Asimismo, se propone que este módulo profesional se desarrolle durante el primer curso de este ciclo.

## — 5. PROCESO DE EVALUACIÓN

- La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación
    - f) Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con el tipo de datos que se pretende obtener, para evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas que participan en los programas de animación sociodeportiva.
    - g) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias didácticas, relacionándolos con las características de los potenciales participantes, para programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo, de implementos juegos
    - h) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas juegos
    - i) Valorar la participación de los distintos mecanismos implicados en la práctica de actividades físicas, diferenciando los grados de intensidad y de dificultad para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas juegos
    - j) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.
  - - ñ) Aplicar técnicas de animación, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las estrategias recreativas, entre otros, para dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas juegos
  - o) Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.
  - r) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- s) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- El Proceso de evaluación se realizará siguiendo lo dispuesto en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (BOE 112 de 15 de julio de 2017), y en la Orden de 16 de julio de 2018 (BOJA de 26 de julio), por el que se desarrolla el currículum correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.
- Igualmente se tiene como norma de referencia ORDEN de 29 de septiembre de 2010, (BOJA de 15 de octubre), por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Concretamente se siguen las indicaciones del **Artículo 2** de dicha orden. Normas generales de ordenación de la evaluación:
- 

**Comentado [C4]:** YO METERIA ESTO ANTES ( LO QUE APARECE EN LETRA DISTINTA HASTA (\*\*\*) , CUANDO ACABES, QUITA ESTE (\*\*\*) DEL TEXTO

1. La evaluación de los aprendizajes del alumnado que cursa ciclos formativos será continua y se realizará por módulos profesionales.  
—
2. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requerirá, en la modalidad presencial, su asistencia regular a clase y su participación en las actividades programadas para los distintos módulos profesionales del ciclo formativo.  
—
3. La evaluación del alumnado será realizada por el profesorado que imparta cada módulo profesional del ciclo formativo, de acuerdo con los resultados de aprendizaje, los criterios de evaluación y contenidos de cada módulo profesional así como las competencias y objetivos generales del ciclo formativo asociados a los mismos.  
—
  - El departamento de familia profesional, a través del equipo educativo de cada uno de los ciclos formativos, desarrollará el currículo mediante la elaboración de las correspondientes programaciones didácticas de los módulos profesionales. Su elaboración se realizará siguiendo las directrices marcadas en el proyecto educativo del centro, prestando especial atención a los criterios de planificación y a las decisiones que afecten al proceso de evaluación, especialmente en lo referente a:  
—
    - a) Los procedimientos y criterios de evaluación comunes para las enseñanzas de formación profesional inicial reflejados en el proyecto educativo del centro.  
—
    - b) Los procedimientos, instrumentos y criterios de calificación que se vayan a aplicar para la evaluación del alumnado, en cuya definición el profesorado tendrá en cuenta el grado de consecución de los resultados de aprendizaje de referencia, así como la adquisición de las competencias y objetivos generales del título.  
—
    - c) La determinación y planificación de las actividades de refuerzo o mejora de las competencias, que permitan al alumnado matriculado en la modalidad presencial la superación de los módulos profesionales pendientes de evaluación positiva o, en su caso, mejorar la calificación obtenida en los mismos. Dichas actividades se realizarán en primer curso durante el periodo comprendido entre la última evaluación parcial y la evaluación final y, en segundo curso durante el periodo comprendido entre la sesión de evaluación previa a la realización del módulo profesional de formación en centros de trabajo y la sesión de evaluación final.  
—
    - d) Las actividades programadas para realizar en las horas de libre configuración de acuerdo con la finalidad a la que estén destinadas. La finalidad de dichas horas debe proponerse, para la oferta completa, en la sesión de evaluación final del primer curso. Para ello, en dicha sesión de evaluación el equipo educativo emitirá un informe en el que se reflejarán las posibles necesidades y/o posibilidades de mejora con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje proponiendo el uso de las horas de libre configuración para favorecer la adquisición de la competencia general del título o implementar formación relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación y/o los idiomas. Este informe se anejará al acta de la sesión de evaluación final y deberá ser tenido en cuenta por el departamento de familia profesional correspondiente para la determinación del objeto de dichas horas en el curso académico siguiente.  
—
    - En la oferta parcial será el departamento de familia profesional el que decida sobre la finalidad y vinculación de las horas de libre configuración.  
—
    - e) La adecuación de las actividades formativas, así como de los criterios y los procedimientos de evaluación cuando el ciclo formativo vaya a ser cursado por alumnado con algún tipo de discapacidad, garantizándose el acceso a las pruebas de evaluación. Esta adaptación

en ningún caso supondrá la supresión de resultados de aprendizaje y objetivos generales del ciclo que afecten a la adquisición de la competencia general del título.

#### **Procedimientos y criterios de evaluación**

— De lo anteriormente expuesto se concluye que los procedimientos y criterios de evaluación determinan si los resultados de aprendizaje, se han conseguido. Para ello deberá alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales, así como los objetivos generales, propios del módulo. Por lo tanto, para tener una calificación positiva en cada bloque de cada módulo profesional será obligatorio:

#### **Haber alcanzado los resultados de aprendizaje de cada uno de los bloques de contenidos.**

— Para ello el alumno o alumna deberá **superar** cada uno de los criterios de evaluación establecidos en este módulo profesional que se reflejan en el Real Decreto 653/2018, de 23 de junio, por el que se establece el Título de Formación Profesional de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportivas. Así pues serán criterios de evaluación los siguientes:

1. Todos los bloques de contenidos tendrán la misma ponderación en la calificación final.
2. La calificación de cada evaluación se establecerá en función de los bloques de contenidos que sean evaluados en la misma, teniendo cada uno de ellos la misma ponderación.
3. El alumnado dispondrá de tres procesos de **evaluación** para alcanzar las capacidades terminales de cada módulo profesional:
  - **Evaluación durante el curso.** Datada según el momento del curso donde se imparta el bloque de contenidos correspondiente.
  - **Examen Recuperación de Mayo:** El alumnado tendrá opción de superar aquellos bloques suspensos a lo largo del curso
  - **Examen Final de Junio:** El alumnado tendrá opción de superar aquellos bloques suspensos a lo largo del curso y de la prueba de mayo.
4. **Para alcanzar la calificación final positiva el alumno o alumna deberá haber alcanzado los resultados de aprendizaje de cada uno de los bloques de contenidos y por lo tanto haber aprobado cada uno de ellos.**

- Los resultados de aprendizaje se evaluarán a su vez separando la parte procedimental de la conceptual y la actitudinal
- En la evaluación de la actitud y procedimiento se atenderá especialmente a la consecución del “**perfil del alumno de ciclo**” que este departamento ha elaborado para una educación integral y acorde con sus salidas profesionales.

#### **\* Valoración de los aspectos sobre la actitud:**

- 
- 1) Asistencia a las clases, con especial importancia en las que poseen un eminente carácter práctico, por cuanto no asistir implica su falta de vivencia, y difícilmente pueden ser suplidas de otra forma.
- 
- 2) Puntualidad en la asistencia a cuantas sesiones de actividades teóricas o prácticas se programen.
- 
- 3) Uso adecuado del lenguaje oral, tanto con el profesor, como con los compañeros y en particular, cuando se ejecutan actividades en las que el alumno realiza exposiciones prácticas simulando dirigir una determinada tarea propuesta; así como con el resto de personas que forman parte de la familia educativa de nuestro Instituto.
- 
- 4) Utilización correcta en todo momento, de gestos, posturas y acciones, evitando todas aquellas que sean ofensivas, vejatorias, discriminatorias, o que atenten contra la propia idiosincrasia de profesores, compañeros y resto de personas que forman parte de la familia educativa de nuestro Instituto.
- 
- 5) Respeto de instalaciones, materiales y todos aquellos elementos que conforman el Instituto, en especial a las que se corresponden con las actividades físico-deportivas.
- 
- 6) Cuidado y uso adecuado del material específico del Departamento de Educación Física.
- 
- 7) Respeto de las normas de higiene y salud, con especial interés en la evitación del alcoholismo, tabaquismo y otros tipos de drogodependencia, con el objetivo de crear hábitos estables saludables en los alumnos, que puedan ser transmitidos como valores a los futuros colectivos con los que trabajen nuestros alumnos en su vida profesional.
- 
- 8) Respeto máximo de usuarios, personal, instalaciones y materiales ajenas al propio Centro, en especial en aquellas actividades que por necesidades de programación se realizan fuera del Instituto, (Polideportivo Municipal Cavaleri, Parque Periurbano de Porzuna, etc.).
- 
- 9) Respeto a los valores humanos, en particular todos aquellos que hacen especial referencia al respeto de las opiniones de los demás, trato con otras personas, coeducación y solidaridad.
- 
- **Queda patente que:**
- 
- - La asistencia a clase y la realización de las sesiones prácticas es muy importante.
- 
- - Que se haya computado un número de faltas elevado en relación a las clases por evaluación, será difícil para el alumno adquirir los conocimientos y experiencias suficientes para la superación del módulo.
- 
- - Es obligatoria así mismo la totalidad de la entrega de cualquier trabajo pedido en cada uno de los bloques/unidades de aprendizaje, tanto en las clases teóricas como prácticas.

— Tabla de valoración de conductas y actitudes							
—		NUNCA: 0	HABITUALMENTE: 1	SIEMPRE: 2			
— Responsabilidad en el trabajo	— Es puntual en el trabajo				—	—	
	— Aprovecha el tiempo y tiene constancia en la ejecución de las tareas				—	—	
	— Es riguroso/a en la aplicación de las diferentes tareas				—	—	
	— Acepta y cumple las normas y las responsabilidades asignadas				—	—	
— Iniciativa y autonomía	— Argumenta las decisiones y muestra seguridad en la ejecución de las actividades solicitadas				—	—	—
	— Aporta de ideas y propuestas nuevas				—	—	—
	— Toma decisiones y es autosuficiente ante la aparición de problemas o la falta de recursos				—	—	—
— Metodología, orden y pulcritud	— Presenta los trabajos y actividades con pulcritud				—	—	—
	— Utiliza los materiales y el mobiliario del centro con el debido cuidado				—	—	—
	— Su apariencia personal es correcta en las situaciones de atención a la persona usuaria				—	—	—
— Participación en el trabajo de equipo	— Colabora con las otras personas del equipo de trabajo en la realización de las tareas				—	—	—
	— Busca el consenso entre diferentes puntos de vista en la toma de decisiones				—	—	—
— Habilidades comunicativas y empatía	— Dispone de habilidades para comunicarse con el niño/la niña con un trato y atención adecuadas				—	—	—
	— Se muestra tolerante y respetuoso hacia los niños/las niñas que necesitan atenciones especiales, así como a sus familiares				—	—	—
	— Muestra interés por detectar y comprender las necesidades particulares de cada niño/a				—	—	—
— Igualdad ante las diferencias	— Se muestra cordial, tolerante, con espíritu abierto y amable en su relación e interacción con el niño/la niña y los compañeros/las compañeras de trabajo				—	—	—
	— Muestra un trato no discriminatorio con el niño/la niña y sus familiares				—	—	—
— TOTAL					—	—	—

— **Actividades formativas:**

- De enseñanza- animación:
  - Clases prácticas y teóricas.
  - Sesiones prácticas específicas.



- Grupos de trabajos.
- Taller de supuestos prácticos.
- Trabajos varios.
- Formativas Curriculares:
  - Semana blanca.
  - Semana verde.
  - Semana azul.
  - Talleres con otras entidades.
- Salidas formativas: Congresos, coloquios, conferencias..etc.
- Complementarias:
  - Cursos monográficos.
  - Talleres otros deportes/ actividades.
  - Coordinación con otras competencias/ entidades.
- 
- Extracurriculares:
  - Visitas instalaciones varias.
  - Viajes de apoyo profesional.
  - Análisis y observación de partidos, campeonatos en directo.
- 

#### — RECURSOS:

##### — *Curriculares y Didácticos:*

- Listas de clase.
- Registros personales.
- Registros anécdotas.
- Cuaderno alumnos.
- Apuntes Módulos.
- Grupos trabajos.
- Sesiones prácticas y teóricas.
- Hojas observación.
- Grupos trabajo.
- Proyectos, grabaciones.
- Mapas conceptuales.
- Exámenes.

##### — *Instalaciones:*

- Dependencias del ayuntamiento de Mairena del Aljarafe.
- Club Rio grande.
- Aulas y dependencias del I.E.S. Juan de Mairena.

##### — *Equipamiento y materiales:*

- Campos y redes para Pádel, Bádminton y tenis.
- Palas de Pádel. Raquetas de Tenis y Bádminton.
- Bates de béisbol.
- Bolas y pelotas de deportes varios.
- Carritos porta bolas.
- Bases y conos.
- Materiales fungibles; folios, globos, tizas, gomas..etc.

— Será importante utilizar técnicas, procedimientos, recursos y herramientas didácticas que contribuyan a optimizar los aprendizajes, ofreciendo además al alumnado un amplio abanico de posibilidades para sus futuras intervenciones didácticas.

– Instrumentos de evaluación:

- Exámenes escritos.
  - Trabajos individuales- parejas –grupos.
  - Preguntas cortas orales y escritas.
  - Preguntas de Interpretación.
  - Cuestionarios.
  - Mapas conceptuales.
  - Resolución de Problemas.
  - Ficheros.
  - Trabajos monográficos.
  - Cuaderno de clase.
  - Exámenes prácticos.
  - Grupos de trabajos.
  - Plantillas/ fichas de observación.
  - Talleres.
  - Registros de asistencia, puntualidad.
  - Filmaciones y grabaciones.
  - Listas de asistencia.
  - Registros anecdóticos.
  - Cuestionarios.
  - Autoevaluación.
  - Diario de clases.
-

– **CALIFICACIÓN de las actividades físico-deportivas de JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA**

**A) Pruebas escrita (obligatoria), representa el 50% de la nota trimestral:**

- Cada trimestre el alumno demostrará sus conocimientos de los temas teóricos tratados en clase (véase: unidad de aprendizaje de cada trimestre).
- En cada trimestre el profesor explicará, con antelación, las condiciones de realización de cada prueba o examen escrito: tipo de preguntas, número de preguntas, sistema de valoración.
- La superación de cada prueba (con una puntuación mínima de 5) supone la eliminación de esa parte de la materia. El alumnado que no supere algún examen trimestral podrá realizar una prueba de recuperación en la 3ª evaluación. Si vuelve a suspenderlo, podrá realizar una última recuperación en la evaluación final de Junio.

**Comentado [C5]:** YO AQUÍ NO PONDRÍA PORCENTAJES, SI EN LA PLANILLA DE PONDERACIÓN POR RESULTADOS DE APRENDIZAJES, ASÍ CADA UNO DE NOSOTROS DOS PODEMOS PONDERARLO COMO QUERAMOS.

**B) Pruebas prácticas/tareas (obligatoria):**

- Se proponen en cada trimestre 2 pruebas prácticas (una individual y otra en grupos de 2 a 3 personas-) sobre contenidos de la unidad de aprendizaje, en la que el alumno/a debe demostrar su capacitación vinculada a los resultados de aprendizaje.
- Una prueba práctica (la individual) computará el 20% de la nota trimestral y la otra (la realizada en grupo) un 30% de la nota trimestral.
- En cada trimestre el profesor explicará las condiciones de realización de cada prueba: fecha de entrega, extensión, contenido, formato, criterios específicos de evaluación, etc.
- El alumnado también podrá entregar trabajos voluntarios para mejorar su calificación, siempre que supere el 5 de nota trimestral, pero antes de su realización, deberá informar al profesor, quien decidirá el modo en que deberá hacerse.
- La entrega y/o presentación de cada prueba práctica es obligatoria y condición indispensable para superar el módulo (independientemente de que no supere la prueba con un mínimo de 5).

**Comentado [C6]:** YO AQUÍ NO PONDRÍA PORCENTAJES, SI EN LA PLANILLA DE PONDERACIÓN POR RESULTADOS DE APRENDIZAJES, ASÍ CADA UNO DE NOSOTROS DOS PODEMOS PONDERARLO COMO QUERAMOS.

– **Criterio específico para baremar, cada trimestre, los porcentajes establecidos (A=50%, B=30% y 20%)**

**C) CALIFICACIÓN DEFINITIVA del MÓDULO:**

- - Se obtendrá de la media aritmética de los tres trimestres.

– **Actividades de recuperación.**

- Se realizarán actividades de recuperación para las pruebas prácticas en la evaluación siguiente a la prueba práctica no superada, dedicándose una sesión de clase o el espacio del recreo, según el número de alumnos y alumnas a recuperar. En el caso de la tercera evaluación

**Comentado [C7]:** No te he visto esto , en azul está lo mio y en negro lo general

se realizarán dichas pruebas de recuperación en un momento del trimestre entre la prueba original no superada y las pruebas finales

—

- Para la recuperación de los elementos teóricos, se dará una fecha concreta en la siguiente evaluación para la presentación de los mismos. De la misma forma que lo dicho anteriormente, en el caso de la tercera evaluación se dará una fecha para la presentación de recuperación de dicho elemento teórico en un momento del trimestre entre la prueba original no superada y las pruebas finales

—

- Se determina un periodo de una semana al final del curso para repetir y entregar las actividades y los trabajos no superados y para realizar los exámenes de recuperación de la materia no superada anteriormente.

—

—

—

— **Actividades para subir nota o ampliaciones:**

—

- El profesor establecerá un periodo de una o dos semanas antes de la finalización del curso (en función de la demanda y necesidades presentadas), así como el procedimiento para realizar o presentar actividades que motiven subir su nota definitiva.
- Para que el alumno pueda utilizar esta opción es necesario que haya superado todas las evaluaciones anteriores.

—  
—

— 5.2 INSTRUMENTOS Y PONDERACIÓN

— PONDERACIÓN CALIFICACIÓN	— Juegos y actividades recreativas para la animación	— Expresión Rítmica
—	— 60%	— 40%

**Comentado [C8]:** METO ESTO PARA QUE TU PONDERES EN TUS RESULTADOS DE APRENDIZAJES COMO VEAS CONVENIENTES Y NO NOS PISEMOS NI CONTRADIGAMOS  
LO MIO LO HE SEGUIDO DEJANDO REMARCADO EN OTRO COLOR PARA QUE LO VEAS MAS CLARAMENTE, SI QUIERES LO UNIFORMAS TU TODO

—

— INSTRUMENTOS Y PONDERACIÓN de ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

— *entre Resultados de Aprendizaje (R.A.), Criterios de Evaluación, Instrumentos, Contenidos del Módulo Profesional y su ponderación.*

—	— INSTRUMENTO	— PONDERACION	
		— PARCIAL	— GENERAL
— R.A. 4: <b>Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes.</b>	—	— 100%	— 30%
— <b>Criterios de Evaluación</b>	— <b>Contenidos</b>	—	—

<p>a) Se ha realizado la presentación y la despedida de la velada o espectáculo, utilizando las estrategias de comunicación adecuadas a las características del público asistente, incentivando su interés y estimulando su atención.</p>	<p>— — Técnicas de presentación. Cualidades del presentador. Técnicas de comunicación verbal y no verbal. El animador showman. Guion de presentación.</p> <p>—</p> <p>— — Técnicas de expresión y representación. Características y aplicación. Técnicas de Clown. Técnicas de expresión oral y manejo de micrófono.</p> <p>—</p>	<p>— *Preguntas de análisis, Interpretación y comprensión.</p> <p>— * Fichas de observación</p> <p>— *Ejercicios prácticos.</p> <p>— * Observación ítems actitudinales</p> <p>— TOTAL.....</p> <p>—</p> <p>— *Preguntas de análisis, Interpretación y comprensión.</p> <p>— * Fichas de observación</p> <p>— *Ejercicios prácticos</p> <p>— * Observación ítems actitudinales</p> <p>— TOTAL.....</p>	<p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>— 10%</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>— 10%</p>	<p>—</p>
<p>b) Se ha respetado el guion previsto, así como los tiempos y pausas fijados, adaptándolos a las circunstancias y eventualidades de la velada.</p>	<p>— —Baile y coreografía. Composición de coreografías. Coreografías específicas para espectáculos. Bailes de salón lúdicos y danzas colectivas, entre otros.</p> <p>—</p>	<p>— *Ficha descriptiva de la prueba práctica</p> <p>— *Planilla de evaluación recíproca</p> <p>— *Planilla del grado de participación individual en el trabajo grupal</p> <p>— * Simulación prueba de exposición prca.</p> <p>— *Pruebas prácticas de montajes coreográficos</p> <p>— *Realización y dirección de sesiones</p> <p>— *Observación ítems actitudinales</p> <p>— *Organización e intervenc. en eventos</p> <p>— TOTAL.....</p>	<p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>— 50%</p>	<p>—</p>

c) Se han resuelto las contingencias imprevistas con naturalidad y buen gusto.	— Control de contingencias	— *Fichas de observación — *Preguntas orales en clase — TOTAL.....	— — — 5%	—
d) Se han utilizado los materiales, aparatos y equipos de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.	— — Técnicas de maquillaje y caracterización. — — Actividades con pequeños materiales. Técnicas básicas y figuras sencillas en la globoflexia, entre otras. — — — Técnicas escenográficas y decoración de espacios, la puesta en escena	— *Fichas de observación — *Pruebas prácticas — *Observación ítems actitudinales — *Organización e intervenc. en eventos — TOTAL..... — — *Ejercicios prácticos. — *Organización e intervenc. en eventos — TOTAL.....	— — — — 5% — — — — 5%	—
e) Se han utilizado técnicas de comunicación y motivación en el desarrollo de la velada.	— — Metodología de intervención en veladas y espectáculos. Fases de la intervención. Análisis del grupo.. Funciones del animador showman. Recursos metodológicos. Trabajo en equipo.	— *Fichas de observación — *Ejercicios prácticos — *Observación ítems actitudinales — *Organización e intervenc. en eventos — TOTAL.....	— — — — 8%	—
Se han aplicado las medidas específicas de seguridad en el desarrollo de la actividad.	— — Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos — — Protocolos de seguridad y prevención de riesgos. Coordinación con otros profesionales.*1	— *Pruebas prácticas — — *Trabajos escritos — TOTAL.....	— — — — 7%	—
		— INSTRUMENTO	— PONDERACION	

		— PARCIAL	— GENERAL
—		—	—
— <b>R.A. 5:</b> Dirige y dinamiza actividades culturales con fines de animación turística, utilizando una metodología propia de la animación y garantizando el disfrute de los participantes.		— <b>100%</b>	— <b>10%</b>
<b>— Criterios de Evaluación</b>	<b>— Contenidos</b>	—	—
a) Se ha explicitado la vinculación de la actividad con la realidad socio-cultural del entorno.	— — Presentación de las actividades culturales en el marco de la animación turística. Vinculación con el entorno y con los centros de interés de los participantes.	— *Trabajos escritos — *Ejercicios y Pruebas prácticas — *Realización y dirección de sesiones — * Observación ítems actitudinales — TOTAL..... —	— — — — 10% — — — — —
b) Se ha informado a los participantes sobre los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.	— — Recursos culturales en el ámbito de la animación turística. Artes y costumbres populares, patrimonio histórico-artístico, ritos y leyendas, juegos autóctonos, tradicionales y populares, fiestas populares, gastronomía y folclore local y regional.	— *Trabajos escritos, recogida de informac. — * Observación ítems actitudinales — TOTAL.....	— — 20% — —
c) Se ha adaptado la actividad a las características de los participantes	— — Funciones del animador de actividades culturales en la animación turística.	— *Trabajos escritos — * Observación ítems actitudinales — TOTAL.....	— — 10% —



<p>d) Se ha demostrado la forma de realizar las actividades que requieren la ejecución práctica de algún tipo de habilidad y el manejo de algún tipo de material o utensilio específico.</p>	<p>— — Metodología de la animación de actividades culturales. Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.</p>	<p>— *Pruebas y Ejercicios prácticos.                  — * Fichas de observación                  — *Ficha descriptiva de la prueba práctica                  — *Realización y dirección de sesiones                  — *Organización e intervenc. en eventos                  — * Observación ítems actitudinales                  — TOTAL.....</p>	<p>—                  —                  —                  —                  —                  —                  — 15%</p>	<p>—</p>
<p>e) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución en la realización de las actividades.</p>	<p>— Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.</p>	<p>— *Pruebas y Ejercicios prácticos.                  — * Fichas de observación                  — *Ejercicios prácticos.                  — *Organización e intervenc. en eventos                  — * Observación ítems actitudinales                  — TOTAL.....</p>	<p>—                  —                  —                  —                  —                  — 8%</p>	<p>—</p>
<p>f) Se han utilizado técnicas de organización de actividades y distribución de grupos acordes con los principios de la animación y la dinamización de grupos.</p>	<p>— — Metodología de la animación de actividades culturales. Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.                   — — Criterios para la observación y registro de actividades culturales.</p>	<p>— *Pruebas y Ejercicios prácticos.                  — * Fichas de observación                  — *Ficha descriptiva de la prueba práctica                  — *Realización y dirección de sesiones                  — *Organización e intervenc. en eventos                  — * Observación ítems actitudinales                  — TOTAL.....</p>	<p>—                  —                  —                  —                  —                  —                  — 15%</p>	<p>—</p>
<p>g) Se han utilizado los equipos y materiales necesarios respondiendo a criterios de</p>	<p>— — Espacios e instalaciones.                  Características para el desarrollo de actividades de animación en diferentes contextos.*2                   — — Materiales para la animación.                  Características, uso y aplicación en diferentes</p>	<p>— *Pruebas y Ejercicios prácticos.</p>	<p>—                  —                  —                  —</p>	<p>—</p>

<p>máxima rentabilidad y durabilidad de los mismos.</p>	<p>contextos. Protocolos de utilización, criterios de organización y distribución. *2</p> <p>— — Actos protocolarios en grandes eventos en el contexto de la animación. Sistemas de coordinación de personal y actividades. Etapas para la realización y producción de un montaje. Escenografía, iluminación, sonido y efectos especiales. Materiales básicos en decoración. *2</p>	<p>— *Preguntas de análisis, Interpretación y comprensión.</p> <p>— * Fichas de observación</p> <p>— *Ficha descriptiva de la prueba práctica: Lista normas de uso y funcionamiento</p> <p>—</p> <p>— *Organización e intervenc. en eventos</p> <p>— * Observación ítems actitudinales</p> <p>— TOTAL.....</p>	<p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>— 7%</p>	
<p>h) Se han solucionado de forma constructiva las contingencias que se han presentado en el desarrollo de la actividad.</p>	<p>— Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.</p>	<p>— *Preguntas de análisis, Interpretación y comprensión.</p> <p>— *Pruebas y Ejercicios prácticos.</p> <p>— * Fichas de observación</p> <p>— *Ficha descriptiva de la prueba práctica</p> <p>— *Organización e intervenc. en eventos</p> <p>— * Observación ítems actitudinales</p> <p>— TOTAL.....</p>	<p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>— 15%</p>	
<p>—</p>	<p>—</p>	<p>—</p>	<p>—</p>	<p>—</p>
<p>—</p>	<p>—</p>	<p>—</p>	<p>—</p>	<p>—</p>

—		— INSTRUMENTO	— PONDERACION	
			— PARCIAL	— GENERAL
— <b>R.A. 6:</b> Evalúa el desarrollo y los resultados de las actividades de animación, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos, así como el grado de satisfacción de los participantes.		—	— 100%	— 20%
— <b>Criterios de Evaluación</b>	— <b>Contenidos</b>	—	—	—
—	—	—	—	—
<p>a) Se han aplicado técnicas e instrumentos para evaluar la idoneidad y la adecuación de las actividades de animación turística, con los objetivos establecidos y con las características de los participantes.</p> <p>b) Se han evaluado los diferentes elementos que configuran la actividad.</p>	<p>— — Evaluación de procesos y resultados de las actividades de animación, espacios utilizados, instalaciones, instrumentos y material, personal de la organización implicado, tiempos y desarrollo de la actividad, elementos complementarios y auxiliares, nivel de participación y satisfacción de los participantes.</p> <p>— — Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación para las actividades de animación. Aplicación de instrumentos específicos de evaluación.</p> <p>— — Detección de necesidades de mejora derivadas de la evaluación. Elaboración de informes de evaluación.</p> <p>—</p>	—	—	—

<p>c) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para el seguimiento y evaluación de las actividades.</p> <p>d) Se ha elaborado un informe con la información generada en todo el proceso.</p> <p>e) Se han formulado propuestas de mejora a partir de la información y las conclusiones recogidas en la evaluación de todo el proceso.</p> <p>—</p> <p>—</p>				
---	--	--	--	--

—

## — 6. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DEL MÓDULO

—

— Este módulo profesional contiene la formación necesaria para que el alumnado pueda desempeñar las funciones de programar, organizar, dirigir, dinamizar y evaluar veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico- deportivas recreativas para todo tipo de usuarios en diferentes entornos y contextos.

—

— La concreción de la función de evaluación incluye aspectos relacionados con el diseño de la valoración de la intervención, aplicando criterios de calidad a las diferentes fases del proceso.

—

— Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se aplican en procesos de animación, tanto en el sector turístico como en todos los procesos de animación y de aprovechamiento educativo del tiempo libre con actividades físicas y deportivas.

—

## — 7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Este módulo prestará una ayuda adicional a todos aquellos alumnos que lo precisen y de acuerdo con sus necesidades especiales.
- Según cada caso dispondremos una línea de actuación.
- En caso de Discapacidad Física y/ o Psíquica;
- Se aplicarán técnicas de inclusión social, adaptando la organización del grupo, los recursos así como los instrumentos, hacia la participación de los alumnos con necesidades especiales. Es la intención del profesorado de que el alumno se encuentre satisfecho y valorado por su esfuerzo.
- Se procurará la adecuación de las actividades formativas, así como de los criterios y los procedimientos de evaluación cuando el ciclo formativo vaya a ser cursado por alumnado con algún tipo de discapacidad, garantizándose el acceso a las pruebas de evaluación. Esta adaptación en ningún caso supondrá la supresión de resultados de aprendizaje y objetivos generales del ciclo que afecten a la adquisición de la competencia general del título.
- En caso de limitaciones severas y no se pudiera conseguir con dichas adaptaciones la consecución de unos mínimos dentro de los resultados de aprendizaje, se establecerá una vía de comunicación entre el alumnado implicado, tutores y dirección del centro para valorar la situación y poder tomar las medidas más adecuadas hacia el alumno en cuestión.
- En caso de lesiones temporales y una vez justificadas por el alumno médicamente;
- Se les aconsejará a los alumnos no faltar a clase en la medida de lo posible para no perder el hilo de los contenidos al menos conceptualmente. Se les adaptará el contenido procedimental a ejercicios que sí pueda realizar con los instrumentos que el profesor estime adecuados.
- Una vez superada la lesión se les evaluará aquellos contenidos de los que no ha podido beneficiarse por su lesión con alguna medida adaptada a sus posibilidades.
- En el caso de lesión total;
- Una vez justificada médicamente por el alumnado, recibirá el mismo trato que en el caso de lesión parcial valorando por el departamento si tiene posibilidad de alcanzar los mínimos resultados de aprendizajes que caracterizan al módulo con ayuda de pruebas e instrumentos

adicionales. En caso contrario se pondrá en manos del propio alumno, tutores y dirección para actuar en consecuencia.

—

#### — 8. INTERRELACIÓN CON OTROS MÓDULOS

— Este módulo profesional interacciona especialmente con los aprendizajes adquiridos en los siguientes módulos profesionales: Planificación de la animación socio-deportiva, Actividades de ocio y tiempo libre, Dinamización grupal, Metodología de la enseñanza de actividades físico-deportivas y Valoración de la condición física e intervención en accidentes. Por lo tanto, se hace imprescindible la coordinación con el profesorado que imparte las enseñanzas de dichos módulos profesionales. Asimismo, se propone que este módulo profesional se desarrolle durante el primer curso de este ciclo.

—

—

#### — 9. SINTESIS DEL MODULO

— Caracteriza, organiza recursos para programar, diseña sesiones de enseñanza dirigiéndolas y dinamizándolas, y por último evalúa dichas programaciones y ejecuciones. Todo ello referido a las actividades de juegos y actividades rítmicas

—

—

#### — 10. BIBLIOGRAFÍA

—

MARTÍNEZ J.M. (1.997)

—

o Sur

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

ARRÁEZ

¿Puedo jugar yo?

Granada - Project

BOULANGUR (1.9781)

**JUEGOS DE PLAYA**

Barcelona - Vilamal

CARLES JARDI Y OTROS. (1.981)

**1000 ejercicios y juegos con materiales alternativos.** LÉRIDA - INEF

CEBOLLA LOPES F.

**Juegos con balón.**

Barcelona - Vilarnala

ELKONIN D.B. (1.980)

**PSICOLOGÍA DEL**

Madrid - Pablo de Ríos

GARCIA FOGEDA MIGUEL A. (1.987)

**El juego predeportivo en la educación física y el deporte.** Madrid - Pila Teleña

Hernández Vázquez m. (1.997)

**JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS**

Madrid - Ministerio de Educación y Cultura

Comentado [C9]: NO LO TENIAS



— **La unidad de aprendizaje 1T se encuentra vinculada con los siguientes bloques de contenidos:**

- BLOQUE 1: Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico-recreativas
- BLOQUE 2: Organiza los recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación.

— Unidad de Aprendizaje 1T: Juegos de animación físico-recreativa y animación turística	
— <b>Temporalización:</b> 1 trimestre	— <b>Duración:</b> 13 semanas (lunes 2h y viernes 1h)

— Objetivos Generales	— Competencias profesionales
<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>r)</b> Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.</li> <li>— <b>i)</b> Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>j)</b> Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.</li> <li>— <b>m)</b> Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.</li> </ul>
— Resultados de Aprendizaje y vinculación con la Orden	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Programa juegos de animación para la recreación y actividad lúdica.</li> <li>— - Organiza los recursos y medios para el desarrollo de juegos de animación.</li> <li>— - Conoce los contenidos básicos de animación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>1.</b> Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.</li> </ul>
— Objetivos Específicos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 1. Conocer el juego como contenido de recreación y animación turística.</li> <li>— 2. Conocer las clasificaciones de juegos más destacadas de la bibliografía especializada.</li> <li>— 3. Establecer y aplicar los criterios básicos para la realización de juegos de recreación y animación.</li> </ul>	
— Aspectos del Saber Hacer/Estar	— Aspectos del Saber (temas)
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Elaboración de fichas de juegos para su aplicación práctica.</li> <li>— - Diseño y confección de una micro sesión de juegos en progresión técnica para su puesta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>t1.</b> El juego. Aproximación terminológica y conceptual. Definición y características. Teorías acerca del juego.</li> <li>— <b>t2.</b> El juego. Función recreativa y valor educativo (ocio, recreación, tiempo libre).</li> </ul>



<p>en práctica en un contexto profesional de animación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— - Dirección y animación de grupos para la recreación y la actividad física.</li> <li>— - Autonomía para desarrollar la capacidad para el trabajo cooperativo en grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>t3.</b> Tipos de juegos, clasificaciones y utilización en diferentes contextos. Juegos motores y sensoriomotores.</li> <li>— <b>t4.</b> La sesión de juegos. Criterios para su elaboración.</li> </ul>	
<b>— Tareas y Actividades</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Presentación y exposición de los temas relacionados vinculados al Bloque de Contenido 1 de la Orden.</li> <li>— - Juegos de presentación y conocimiento. Juegos de desinhibición, distensión y confianza. Juegos sensoriales (vista, oído, tacto). Juegos emocionales: riesgo, vértigo. Juegos de expresión, representación, escenificación. Juegos de baile y ritmo con soporte musical. Juegos para el desarrollo de las capacidades físicas (fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad). Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos. Juegos para el desarrollo de las habilidades perceptivo-motrices: coordinación, equilibrio</li> </ul>		
<b>— Criterios específicos de Evaluación</b>	<b>— %</b>	<b>— INST. de Calif.</b>
<b>— Relación con RA 1 . Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.</b>	<b>— Ponderación</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 1) Conoce los contenidos básicos de los contenidos desarrollados en la Unidad</li> <li>— 2) Desarrolla juegos de recreación para su aplicación en contextos concretos.</li> <li>— 3) Diseña juegos de animación para la recreación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 50</li> <li>— 20</li> <li>— 30</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Prueba escrita.</li> <li>— Prueba práctica.</li> <li>— Prueba práctica.</li> </ul>
<b>— Recursos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Hojas de registro. Escala de observación. Prueba teórica. Pruebas prácticas. Materiales e instalaciones disponibles en el centro educativo.</li> </ul>		
<b>— Observaciones</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— En la línea expuesta en la Orden se pretende también desarrollar “el análisis crítico de la utilización del tiempo libre en las sociedades actuales”, así como las “principales ofertas de utilización del tiempo libre”.</li> </ul>		

— **La unidad de aprendizaje 2T se encuentra vinculada con los siguientes bloques de contenido:**

- BLOQUE 1: Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico-recreativas
- BLOQUE 2: Organiza los recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación.
- BLOQUE 3: Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas.

— Unidad de Aprendizaje 2T: El juego, aplicación en veladas; juego y el medio natural	
— <b>Temporalización:</b> 2º trimestre	— <b>Duración:</b> 11 semanas (lunes 2h y viernes 1h)

— Objetivos Generales	— Competencias profesionales
<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>i)</b> Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.</li> <li>— <b>l)</b> Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>g)</b> Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.</li> <li>— <b>j)</b> Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.</li> </ul>

— Resultados de Aprendizaje y vinculación con la Orden	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Programa una velada adaptándola a los participantes y al contexto profesional simulado.</li> <li>— - Usa la comunicación empática con las personas y grupo.</li> <li>— - Conoce los contenidos básicos desarrollados en los temas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>1.</b> Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.</li> <li>— <b>3.</b> Dirige y dinamiza eventos, juegos y actividades recreativas, utilizando una metodología de animación y garantizando la seguridad y la satisfacción de participantes.</li> </ul>

— Objetivos Específicos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 1. Conocer la etapas evolutivas de las personas para la aplicación del juego recreativo.</li> <li>— 2. Conocer y desarrollar juegos y actividades recreativas más significativas aplicadas al medio natural.</li> <li>— 3. Desarrollar una velada aplicando los recursos metodológicos y criterios de elaboración de la misma.</li> </ul>	
— Aspectos del Saber Hacer/Estar	— Aspectos del Saber (temas)

<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Diseño y confección de una micro sesión intra grupo simulando una velada en un contexto profesional de animación recreativa.</li> <li>— - Autonomía para desarrollar la capacidad para trabajar en grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>t5.</b> Juego y etapas evolutivas.</li> <li>— <b>t6.</b> Eventos de juegos y actividades físico-recreativas. Colectivos diana. Recursos culturales en el ámbito de la animación turística. Las veladas y los espectáculos en el contexto de un proyecto de animación. Niveles de participación requerida. Tipos de veladas y espectáculos. Técnicas de programación. Objetivos. Instalaciones y entornos para el desarrollo de eventos.</li> <li>— <b>t7.</b> Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural. De pistas y rastreo, nocturnos en grandes espacios abiertos. La carrera de orientación, juegos de riesgo y aventura, entre otros.</li> </ul>	
<p>— Tareas y Actividades</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Presentación y exposición de los micro sesiones de práctica.</li> <li>— - Tareas de dirección de eventos de carácter físico-deportivo-recreativo.</li> <li>— - Tareas de elaboración de un micro programa de animación turística (selección de actividades, dinamización, criterios de elección, adaptabilidad al grupo).</li> <li>— - Actividades relacionadas con una carrera de orientación aplicando principios de animación turística.</li> </ul>		
<p>— Criterios específicos de Evaluación</p>	<p>— %</p>	<p>— INST. de Calif.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>Relación con RA 2.</b> Organiza los recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación, valorando las adaptaciones a las características e intereses de los participantes y considerando las directrices expresadas en el proyecto de referencia.</li> </ul>	<p>— Ponderación</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 1) Conoce los contenidos básicos de los contenidos desarrollados de la UA.</li> <li>— 2 ) Diseña y aborda una velada de animación y recreación para su aplicación en un contexto profesional, aplicando técnicas de programación.</li> <li>— 3) Diseña una carrera de deporte de orientación con un fin recreativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 50</li> <li>— 25</li> <li>—</li> <li>— 25</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Prueba escrita.</li> <li>— Prueba práctica.</li> <li>—</li> <li>— Prueba práctica.</li> </ul>
<p>— Recursos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Hojas de registro. Escala de observación. Prueba teórica. Pruebas prácticas. Materiales e instalaciones disponibles en el centro educativo.</li> </ul>		

— **La unidad de aprendizaje 3T se encuentra vinculada con los siguientes bloques de contenido:**

- BLOQUE 1: Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico-recreativas
- BLOQUE 2: Organiza los recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación.
- BLOQUE 3: Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas.

— Unidad de Aprendizaje 3T: Juegos con material NO tradicional.	
— <b>Temporalización:</b> 3º trimestre	— <b>Duración:</b> 12 semanas (lunes 2h y viernes 1h)

— Objetivos Generales	— Competencias profesionales
<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>ñ)</b> Aplicar técnicas de animación, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las estrategias recreativas, entre otros para dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos.</li> <li>— <b>o)</b> Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>j)</b> Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.</li> <li>— <b>m)</b> Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.</li> <li>— <b>n)</b> Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.</li> </ul>

— Resultados de Aprendizaje y vinculación con la Orden	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Conoce los contenidos básicos desarrollados en los temas.</li> <li>— - Programa juegos en función de material y el contexto.</li> <li>— - Maneja juegos y materiales recreativos para la animación y para concursos tales como globoflexia, reciclados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>1.</b> Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.</li> <li>— <b>3.</b> Dirige y dinamiza eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas, utilizando una metodología propia de la animación y garantizando la seguridad y la satisfacción de los participantes.</li> </ul>

— Objetivos Específicos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 1. Conocer otros materiales útiles de animación y recreación turística, diferentes a los tradicionales.</li> <li>— 2. Conocer otras actividades recreativas tales como globoflexia, gymkanas, grandes juegos, para concursos.</li> <li>— 3. Desarrollar juegos de animación turística usando materiales de recreación, reciclado, etc.</li> </ul>	
— Aspectos del Saber Hacer/Estar	— Aspectos del Saber (temas)

<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Diseño y confección de una micro sesión intragrupo usando materiales diferentes a los tradicionales.</li> <li>— - Autonomía para desarrollar la capacidad para trabajar en grupo.</li> <li>— - Trabajo en grupo cooperativo para la realización de actividades de animación turística.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>t8)</b> Espacios e instalaciones: características para el desarrollo de actividades de animación en diferentes contextos. Materiales: características, uso y aplicación en diferentes contextos (reciclados, convencionales, adaptados). Protocolos de utilización, criterios de organización y distribución. Mantenimiento y almacenamiento del material. Supervisión, inventario, ubicación de los materiales, condiciones de almacenamiento y conservación.</li> <li>— <b>t9)</b> Actividades físico-recreativas: globoflexia, gymkanas, grandes juegos, concursos, competiciones, acromontajes, actividades circenses, parcour, actividades físico- recreativas con soporte musical y juegos deportivo-recreativos, entre otros.</li> <li>— <b>t10)</b> Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa.</li> </ul>	
<b>— Tareas y Actividades</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— - Presentación y exposición de juegos con material no tradicional.</li> <li>— - Tareas de dirección de juegos utilizando material no tradicional.</li> <li>— - Tareas de trabajo cooperativo intragrupo.</li> </ul>		
<b>— Criterios específicos de Evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>Relación con RA 3.</b> Dirige y dinamiza eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas, utilizando una metodología propia de la animación y garantizando la seguridad y la satisfacción de los participantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>%</b></li> <li>— <b>Ponderación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— <b>Inst. de Evaluación</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>— 1) Conoce los contenidos básicos de los contenidos desarrollados de la UA.</li> <li>— 2 ) Diseña y maneja juegos usando materiales no tradicionales.</li> <li>— 3) Diseña un programa de animación turística con material no tradicional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 50</li> <li>— 20</li> <li>— 30</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Prueba escrita.</li> <li>— Prueba de simulación.</li> <li>— Prueba escrita.</li> </ul>
<b>— Recursos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Hojas de registro. Escala de observación. Prueba teórica. Pruebas prácticas. Materiales e instalaciones disponibles en el centro educativo.</li> </ul>		
<b>— Observaciones</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Según la Orden (pág. 216) se pondrá especial énfasis en la “creatividad y el aporte innovador, incentivando los procesos de búsqueda”, y la “participación del alumnado, su autonomía, y su capacidad para el trabajo cooperativo”.</li> </ul>		

ACTUACIONES COVID-19

**Adaptación a la docencia semipresencial**

Para la adaptación al sistema de docencia semipresencial que se lleva a cabo en este curso, la principal medida adoptada ha sido la utilización de la plataforma Google Classroom, en la que se han creado clases diferenciadas para cada subgrupo. Mediante el uso de esta plataforma, se atiende a la docencia semipresencial de diversas formas:

- Manteniendo un planning actualizado de los contenidos y actividades correspondientes a cada hora de clase, tanto las que son presenciales como las no presenciales para cada grupo, de manera que cada estudiante sabe en todo momento, consultándolo, los contenidos que debe trabajar y las tareas que debe realizar en las horas no presenciales, así como las que se trabajarán en clase durante sus horas presenciales.
  
- Subiendo a la plataforma las tareas a realizar, de manera que los estudiantes las puedan entregar a través de ella.
  
- Facilitando, a través de dicha plataforma, los recursos necesarios para realizar las tareas y actividades, tales como videos, documentos de texto, imágenes, etc.

#### **Atención telemática al alumnado confinado por cualquier motivo:**

Ante una situación de confinamiento individual se considera que el estudiante dispone en la plataforma de su grupo de los materiales necesarios para el seguimiento de la asignatura, aunque como medida de apoyo académico y emocional adicional se propone, a demanda del estudiante, la realización de tutorías personalizadas a través de Google Meet fuera del horario lectivo (en el que el profesor estará impartiendo sus clases al resto del grupo, no confinado). Asimismo, si las condiciones de salud del alumnado lo hicieran necesario, se modificarían los plazos de entrega de las actividades evaluables.

#### **Atención al alumnado en el caso que sucediera un confinamiento:**

En el caso de que se decretara confinamiento domiciliario y no se pudiera continuar con el modelo semipresencial actual, el desarrollo de la asignatura seguiría basándose en la plataforma Google Classroom, a través de la cual se garantizaría la comunicación con el grupo así como el planteamiento y entrega de las actividades de aprendizaje correspondientes. Durante las horas establecidas de clase se realizarían sesiones sincrónicas a través de Google Meet, en las que se trabajarían los contenidos previstos para cada sesión mediante metodologías y actividades adecuadas para el sistema online y no presencial.

—  
—  
— **11. ANEXOS**

**Comentado [C10]:** REVISAR ESTOS ANEXOS Y MODIFICAR LO QUE CREAS NECESARIO.

— **ANEXO 1**

- Es necesario hacer constar que, debido al nuevo estado excepcional de clases debido a la semipresencialidad, e intentando cumplimentar todos los contenidos del módulo (para cumplir con la temporalización y poder alcanzar con el mejor porcentaje posible los resultados de aprendizaje oficiales), nos obliga a hacer una selección y adaptación de los contenidos dentro de los bloques de contenidos programados, así mismo adaptar la metodología dando un mayor protagonismo al alumnado con una presencia más proactiva y un reparto temporal de las tareas encargadas para que encajen más operativamente, haciendo que la preparación de las mismas sea en los días no presenciales y la presentación y evaluación en los días presenciales.

— **ANEXO 2**

- Ante la posibilidad de los confinamientos individuales y/o ante un posible nuevo confinamiento general con cierre físico del centro educativo, disponemos de una serie de recursos de formación y evaluación, basados en trabajos individuales, para poder conseguir alcanzar en una proporción significativa los resultados de aprendizaje ofertados.

— **ANEXO 3**

- En cuanto a los medios informáticos / telemáticos empleados para la enseñanza presencial y no presencial, así como medio de comunicación con ellos, remitimos a los anexos de los aspectos generales de la programación del ciclo formativo, confeccionado por la jefatura del departamento del mismo, en donde se detallan toda esta información.
-