

MÓDULO PROFESIONAL

JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE
ANIMACIÓN TURÍSTICA.

CURSO (2023-2024)
GRUPOS A y B

DURACIÓN: 160 HORAS (5 HORAS SEMANALES)

EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS ECTS: 10.

CÓDIGO: 1138.

PROFESORADO:

Fco Javier Calahorro Cardoso

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación

1. Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.

Criterios de evaluación:

- a) Se han tenido en cuenta los factores ambientales y estacionales en el diseño de las actividades.
- b) Se han tenido en cuenta las características, necesidades e intereses de los diferentes grupos de usuarios para el diseño de las actividades.
- c) Se han seguido criterios fisiológicos y de motivación en la secuenciación de las actividades.
- d) Se ha realizado el análisis y distribución de recursos para la optimización de los mismos, posibilitando la máxima participación.
- 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.
- f) Se han diseñado las técnicas y estrategias específicas para la promoción y publicitación de las actividades.
- g) Se ha elaborado el protocolo de seguridad y de prevención de riesgos relativo a su área de responsabilidad.

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.

Criterios de evaluación:

- a) Se han seleccionado todos los recursos de apoyo y consulta: informáticos, bibliográficos, discográficos y audiovisuales, entre otros.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

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.

3. 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.

Criterios de evaluación:

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.

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.

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 diferentes canales de información para asegurarse de que las indicaciones han sido comprendidas.

d) Se ha utilizado una metodología que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos.

e) Se ha adaptado el nivel de intensidad y dificultad a las características de los participantes.

f) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución detectados, interviniendo sobre las posibles causas que los provocan.

g) Se han empleado estrategias asertivas para reorientar las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y el clima relacional.

h) Se ha ocupado el lugar apropiado para mantener una comunicación eficaz y el control de los participantes y para anticiparse a las contingencias.

4. Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes.

Criterios de evaluación:

a) Se ha realizado la presentación y la despedida de la velada o espectáculo, utilizándolas estrategias de comunicación adecuadas a las características del público asistente, incentivando su interés y estimulando su atención.

b) Se ha respetado el guion previsto, así como los tiempos y pausas fijados, adaptándolos a las circunstancias y eventualidades de la velada.

c) Se han resuelto las contingencias imprevistas con naturalidad y buen gusto.

d) Se han utilizado los materiales, aparatos y equipos de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.

e) Se han utilizado técnicas de comunicación y motivación en el desarrollo de la velada.

f) Se han aplicado las medidas específicas de seguridad en el desarrollo de la actividad.

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.

Criterios de evaluación:

a) Se ha explicitado la vinculación de la actividad con la realidad socio-cultural del entorno.

- b) Se ha informado a los participantes sobre los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.
- c) Se ha adaptado la actividad a las características de los participantes.
- 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.
- e) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución en la realización de las actividades.
- 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.
- g) Se han utilizado los equipos y materiales necesarios respondiendo a criterios de máxima rentabilidad y durabilidad de los mismos.
- h) Se han solucionado de forma constructiva las contingencias que se han presentado en el desarrollo de la actividad.

6. Evalúa el desarrollo y los resultados de las actividades de animación, utilizándolas técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos, así como el grado de satisfacción de los participantes.

Criterios de evaluación:

- 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.
- b) Se han evaluado los diferentes elementos que configuran la actividad.
- c) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para el seguimiento y evaluación de las actividades.
- d) Se ha elaborado un informe con la información generada en todo el proceso.
- e) Se han formulado propuestas de mejora a partir de la información y las conclusiones recogidas en la evaluación de todo el proceso.

2. CONTENIDOS BÁSICOS

Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico-recreativas:

— 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 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 fíicodeportivas 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.

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.

Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas:

— Juegos motores y sensomotores 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 físicorecreativas 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.

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.

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 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.

Evaluación de las actividades de animación:

– Evaluación de procesos y resultados de las actividades de animación, espacio 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.

3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Durante el primer trimestre del curso 2023/24, se desarrollarán los bloques 1 y 2 con un planteamiento teórico-práctico. El Bloque 3 se desarrollará en el segundo trimestre aprovechando diferentes eventos y actividades, preferentemente en colaboración con entidades sociales, escolares o municipales del entorno del centro. El bloque 5 se afrontará en el tercer trimestre del curso. El Bloque 4 será un bloque fundamentalmente práctico, al que se dará más valor durante el curso, y que se trabajará durante todo el curso.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<p>Bloque 1: Fundamentación Teórica del Juego</p> <p>Bloque 2: Organización de recursos y medios para el desarrollo de juegos y actividades de animación</p>	<p>Bloque 3: Programación de juegos, actividades físico-recreativas, eventos, veladas y actividades culturales con fines de animación turística.</p>	<p>Bloque 5: Evaluación de las actividades de animación.</p>
<p>Bloque 4: Dirección, conducción y dinamización de juegos, actividades físico-deportivas y recreativas, veladas, espectáculos y actividades culturales en animación turística.</p>		

4. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS.

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.

Las actividades de aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo están relacionadas con:

- La elaboración de programas de animación turística, la selección de actividades y la Dinamización de las mismas.
- El diseño de juegos, su aplicación con diferentes colectivos y su dinamización en Diferentes situaciones, entornos y contextos.
- La caracterización de las actividades físico-deportivas y recreativas y las posibilidades que ofrecen en función de las necesidades socio-motoras de diferentes colectivos.
- La dirección de eventos de carácter físico-deportivo-recreativo.

5. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS.

Las competencias profesionales, personales y sociales asociadas a este módulo son las que se relacionan a continuación:

a) Elaborar proyectos de animación socio-deportiva 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.

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.

f) Programar las actividades de inclusión sociodeportiva en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de intervención más apropiada.

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.

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.

k) Dirigir y dinamizar el proceso de enseñanza de actividades físicas y deportivas, adaptando lo programado a la dinámica de la actividad y del grupo y evaluando los aprendizajes de los participantes.

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.

q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.

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.

s) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

t) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todas las personas», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

u) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

6. OBJETIVOS GENERALES A ALCANZAR.

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 socio-deportiva.

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.

7. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A ALCANZAR.

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 socio-deportiva, 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.

8. LÍNEAS DE ACTUACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

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, 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.

9. 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 cuatro horas, en las instalaciones del Centro Deportivo Hytasa, una hora a la semana en el aula 2 del mismo complejo deportivo de Hytasa y puntualmente en diversos espacios, instalaciones y equipamientos tanto naturales como urbanos (Parques, equipamientos urbanos, centros deportivos, etc).

En cuanto a la metodología, estará basada en los procesos más que en los resultados, y 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 búsqueda de soluciones, 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, FERIA JUEGOS DIA DE D. RAMÓN CARANDE.

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 terminales 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 8. Del mismo modo se aplicarán metodologías activas como la EDUCACIÓN DEPORTIVA (asumiendo diferentes roles), el aprendizaje COOPERATIVO o el aprendizaje basado en juegos.

10. 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 8.

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

Estas actividades son evaluables y por tanto deben realizarse, 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.

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.

11. 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, reproducciones en plataformas como Youtube, infografías y documentos realizados en Canva y Genially, proyector de diapositivas y pizarra.

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

2 Instalaciones

Complejo polideportivo de Hytasa (Aulas, 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.

12. 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.
- La evaluación de los aprendizajes de los alumnos se realizará teniendo en cuenta:
- **Los Resultados de Aprendizaje (RA)**, como expresión de los *resultados que deben ser alcanzados* por los alumnos al final del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los **Criterios de Evaluación (CEv)**, como referencia del *nivel aceptable de esos resultados*, establecidos para este módulo profesional.

- Concretamente se siguen las indicaciones del **Artículo 2** de dicha orden. Normas generales de ordenación de la evaluación.
 - La evaluación de los aprendizajes del alumnado que cursa ciclos formativos será **continua** y se realizará por módulos profesionales.
 - 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.
 - 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.
- La *calificación* vendrá dada por la valoración de cada uno de los RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA) y sus CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CEv) asociados.
- Cuando alguno de estos no se haya conseguido por parte del alumnado, habrá que recuperarlo al final del curso, en la última evaluación final.
- Cada RA y CEv tendrá un valor cuantitativo dentro de cada prueba, examen, o trabajo a realizar durante el curso, trimestre o evaluación final.
- Será condición indispensable superar cada RA y CEv con calificación positiva, es decir **5 o más, para poder realizar media con los demás**.
 - *Si no se produjera este hecho, la calificación de trimestre o final se consideraría **negativa**, es decir, **menos de 5** y por tanto el curso no estaría superado.*
- En la calificación de trimestre o final sólo se pueden dar números enteros, de manera que de la suma de calificaciones parciales saldrán decimales,
 - *y el redondeo se realizará en base a las actitudes del alumnado con respecto al proceso de enseñanza aprendizaje, asistencia, participación, responsabilidad, trabajo, esfuerzo...*
- **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.*
- 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, pruebas escritas y prácticas, etc.

Cada uno de los RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA) y CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CEv) serán verificados mediante todo tipo de pruebas e instrumentos de evaluación, tales como:

- **Pruebas escritas (exámenes):**

A lo largo del curso se harán, al menos, 3 exámenes escritos, uno por cada trimestre, en los que se valorará el cumplimiento de determinados criterios de evaluación.

- **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.

Los trabajos siempre se entregarán a ordenador y 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 juegos 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 juegos".

- Ese mismo alumno deberá diseñar por escrito 4 juegos, originales y diferentes, sobre la temática que se haya trabajado ese día, según modelo de "Ficha de juegos".
- El alumnado tendrá acceso a estos documentos a través de la plataforma google drive y Classroom.
- Ambos trabajos deberán subirse en formato Office a la plataforma Classroom, 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.

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

Se valorará presentación, organización y clasificación de todas las partes de la ficha (contenidos, objetivos, desarrollo, representación gráfica, etc., la accesibilidad a la información y la uniformidad del documento, entre otras...

- **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 y otros posibles.
- 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 es condición indispensable para obtener la calificación de apto. Sólo la calificación apto supone una calificación positiva y aprobada.

- **Simulaciones y colaboraciones con entidades:**

Serán actividades que simulen situaciones reales de, 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.

PERIODOS DE EVALUACIÓN

El alumnado dispondrá de **tres procesos de evaluación** para alcanzar las capacidades terminales de cada módulo profesional:

- **Evaluación trimestral 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.

- 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.
- **EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE:** Del mismo modo, se hace indispensable evaluar nuestra propia práctica docente, al igual que del propio proceso de enseñanza y aprendizaje para tener un criterio donde apreciar la progresión de la misma, empleando para ello *dianas de autoevaluación* y "Exit Tickets" para valorar nuestro desempeño tanto de manera propia como conjunta con el alumnado al finalizar cada trimestre.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Si se cumplen todos y cada uno de los C.E. asociados	Criterios de Evaluación Si se superan todas y cada una de las pruebas (registradas en instrumentos de evaluación) diseñadas para determinar su cumplimiento	Instrumentos de Evaluación Se aplican C.E y se obtienen evidencias del cumplimiento del criterio.		
1. Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos. (1,5 pt)	a) Se han tenido en cuenta los factores ambientales y estacionales en el diseño de las actividades.	FERIA JUEGOS CARANDE (Encabezado)		
	b) Se han tenido en cuenta las características, necesidades e intereses de los diferentes grupos de usuarios para el diseño de las actividades.	Examen escrito		
	c) Se han seguido criterios fisiológicos y de motivación en la secuenciación de las actividades.	Examen escrito		
	d) Se ha realizado el análisis y distribución de recursos para la optimización de los mismos, posibilitando la máxima participación.	Examen escrito		
	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.	FERIA JUEGOS CARANDE (Seguridad)		
		Ficha de 5 juegos inventados (Variantes)		
	f) Se han diseñado las técnicas y estrategias específicas para la promoción y publicitación de las actividades.	Logo, cartel, tríptico y redes sociales Día de la E.F. en la calle		
	g) Se ha elaborado el protocolo de seguridad y de prevención de riesgos relativo a su área de responsabilidad.	Examen escrito		
		Plan seguridad Día EF en la Calle, FERIA		

		JUEGOS		
<p>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. (2 pt)</p>	a) Se han seleccionado todos los recursos de apoyo y consulta: informáticos, bibliográficos, discográficos y audiovisuales, entre otros.	Fichero de Juegos		
	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.	Hoja de observación dirección de una sesión de juegos (Preguntas 1-x)		
	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.	Hoja de observación dirección de una sesión de juegos (Preguntas x-x)		
	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.	Hoja de observación de un Pasacalles		
	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.	Hoja de observación dirección de una sesión de juegos (Preguntas x-x)		
	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.	Examen escrito		
	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.	Examen escrito		
	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.	Ficha de seguridad de la I Feria de juegos para la igualdad		

<p>3. 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. (2,5 pt)</p>	<p>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.</p>	<p>Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos.</p>		
	<p>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.</p>	<p>Hoja de co-evaluación I Feria de juegos para la Igualdad</p>		
	<p>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 diferentes canales de información para asegurarse de que las indicaciones han sido comprendidas.</p>	<p>Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos.</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>Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos.</p>		
	<p>e) Se ha adaptado el nivel de intensidad y dificultad a las características de los participantes.</p>	<p>Ficha de Juegos Inventados</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>Examen teórico-práctico de malabares.</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>Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos.</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>Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos</p>		
<p>4. Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los</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>Hoja de co-evaluación velada salida de senderismo</p>		
	<p>b) Se ha respetado el guion previsto, así como los tiempos y pausas fijados, adaptándolos a las circunstancias y eventualidades de la</p>	<p>Velada salida de</p>		

participantes. (1,5 pt)	velada.	senderismo		
	c) Se han resuelto las contingencias imprevistas con naturalidad y buen gusto.	Velada salida de senderismo		
	d) Se han utilizado los materiales, aparatos y equipos de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.	Velada salida de senderismo		
	e) Se han utilizado técnicas de comunicación y motivación en el desarrollo de la velada.	Velada salida de senderismo		
	f) Se han aplicado las medidas específicas de seguridad en el desarrollo de la actividad.	Examen escrito		
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. (1,5 pt)	a) Se ha explicitado la vinculación de la actividad con la realidad socio-cultural del entorno.	Examen escrito		
	b) Se ha informado a los participantes sobre los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.	Examen escrito		
	c) Se ha adaptado la actividad a las características de los participantes.	Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos.		
	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.	Examen práctico de malabares		
	e) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución en la realización de las actividades.	Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos		
	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.	Hoja de observación sobre la dirección de una sesión de juegos		
	g) Se han utilizado los equipos y materiales necesarios respondiendo a criterios de máxima rentabilidad y durabilidad de los mismos.	Examen escrito		
	h) Se han solucionado de forma constructiva las contingencias que se han presentado en el desarrollo de la actividad.	Sesión de juegos		
6. Evalúa el desarrollo y los resultados de las	a) Se han aplicado técnicas e instrumentos para evaluar la idoneidad y la adecuación de las actividades de animación turística, con los	Escalas de valoración sobre la actividad Día		

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. (1 pt)	objetivos establecidos y con las características de los participantes.	de la Educación Física en la Calle. FERIA JUEGOS CARANDE		
	b) Se han evaluado los diferentes elementos que configuran la actividad.	Ficha de Evaluación de una sesión de juegos.		
	c) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para el seguimiento y evaluación de las actividades.	Encuesta de satisfacción utilizando formularios online para Día Educación Física en la calle y FERIA JUEGOS CARANDE		
	d) Se ha elaborado un informe con la información generada en todo el proceso.	Memoria del evento Día de la Educación Física en la calle		
	e) Se han formulado propuestas de mejora a partir de la información y las conclusiones recogidas en la evaluación de todo el proceso.			

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. Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.	e), g), h), j), n)	p), r)	p)	o)
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.	e), g), n)			g), i), o)
3. 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.	m)			j), l), u)
4. Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes.	m)			ñ), u)
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.	m)			ñ), u)
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.	d)			f), r)

COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

d) Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación socio-deportiva, 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.

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, L y OTROS (1999). *1000 ejercicios y juegos de calentamiento*. Hispano-Europea. Barcelona.

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 Wanceulen.
- 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.