

MÓDULO PROFESIONAL:

**"ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO
LIBRE".**

DURACIÓN: HORAS (7 HORAS SEMANALES + 2 HORAS DE LIBRE
CONFIGURACIÓN)

EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS ECTS: 9.

CÓDIGO: 1123.

PROFESORADO:

D. Fernando Casado Casado

D. Rafael Rodríguez-Rubio Mediavilla

D. Carmen Sánchez Ordóñez

D. Mario Rodríguez

D. Juan Oliver Coronado

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Presentación:

El Departamento de Ciclo Formativo del IES Ramón Carande de Sevilla decide dedicar dos horas de libre configuración al módulo profesional de Actividades de Ocio y Tiempo Libre. Estas dos horas irán dedicadas a la planificación, organización, implementación, ejecución, desarrollo y evaluación del "XI Raid Recreativo Interciclos Ramón Carande". Se trata de un gran evento en el que participarán alumnos de Ciclo Formativo de TSEASD de centros públicos de la provincia de Sevilla.

Los alumnos y alumnas del módulo profesional, supervisados por el profesorado del módulo, organizarán otros muchos eventos y actividades de menor envergadura que les servirán, a modo de simulación profesional, para desarrollar sus competencias profesionales, asumiendo las diferentes funciones descritas en el apartado orientaciones pedagógicas. En este sentido, se colaborará con el proyecto de aprendizaje servicio (ApS) "Con-Vivir" que pretende contribuir a la mejora de la convivencia en el IES a través de un sistema de puntos que permiten participar al alumnado de ESO y FP básica en eventos organizados desde el TSEASD. (se adjunta proyecto)

Todos estos eventos permitirán determinar el modo y grado en el que los alumnos y alumnas cumplen los comportamientos asociados a los Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación, demostrando, de esta manera, las competencias profesionales asociadas al módulo.

El enfoque del módulo profesional será, pues, eminentemente práctico, respondiendo a los Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación del módulo profesional.

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.

Criterios de evaluación:

- a) Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre.
- b) Se ha caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre.
- c) Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre.
- d) Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias.
- e) Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre.
- f) Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre.

- g) Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.
- h) Se ha justificado la importancia de la intencionalidad educativa en el ocio y tiempo libre.

2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos, así como la normativa en materia de prevención y seguridad.

Criterios de evaluación:

- a) Se han identificado los principios de la pedagogía del juego.
- b) Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego y juguete.
- c) Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas.
- d) Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales.
- e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre.
- f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo.
- g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.

3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.

Criterios de evaluación:

- a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.
- b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.
- c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.
- d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.
- e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.
- f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.
- g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias.

4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre, teniendo en cuenta el marco legislativo.
- b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.
- c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.
- d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural,
- e) Se ha valorado la importancia de generar instalaciones y entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.
- f) Se han identificado los recursos y técnicas necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos en el medio natural
- g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.
- h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.
- i) Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.

5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.

Criterios de evaluación:

- a) Se han seleccionado los indicadores a seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.
- e) Se han usado las tecnologías de la información y a la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.
- f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.
- g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.

h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.

2. CONTENIDOS BÁSICOS

Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre:

- Ocio y tiempo libre. Conceptos: Bases antropológicas, históricas y sociológicas. Principios. Contextos de intervención. Ocio inclusivo. La ocupación del tiempo libre en las personas con discapacidad.
- Pedagogía del ocio.
- Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre.
- Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre. Colectivos específicos.
- Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas.
- Análisis de recursos y equipamientos de ocio y tiempo libre. Centros de ocio y tiempo libre: Ludotecas, campos de trabajo, campamentos, granjas escuelas, entre otros.
- El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. Funciones.
- Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.

Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo:

- El juego: El valor educativo del juego. Evolución; tipos y pautas. Pedagogía de juego, principios.
- El juguete. Tipos y características. Selección en función de la edad, de los distintos usuarios, del área que desarrollan o estimulan, entre otros.
- Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre.
- Tipos de actividades lúdicas.
- Recursos lúdicos. Espacios de juego: parques infantiles de ocio, entre otros. Criterios para la organización de espacios de ocio.
- Criterios para la organización y selección de materiales para las actividades de ocio y tiempo libre.
- Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre.

Implementación de actividades de ocio y tiempo libre:

- Animación y técnicas de expresión.
- Creatividad, significado y recursos.
- Aplicación de técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.
- Realización de actividades para el desarrollo de los distintos tipos de expresión.
- Juegos para el desarrollo motor y de las habilidades sociales e intelectuales de la persona.

- Los talleres y otros espacios en la educación en el tiempo libre.
- Aplicaciones de los recursos audiovisuales e informáticos en la animación de ocio y tiempo libre.
- Diseño de actividades creativas para el ocio y tiempo libre a partir de recursos y técnicas expresivas, en función de los objetivos de intervención y de las necesidades de los diversos colectivos, como las personas con discapacidad y otros usuarios.
- Adecuación de los recursos expresivos y las técnicas de animación a las diferentes necesidades de los usuarios.

Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural:

- Educación ambiental. Características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.
 - Marco legislativo en las actividades al aire libre.
 - Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural.
 - Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural.
 - Organización y desarrollo de actividades para el medio natural.
 - Técnicas de descubrimiento del entorno natural.
 - Análisis y aplicación de recursos de excursionismo.
 - Actividades de orientación en el medio natural.
 - Rutas y campamentos.
 - Juegos y actividades medioambientales.
 - Ecosistema urbano.
 - Coordinación de los/as técnicos/as a su cargo.
 - Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.
- Valoración de la generación entornos seguros.
- Situaciones de emergencia en el medio natural.

Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre:

- Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. Selección de indicadores.
- Técnicas e instrumentos para realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre, utilizando las nuevas tecnologías.
- Elaboración de memorias e informes de evaluación.
- Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.
- Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.

3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

3.1. Calendario.

El trabajo de los bloques de contenidos se irá desarrollando en paralelo, siempre asociado a los eventos y actividades que se vayan organizando desde el módulo.

Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero
Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre.					
Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo.					
Implementación de actividades de ocio y tiempo libre.					
Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.					
Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre.					

3.2. Desarrollo por temas de cada uno de los bloques de contenidos.

Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre.

Tema 1: Ocio y tiempo libre. Conceptos: Bases antropológicas, históricas y sociológicas.

Tema 2: Clasificación y tipos de actividades de ocio y tiempo libre.

Tema 3: El ocio y el tiempo libre en diferentes etapas evolutivas.

Tema 4: Elementos estructurales de las actividades de ocio y tiempo libre.

Tema 5: La pedagogía del ocio y la pedagogía de la aventura.

Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo.

Tema 6: Estructura y diseño. Criterios para la observación, el diseño, la organización y registro de juegos para el ocio y tiempo libre.

Tema 7: Recursos para el desarrollo de actividades físico-recreativas y de animaciones.

Tema 8: Normativa, seguridad y prevención de riesgos laborales en las actividades de ocio y tiempo libre.

Tema 9: Recursos lúdicos. Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre.

Implementación de actividades de ocio y tiempo libre.

Tema 10: Animación y técnicas de expresión. Adecuación y aplicación de recursos.

Tema 11: Los talleres, las ferias de juegos y otros espacios para el ocio.

Tema 12: Diseño de actividades creativas para el ocio de diversos colectivos.

Tema 13: Los juegos con material alternativo, reciclado y autoconstruido en las actividades de ocio y tiempo libre.

Tema 14: Los juegos de cooperación y los grandes juegos en las actividades de ocio y tiempo libre.

Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.

Tema 15: La Educación ambiental.

Tema 16: Marco legislativo en las actividades al aire libre. Prevención y seguridad.

Tema 18: Juegos y actividades de orientación en el medio natural.

Tema 19: Técnicas verticales para el ocio y el tiempo libre. Ecosistema urbano.

Tema 20: La BTT como recurso de aprovechamiento del tiempo libre y de ocio.

Tema 21: El Senderismo como medio de disfrute del tiempo libre. Rutas y campamentos.

Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre.

Tema 22: Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. Memorias e informes de evaluación.

Tema 23: Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.

4. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS.

Este módulo profesional contiene formación necesaria para desempeñar las funciones de organización de la intervención, dirección/supervisión, intervención/ejecución, evaluación de la intervención, promoción y difusión, coordinación/mediación, gestión de la calidad y administración de todo tipo de actividades de ocio y tiempo libre:

La **función de dirección/supervisión** hace referencia a los aspectos relacionados con:

- La dirección del equipo de trabajo o grupo de personas que participan en la organización e implementación de la intervención.

La **función de organización** incluye aspectos como:

- Detección de necesidades.
- Programación.
- Gestión, coordinación y supervisión de la intervención.
- Elaboración de informes.

La **función de intervención/ejecución** incluye aspectos como:

- Recogida de información.
- Organización y desarrollo de la actuación.
- Control, seguimiento y evaluación de las actividades.
- Elaboración de la documentación asociada.
- Información y comunicación a las personas usuarias y otros.

La **función de evaluación** hace referencia a:

- La implementación de los procedimientos diseñados para el control y seguimiento de la intervención en su conjunto.

La concreción de la **función de promoción** e incluye aspectos como:

- Promoción de campañas y proyectos.
- Elaboración de soportes publicitarios.

La concreción de la **función de coordinación/mediación** incluye aspectos como:

- Establecimiento de retroalimentación.
- Gestión de conflictos.

La concreción de la **función de gestión de calidad** incluye aspectos como:

- Valoración del servicio.
- Control del proceso.

La concreción de la **función de administración** incluye aspectos como:

- Gestión de inventarios y documentación.
- Gestión de recursos humanos, materiales y económicos.
- Gestión del mantenimiento.
- Gestión de licencias, autorizaciones, permisos y otros.

- Gestión de la prevención.

Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se aplican en **el sector de servicios de ocio y tiempo libre, en los subsectores de actividades lúdicas, deportivas, medioambientales y al aire libre.**

5. OBJETIVOS GENERALES A ALCANZAR.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socioeconómicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.
- d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, previendo acciones para la promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- 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.
- k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.
- 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.

n) Aplicar técnicas de intervención social, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de construcción de redes de relación, de inclusión y de participación, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de las actividades de inclusión sociodeportiva.

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.

6. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A ALCANZAR.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las **competencias profesionales**, personales y sociales de este título que se relacionan a continuación:

a) Elaborar proyectos de animación sociodeportiva a partir del análisis de las características del entorno, incorporando las últimas tendencias de este campo profesional y, en su caso, las propuestas de mejora extraídas del seguimiento de otros proyectos anteriores, aprovechando las convocatorias institucionales.

b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.

c) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo.

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.

i) Diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.

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.

- l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión sociodeportiva programadas, adaptándolas 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.

7. LÍNEAS DE ACTUACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

Las **líneas de actuación** en el proceso enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo partirán de un enfoque procedimental del módulo, realizando simulaciones en el aula y fuera de ella y utilizando una metodología activa y motivadora que implique la participación del alumnado como agente activo de un proceso de enseñanza- aprendizaje, para realizar:

- Análisis del marco legislativo de la educación ambiental.
- Análisis del ámbito de intervención de ocio y tiempo libre.
- Planificación de proyectos de animación de ocio y tiempo. Implementación.
- Adaptación de los proyectos de animación de ocio y tiempo libre a las necesidades de los colectivos.
- Realización de actividades de tiempo libre adaptando recursos materiales y espaciales a los distintos colectivos, garantizando las condiciones de seguridad tanto en el centro como en el medio natural.
- Técnicas de dirección y negociación.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Autoevaluación y reflexión crítica.
- Respeto y la atención a la diversidad.

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 eventos, jornadas físico-deportivas, actividades recreativas con diferentes segmentos de población y otras.

Este módulo profesional interacciona especialmente con los aprendizajes y competencias adquiridas en los siguientes módulos profesionales: Planificación de la animación socio-deportiva, Juegos, 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.

8. METODOLOGÍA.

En este módulo es necesario dotar al alumnado de los conocimientos teórico-prácticos que anteriormente se han expuesto para poder alcanzar los resultados de aprendizaje, los objetivos generales y las competencias profesionales, personales y sociales.

Para ello, las sesiones se desarrollarán en las instalaciones del Centro Deportivo Hytasa, del IES y, cada miércoles, en diversos espacios, instalaciones y equipamientos, tanto naturales como urbanos (Parques, equipamientos urbanos, centros deportivos, etc), del entorno de la ciudad de Sevilla (según calendario de actividades curriculares).

En cuanto a la metodología, estará basada en los procesos más que en los resultados; este enfoque práctico se aplicará en aquellos contenidos donde la materia así lo permita y requiera. Se utilizará, preferentemente, la técnica de búsqueda sobre la de instrucción directa. Se manejarán estilos de enseñanza en los que prime la indagación y la producción sobre la reproducción de modelos. En muchos casos se utilizará el aprendizaje servicio a través de simulaciones de situaciones reales de trabajo en colaboración con entidades del entorno (centros educativos, IMD, asociaciones, clubes, empresas del sector, etc). Por ejemplo, en la Feria de Juegos para la Igualdad.

En general, la metodología estará determinada por los siguientes principios educativos:

- Acción: Por el que el alumnado deberá ser el agente de su propio proceso educativo de aprendizaje, asumiendo el profesorado el rol de orientador y guía de ese proceso.
- Individualización: Adecuando la labor del profesorado al desenvolvimiento de las aptitudes de cada alumno teniendo en cuenta las capacidades personales de cada uno, observando el progreso en su aprendizaje.
- Socialización: Se potenciará la dimensión social del alumnado, desarrollándole su capacidad para relacionarse y convivir en sociedad, y trabajar en equipo o grupo.
- Autonomía: Con este principio pretendemos que el alumnado sea responsable en la toma de decisiones sobre su proceso de aprendizaje y conseguir una autonomía personal, tanto en la vida, como en el ámbito profesional.

- Partir de problemas: Como punto de partida del proceso el alumnado deberá asumir la temática a trabajar como "objeto de estudio", fomentando en él actitudes de curiosidad científica, deberá asumir el asunto propuesto como un "problema" que para ser resuelto precisa de un proceso de indagación para buscar una solución satisfactoria.
- Servicio y realidad: Por el que el alumnado verá la repercusión directa de su trabajo en diferentes entornos socio-económicos.

Todo irá encaminado a proporcionar al alumnado las suficientes herramientas que le permitan alcanzar las capacidades profesionales propias del Módulo, así como organizar y desarrollar su actividad profesional con las mayores garantías de éxito en las distintas situaciones y ámbitos laborales donde desempeñe su futuro trabajo. Todo ello siguiendo las líneas básicas de actuación del apartado 7.

9. ACTIVIDADES

El diseño y selección del tipo de actividades que se recoge en esta programación responde, y es necesario, para el cumplimiento de las líneas de actuación recogidas en el apartado 7.

1 De Enseñanza y Aprendizaje

Se plantearán actividades variadas y apropiadas para el trabajo de los contenidos anteriormente expuestos. Se buscará, siempre, el desarrollo de las competencias personales, profesionales y sociales asociadas al módulo. Sobre estas actividades se aplicarán instrumentos de evaluación que permitan determinar el cumplimiento de los Criterios de evaluación de cada Resultado de Aprendizaje.

2 Formativas Curriculares

Las actividades formativas curriculares tendrán un peso especial dentro del desarrollo del módulo. Estas actividades son obligatorias y evaluables, puesto que son necesarias para trabajar determinados contenidos del módulo que, por sus especiales características, no se pueden desarrollar en las instalaciones deportivas del IES o de Hytasa. Sin estas actividades sería imposible cumplir los Criterios de Evaluación y, por ende, los Resultados de Aprendizaje. En el siguiente cuadro se plantea el calendario aproximado de estas actividades dentro del módulo.

PROPUESTA ACTIVIDADES FORMATIVAS CURRICULARES 2023-2024 (fechas aprox)

- 27 de septiembre: Escalada en rocódromo. Alamillo. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- 11 de octubre: Técnicas verticales. Alamillo. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- 18 de octubre: Escalada 2. IFNI. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- 23, 24 y 25 de octubre: Semana Verde. Villaluenga del Rosario. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- 1 de noviembre: Montaje actividades cuerdas y escalada. Parque Alamillo. OCIO Y TIEMPO LIBRE: RAID
- 8 de noviembre: Juegos BTT + Mecánica + Polipastos. Parque Celestino Mutis. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- 22 de noviembre: Ruta BTT 1. Pinares de Oromana. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- 29 de noviembre: Ruta BTT 2. Parque y Río Guadaira. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: Medio Natural.
- Enero: Ruta BTT + acampada + Orientación BTT + bosque suspendido. La Juliana. Segundo curso. Medio Natural.
- Un día de noviembre: Feria de juegos por la igualdad. C.D. Polígono Sur. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: ApS
- 10 de enero: Prueba carreras por ventanas. Parque del Alamillo. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: RAID
- Final enero: Feria de juegos por la Paz (comprobación juegos team-building). Parque Alamillo. Segundo curso. RAID y ApS
- 7 de febrero: Prueba montaje RAID: CV + cuerdas + patines+ team-building + animación. Parque Alamillo. Segundo curso. RAID.
- 14 de febrero: RAID Ramón Carande. Parque del Alamillo. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: RAID
- Marzo: Feria de juegos. Polígono Sur. Segundo curso. OCIO Y TIEMPO LIBRE: ApS

3 Complementarias

Se irán concretando a lo largo del curso en función de las diferentes ofertas que surjan en el ámbito de las actividades físico-deportivas, relacionadas con los juegos y actividades físicas y recreativas para la animación. Tales como la participación o asistencia a eventos deportivos, a conferencias, charlas, mesas redondas, etc. Se desarrollarán durante el horario lectivo.

4 Extraescolares

Los alumnos colaborarán con el Departamento de Actividades del Centro y con otros organismos o instituciones públicas o privadas que así lo soliciten, en la organización de las actividades físico-deportivas que se estimen oportunas; con los

objetivos de potenciar la apertura del Centro al entorno, y de contribuir a la formación integral de los alumnos. Fuera del horario lectivo y de carácter voluntario.

Del mismo modo se informará a los alumnos de las distintas competiciones o eventos de actividades físico-deportivas; así como de cursos, jornadas, encuentros, etc., relacionados directa o indirectamente con este Módulo Profesional, aconsejando su participación activa o asistencia. También voluntariados. Por ejemplo, la Carrera de Orientación Familiar Parque Amate el 9 de noviembre de 2019.

10. RECURSOS

Durante el curso se utilizarán todos aquellos recursos que el profesorado considere necesarios para alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales, así como los objetivos generales.

1 Curriculares y Didácticos

A lo largo del curso se utilizarán diferentes libros de consulta, artículos y páginas webs, relacionadas con los distintos bloques de contenidos y temas que conforman la materia. Los más importantes o fundamentales para la formación del alumnado se encuentran reflejados en el apartado "Fuentes de documentación" de la presente Programación.

Se utilizarán como recursos didácticos los siguientes: libros, apuntes, cañón de proyección, televisión, reproductor de vídeo y DVD, radio cassette-CD, proyector de diapositivas y pizarra.

Para facilitar el acceso del alumnado a estos recursos didácticos y curriculares, se utilizarán la plataforma google drive y, también, la aplicación Google Classroom.

2 Instalaciones

Aulas en Hytasa e IES, gimnasio, nave, pabellón, pista polideportiva, carriles bicis, rocódromos, parques, entornos naturales (Barrancos, senderos, escuelas de escalada, vías verdes), etc.

3 Equipamientos

Espalderas, instalaciones de cuerdas, porterías, redes, canastas, escaleras, rampas, columnas, etc.

4 Materiales

Se utilizarán materiales tales como bolas, pelotas, sticks, caretas, palas, raquetas, discos, indiacas, aros, conos, petos, cuerdas, picas, colchonetas, patinetes, arcos y flechas, rulos americanos, bancos suecos, rampas, material de malabares, pinturas de cara, balones gigantes, globos, paracaídas gigante, zancos, etc.

También se utilizarán bicicletas, herramientas de reparación, arcos y flechas, cascos, cuerdas, arneses, mosquetones, gri-gri, stop, crol, material específico de esquí y deportes de invierno, material específico de senderismo y acampada, brújulas, mapas, balizas, tarjetas de control, pinzas, etc.

11. EVALUACIÓN

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 Socio-Deportiva (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.

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.
4. 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.
- 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.**

1 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. Su

consecución demostrará la adquisición de 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 todos los criterios de evaluación propios de cada uno de resultado de aprendizaje.

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 desarrollado en Andalucía por 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.. Así pues, serán criterios de calificación los siguientes:

1. Se ponderarán los resultados de aprendizaje y sus correspondientes criterios de evaluación siguiendo criterios de especificidad con el módulo y redundancia en otros módulos profesionales.
2. La calificación de cada evaluación se establecerá en función de los criterios de evaluación que se hayan cumplido o podido cumplir, de entre los evaluados hasta ese momento.
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 demostrar el cumplimiento de los criterios de evaluación no demostrados anteriormente.
 - **Examen Final de Junio:** El alumnado tendrá opción de demostrar el cumplimiento de los criterios de evaluación no demostrados anteriormente.
4. **Para alcanzar la calificación final positiva el alumno o alumna deberá haber demostrado el cumplimiento de todos los criterios de evaluación asociados a todos y cada uno de los resultados de aprendizaje.**

Tabla 1. Relación entre Resultados de Aprendizaje, Criterios de Evaluación, Instrumentos de Evaluación y Contenidos del Módulo Profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	Criterios de Evaluación	Instrumentos Evaluación	Ponderación
Si se cumplen todos y cada uno de los C.E. asociados	Si se superan todas y cada una de las pruebas (registradas en instrumentos de evaluación) diseñadas para determinar su cumplimiento	Se aplican C.E y se obtienen evidencias del cumplimiento del criterio.	Se asigna una puntuación a cada criterio de evaluación sobre el total del curso
1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos. (2pt)	a) Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre.	Examen Escrito	0,3
	b) Se ha caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre.	Proyecto RAID	0,2
	c) Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre.	Hoja de observación Feria Juegos Alternativos	0,2
	d) Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias.	Hoja de observación Feria Juegos Alternativos	0,3
	e) Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre.	Examen escrito	0,2
	f) Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre.	Hoja de observación	0,3
	g) Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.	Examen escrito	0,3
	h) Se ha justificado la importancia de la intencionalidad educativa en el ocio y tiempo.	Examen Escrito	0,2
2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos, así como la normativa en materia de prevención y seguridad. (2pt)	a) Se han identificado los principios de la pedagogía del juego.	Examen Escrito	0,2
	b) Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego y juguete.	Examen Escrito	0,2
	c) Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas.	Hoja de observación RAID	0,4

	d) Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales.	Hoja de observación RAID	0,4
	e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre.	Diseño juego de Cooperación RAID	0,4
	f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo.	Plan autoprotección y emergencias RAID	0,2
	g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.	Examen Escrito	0,2
3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación. (2,5pt)	a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.	Hoja de observación velada	0,5
	b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.	Escala de valoración Raid	0,3
	c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.	Hoja de observación Feria de Juegos Alternativos	0,5
	d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.	Ficha de sesión de ocio y tiempo libre	0,2
	e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.	Hoja de observación	0,4
	f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.	Hoja de observación Feria de Juegos Alternativos	0,4
	g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias..	Examen escrito	0,2
4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad. (2,5pt)	a) Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre, teniendo en cuenta el marco legislativo	Ficha de ruta de senderismo	0,2
	b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.	Ficha de ruta de senderismo	0,2
	c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.	Hoja de observación ruta de BTT	0,4
	d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural.	Hoja de observación Técnicas Verticales	0,4

	e) Se ha valorado la importancia de generar instalaciones y entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.	Examen escrito	0,3
	f) Se han identificado los recursos y técnicas necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos en el medio natural.	Examen escrito	0,2
	g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.	Hoja de observación Ruta de BTT	0,3
	h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.	Examen escrito	0,2
	i) Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.	Hoja de observación Técnicas Verticales	0,3
5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora. (1pt)	a) Se han seleccionado los indicadores a seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.	Memoria RAID	0,1
	b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.	Formulario autoevaluación RAID	0,2
	c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.	Cronograma RAID	0,2
	d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.	Memoria RAID	0,1
	e) Se han usado las tecnologías de la información y a la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.	Encuesta on-line participantes RAID	0,2
	f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.	Memoria RAID	0,1
	g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.	Memoria RAID	0,1

Tabla 2. Relación entre Resultados de Aprendizaje, Competencias y Objetivos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Se alcanzan al conseguirse las competencias profesionales, personales y sociales, y los objetivos generales del título	COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES El proceso y los resultados de la evaluación indican el grado de consecución			OBJETIVOS GENERALES El proceso y los resultados de la evaluación indican el grado de consecución
	Profesionales	Personales	Sociales	
1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.	a), b), c), g), i), j), l) y n)			a) , b), c), d), e), i), k), l), n) y o)
2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos, así como la normativa en materia de prevención y seguridad.				
3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.				
4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.				
5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.				

2 Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos se realizará teniendo en cuenta:

- **Los Resultados de Aprendizaje**, como expresión de los resultados que deben ser alcanzados por los alumnos al final del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los **Criterios de Evaluación**, como referencia del nivel aceptable de esos resultados, establecidos para este módulo profesional en la presente programación.
- Los **Objetivos Generales del Ciclo Formativo** nos orientarán todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Las Competencias Profesionales, Personales y Sociales**

En cada una de las sesiones y actividades el profesor evaluará la asistencia, **participación**, esfuerzo, interés, motivación, grado de integración en el grupo y compañerismo, comportamiento en clase, colaboración en la organización y desarrollo de las clases, cuidado y uso adecuado del material e instalaciones, etc, como parte fundamental del desarrollo de las competencias profesionales, sociales y personales.

Evaluación de la **asistencia a clase** y puntualidad: el alumno que iguale o supere el **20% de faltas** no habrá demostrado, por la vía continua, el cumplimiento de los criterios de evaluación. Para dicho cómputo se tendrá en cuenta el total de horas de clase del módulo hasta ese momento. Tendrá, por lo tanto, que demostrarlo por vías extraordinarias, llámense trabajos de recuperación, exámenes finales, etc.

La consecución de cada una de las capacidades terminales de cada módulo profesional será evaluada mediante los correspondientes instrumentos de evaluación que se indiquen, que evaluarán si los criterios de evaluación se han conseguido.

El enfoque que se dará a la evaluación es **procesual**, es decir, se trata de una **evaluación continua** en cuanto que estará inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno. Se utilizarán multitud de **instrumentos de evaluación**, hojas de observación, escalas de valoración, listas de control, exámenes, memorias, proyectos, fichas, dossiers, etc, de entre los que se destacan:

Pruebas escritas (exámenes):

A lo largo del curso se harán 2 exámenes teóricos en los que se valorará el cumplimiento de determinados criterios de evaluación tal como se describe en el apartado 12.1.

Trabajos:

Se irán proponiendo a lo largo del curso y tienen por finalidad que el alumno demuestre la adquisición de las competencias a través del cumplimiento de los criterios de evaluación amplíe los conocimientos sobre los contenidos más interesantes del módulo.

A lo largo del curso se irán explicando las condiciones de realización de cada uno: fecha de entrega, extensión, contenido, etc.

Algunos de estos trabajos serán mecanismos de recuperación de aquellos criterios de evaluación que no hayan podido demostrar en el desarrollo de actividades formativas, simulaciones y sesiones prácticas.

El alumnado también podrá entregar trabajos voluntarios para mejorar su calificación, pero antes de su realización, deberá informar al profesor, quien decidirá el modo en que deberá hacerse.

La entrega y aprobado de los trabajos obligatorios es condición indispensable para superar el módulo.

Fichero de juegos y actividades recreativas para la animación:*a) Ficha de sesión de ocio y tiempo libre y juegos inventados:*

- En cada clase práctica un alumno/a, por orden de lista, registrará por escrito todos los juegos que se realicen, según modelo de "Ficha de sesión de ocio y tiempo libre".
- Ese mismo alumno deberá diseñar por escrito 5 juegos, originales y diferentes, sobre la temática que se haya trabajado ese día, según modelo de "Ficha de juegos inventados".
- El alumnado tendrá acceso a estos dos modelos de ficha a través de la plataforma google drive.
- Ambos trabajos deberán subirse en formato Word a la carpeta correspondiente de google drive, respetando el formato del modelo de ficha, con todos sus apartados correctamente cumplimentados durante semana siguiente. No se admitirán fichas que no respeten el modelo de ficha de este módulo.
- El profesor corregirá la ficha del alumno/a y la subirá a la carpeta correspondiente de google drive en formato Word.
- El alumno/a aplicará las correcciones hechas por el profesor y la subirá en formatos PDF y Word a la carpeta correspondiente de google drive, durante la semana siguiente a la corrección, y de esta manera dejarla a disposición del resto de compañeros.

b) Fichero de juegos y actividades recreativas para la animación.

Al final de curso, y en el plazo indicado, todos los alumnos/as deberán entregar un fichero donde aparezcan recogidas todas las fichas de sesión de juegos y actividades recreativas para la animación. Se entregará en un C.D. con carátula dura, portada e índice de contenido. El C.D. debe contener un solo documento en formato PDF que recoja obligatoriamente todas las sesiones prácticas del módulo, y todas las fichas de 5 juegos inventados. Se valorará presentación, organización y clasificación de todas las sesiones (índice, numeración de páginas, portadas para cada apartado, etc), la accesibilidad a la información y la uniformidad del documento.

Prácticas del alumnado:

- La evaluación de algunos contenidos prácticos que se desarrollan en el módulo se realizará mediante pruebas prácticas en las que se obtendrá una calificación numérica. Es el caso de los Juegos Malabares.
- La asistencia y participación activa en todas las actividades formativas curriculares es obligatoria en su totalidad, obteniéndose una calificación de apto o no apto. El cumplimiento de las normas establecidas para cada actividad, sobre todo las relativas a la seguridad, es condición indispensable para obtener la calificación de APTO.

Simulaciones y colaboraciones con entidades:

Serán actividades que simulen situaciones reales de trabajo (según principios de apartado 8), necesarias para demostrar el cumplimiento de los criterios de evaluación asociados a cada resultado de aprendizaje, y por extensión, el desarrollo de las competencias profesionales, personales y sociales, así como de los objetivos generales.

Estas actividades se harán en colaboración con entidades del entorno, y como ejemplo, la Feria de Juegos para la Igualdad, el día de la Educación Física en la Calle, el Pasacalles, Juegos en el IES Murillo, etc.

13. FUENTES DE DOCUMENTACIÓN:

BRAVO, R., FERNÁNDEZ, E. y MERINO R. (1999). *El juego: medio educativo de aplicación a los bloques de contenidos*. Archidona (Málaga): Ediciones Aljibe. BRUGGER, CAMERINO, O. (1999). *Fichero de Juegos Deportivos Recreativos*. MEC. Barcelona. CAMERINO, O. (2000). *Deporte recreativo*. Editorial INDE. Barcelona.

- CAÑELLAS, A. (1991). *La animación Deportiva*. Barcelona. Inde.
- COMES, M.; GARCÍA, I. y OTROS. (2000): *Fichero de Juegos Malabares*. Editorial INDE. Barcelona.
- GARCÍA, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla. Wanceulen.
- GARCÍA LÓPEZ, A. y OTROS (2002). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona. Inde.
- GUITART, R. (1998). *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Editorial Graó.
- HERNÁNDEZ, M. (1997). *Juegos y deportes alternativos*. M.E.C. Madrid.
- JARDY, C. y RIUS, J. (1992). *1000 Ejercicios y juegos con material alternativo*. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- LANCIANO, J. (1986). *Juegos populares*. Albacete: Diputación Provincial.
- MARTÍNEZ GÁMEZ, M. (1995). *Educación del ocio y tiempo libre con actividades físicas alternativas*. Librerías deportivas Esteban Sanz. Madrid.
- MARTÍNEZ MALDONADO, F.J. (2003). *Juegos de cooperación y oposición para la escuela*. Sevilla. Editorial Wanceulem.
- MOYLES, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata.
- NAVARRO, V. (2002). *El afán de jugar*. Barcelona. Inde.
- PAREDES, J. (2003). *Juego, luego soy*. Sevilla Wanceulen.
- PONCE, A. Y GARGALLO, E. (1999). *Reciclo, construyo, juego y me divierto*. Madrid: Editorial CCS.
- PULET, R. (1995). *Juegos de animación en educación infantil y primaria*. Archidona (Málaga): Ediciones Aljibe.
- RUIZ ALONSO, G. (1991). *Juegos y deportes alternativos*. Editorial Ágonos. Lérida.
- RUIZ ALONSO, G. (1996). *Juegos y Deportes Alternativos en la programación de Educación Física Escolar*. Editorial Agonos. Zaragoza
- STEFFENS, C. y SPENCER, G. (1999). *Cómo fomentar las actitudes de convivencia a través del juego*. Barcelona: Ediciones Ceac.
- TORRES, J. y RIVERA, E. (1994). *Juegos y deportes alternativos y adaptados en educación primaria*. Rosillo's. Granada.
- VIROSTA, A. (1994). *Deportes alternativos*. Editorial Gymnos. Madrid.
- VIROSTA, A. (1994). *Deportes alternativos*. Editorial Gymnos. Madrid.
- WALTER, B. y GREGOR, W. (1995). *1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos*. Editorial Hispano Europea. Barcelona.
- ALFONSO, A. y RUBIO, E (1998). *Ciclismo*. Madrid. Consejo Superior de Deportes.
- BALLANTINE, R. Y GRANT, R. (1996). *La bicicleta: Manual de reparación*. Barcelona. Alcanto.
- BEROUJON, Y. (1999). *Juegos de escalada. Jugando a trepar*. Inde. Barcelona.

- COSTA, P.J. y JIMÉNEZ MARTÍNEZ, L. (1997). *Orientación en la naturaleza*. Murcia. ASEEF.
- FUNDACIÓN DE LOS FERROCARRILES ESPAÑOLES (1998). *Guía de las vías verdes*. Madrid. Fundación de los Ferrocarriles españoles.
- GARCÍA, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla. Wanceulen.
- GOMEZ ENCINAS, V. y Otros (1996). *El deporte de Orientación*. Madrid. Consejo Superior de deportes.
- GSCHWENDTNER, S. (1986). *Escalada libre*. Barcelona. Martínez Roca.
- JUNTA DE ANDALUACÍA (1996). *Sevilla*. Consejería de Turismo y Deporte.
- JUNTA DE ANDALUACÍA (1997). *Bicicleta*. Sevilla. Consejería de Turismo y Deporte.
- LUJÁN, J.I. (1995). *Maniobras básicas con cuerdas*. Madrid. Desnivel.
- MCMANNERS, H. (1997). *Mi primer manual de bicicleta*. Barcelona. Molino.
- MIRACLE, L. (1994). *Nuevos deportes de aventura y riesgo*. Barcelona. Planeta.
- ZARATE, A. (1995). *Juegos al aire libre*. Madrid. M.E. Editores.