

CICLO FORMATIVO: ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

MÓDULO: JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA

CURSO: 1º AFD 301/ 2018-19

Duración: 160 horas

Lugar: aula y pabellón

• **OBJETIVOS.**

1. Analizar y valorar el aspecto lúdico de los juegos y de las actividades físico-recreativas así como su aportación a la animación sociodeportiva.
2. Analizar la animación sociodeportiva como profesión, contextualizándola en los distintos ámbitos en los que se puede ejercer y asumiendo la actitud y comportamiento profesionales propios del técnico superior.
3. Programar y organizar actividades de animación sociodeportiva (juegos, actividades físico-deportivas y recreativas, actividades culturales, eventos, veladas y espectáculos) analizando las adaptaciones de los recursos y medios a diferentes contextos y participantes, para garantizar la seguridad y la satisfacción de los participantes.
4. Elaborar un fichero de juegos y actividades físico-recreativas que se adapte a las características, intereses y/o necesidades de los participantes.
5. Dirigir y dinamizar actividades con fines de animación sociodeportiva (juegos, actividades físico-deportivas y recreativas, actividades culturales, eventos, veladas y espectáculos), utilizando una metodología propia de la animación y garantizando la seguridad y la satisfacción de los participantes.
6. Evaluar el desarrollo y los resultados de las actividades de animación sociodeportiva así como el grado de satisfacción de los participantes y la competencia social del técnico superior para el desarrollo de las funciones profesionales, identificando los aspectos susceptibles de mejora.

• **CONTENIDOS.**

- Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico-recreativas.
- Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación.
- Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas.
- Conducción de veladas y espectáculos.
- Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística.
- Evaluación de las actividades de animación.

• **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

- Los criterios de calificación que se establecen son los siguientes:

- Conceptos.....40%	Alumnos que no realicen la semana de esquí, 2ª ev.:
- Procedimientos.....50%	- Conceptos.....50%
- Actitud.....10%	- Procedimientos.....40%
	- Actitud.....10%
- Los porcentajes de los apartados podrán variar en función de los contenidos trabajados en cada evaluación, pero la actitud siempre valdrá un 10%.
- En cada uno de los apartados (teoría, práctica y actitud) se ha de obtener una nota mínima de 5.
- No se hará media de las notas (exámenes, trabajos, etc.) si alguna de ellas es inferior a 4.
- Nota final del módulo:

Nota de la 1ª evaluación.....30%
Nota de la 2ª evaluación.....30%
Nota de la 3ª evaluación.....30%
Fichero.....10%
- Será factible (no obligatorio) llevar a cabo recuperaciones parciales, en el siguiente trimestre, siempre y cuando lo permita el seguimiento adecuado de la programación y haya tiempo para su realización.
- Todas aquellas pruebas o entregas (exámenes teóricos y prácticos, trabajos teóricos, fichas, etc.) que se realicen para recuperar un contenido suspendido podrán obtener una nota máxima de 5 o, en caso necesario, hasta un 6 para hacer media con las demás pruebas.
- Aquellos alumnos que asistan a las prácticas pero no puedan participar activamente en ellas por una lesión, debidamente justificada, deberán realizar un trabajo, a determinar, según la tipología y duración de la lesión, por la profesora:
 - + En caso de lesiones “cortas” de hasta dos semanas, compensarán la falta de práctica con la elaboración de las fichas correspondientes a las sesiones en las que no participen activamente, además de colaborar en aspectos organizativos en la medida de lo posible durante la sesión. En caso de que dichas fichas no cumplan el mínimo exigido para darlas por aprobadas, se le descontará de la parte de actitud la nota.
 - + En caso de lesiones “graves” de más de dos semanas de duración, la profesora, además de las fichas pertinentes mencionadas en el apartado de lesiones “cortas”, podrá pedir al alumnado la elaboración de un trabajo teórico específico relacionado con la temática del módulo o la elaboración de un examen práctico o teórico-práctico.
- Aquellos/as alumnos/as que por diversos motivos justificados o no, no realicen más del 50% de las sesiones prácticas tendrán la evaluación del apartado práctico suspendida, debiendo presentarse a la recuperación en el siguiente trimestre mediante un

examen práctico o teórico-práctico de los contenidos trabajados en la evaluación suspendida, pudiendo optar únicamente al 75% de la nota de dicho apartado procedimental.

PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Perderán el derecho a la evaluación continua los/as alumnos/as que excedan el número de faltas de asistencia (tanto justificadas como injustificadas) previstas en la Orden de 26 de octubre de 2009 que regula la matriculación, evaluación y acreditación en su Artículo 7.3, que es como máximo del 15% respecto a la duración total del módulo formativo. Dichos alumnos, además de tener que presentar todos los trabajos y fichas (fichero de juegos variados que se adapte a las características de los participantes y al objetivo que se persigue, etc.) exigidas durante el curso así como resúmenes-esquemas de todas las unidades didácticas, deberán realizar un examen final (teórico y práctico) de todo el temario. Para superar el módulo formativo el alumno ha de obtener en todas y cada una de las pruebas (exámenes -teórico y práctico-, trabajos y fichas así como resúmenes-esquemas de las unidades didácticas, etc.) una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

EVALUACIÓN DE JUNIO 2

El alumnado que no supere en la convocatoria de Junio 1 (1ª semana) el módulo formativo tendrá una segunda convocatoria de evaluación final, Junio 2 (2ª o 3ª semana). En ella, el alumnado deberá examinarse de todas las unidades didácticas (examen teórico y práctico) y presentar todos los trabajos y fichas (fichero de juegos variados que se adapte a las características de los participantes y al objetivo que se persigue, etc.) solicitadas durante el curso así como los resúmenes-esquemas de todas las unidades didácticas.

Habrà un examen práctico en el que el alumno deberá demostrar que domina los contenidos prácticos del módulo (realización práctica de la organización de diferentes juegos, examen práctico de malabares...). Podrán quedar exentos del examen práctico así como de la entrega de trabajos y fichas (si así lo decide la profesora) aquellos alumnos que ya aprobaran estas partes durante el curso. Para superar el módulo formativo el alumno ha de obtener en todas y cada una de las pruebas (exámenes -teórico y práctico-, trabajos y fichas así como resúmenes-esquemas de las unidades didácticas, etc.) una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

El alumnado que haya perdido el derecho a evaluación continua y no haya aprobado en la convocatoria ordinaria de Junio 1, tendrá en Junio 2 una segunda convocatoria de evaluación final. En ella, además de realizar los correspondientes exámenes -teórico y práctico- y entregar los trabajos teóricos y fichas (fichero de juegos variados que se adapte a las características de los participantes y al objetivo que se persigue, etc.) exigidas durante el curso, deberán entregar resúmenes-esquemas de todas las unidades didácticas. Para superar el módulo formativo el alumno ha de obtener en todas y cada una de las pruebas (exámenes -teórico y práctico-, trabajos y fichas así como resúmenes-esquemas de las unidades didácticas, etc.) una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

RECUPERACIÓN DE MÓDULO PENDIENTE

Para el alumnado con el módulo pendiente del curso anterior, los procedimientos e instrumentos de evaluación serán:

Habrà dos exámenes teóricos, uno en cada trimestre, a fin de poder realizar la evaluación final del módulo formativo antes de comenzar el módulo de FCT. En ellos se reflejarán los contenidos mínimos y la nota para hacer media con el resto de trabajos, fichas, etc. será de un 5 sobre 10 puntos. Habrà un examen práctico en el que el alumno deberá demostrar que domina los contenidos prácticos del módulo (realización práctica de la organización de diferentes juegos, examen práctico de malabares,...). Además los alumnos deberán presentar todos los trabajos y fichas (fichero de juegos variados que se adapte a las características de los participantes y al objetivo que se persigue, etc.) exigidas durante el curso así como resúmenes-esquemas de todas las unidades didácticas de acuerdo con el calendario establecido para ello. Para superar el módulo formativo el alumno ha de obtener en todas y cada una de las pruebas (exámenes -teórico y práctico-, trabajos y fichas así como resúmenes-esquemas de las unidades didácticas, etc.) una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

Fichas de las sesiones prácticas: deberán aparecer **todos y cada** uno de los juegos y actividades realizadas en clase reflejando claramente, además del nombre del módulo:

– En las fichas de un solo juego: **NOMBRE:** recoge el/los nombres con los cuales se conoce a este juego o actividad. **FECHA/INDICADOR DE ORDEN:** el día que se ha realizado en clase y si en una sesión hay más de un juego el orden de dichos juegos (ej.: 8/12/2014 (1º)). **EDAD APROPIADA:** los límites de edad en los cuales las actividades son las más apropiadas. **NÚMERO DE PARTICIPANTES:** cuál es el número de componentes del grupo apropiado para sacarle mayor partida al juego, con lo cual se aconseja respetar lo establecido (ej.: de 15 a 20). **DURACIÓN:** cuál es el tiempo que va a ocupar el juego. **LUGAR:** tamaño y características del espacio. **MATERIAL:** tipo y cantidad. **OBJETIVOS DIDÁCTICOS:** finalidades del juego, es decir, qué es lo que queremos conseguir desarrollar con la puesta en práctica de este juego; nuestro objetivo, como monitores/animadores, al proponer ese juego. **OBJETIVOS DEL JUEGO:** qué ha de conseguir el jugador para tener éxito en el juego; el objetivo del jugador. **DESARROLLO:** cuáles son los pasos que debemos desarrollar para poder llevarlo a la práctica. **REGLAS:** los aspectos que ha de tener claros el jugador antes de empezar a jugar en cuanto a qué se puede y qué no se puede hacer. **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:** que ayude a entender y recordar el juego de un solo vistazo. **VARIANTES:** diferentes posibilidades que se pueden realizar de cada uno de los juegos o actividades (cambiar el espacio, el tiempo, el material, modificación de algunas reglas) y también para poder adaptarlas a cada uno de los niveles y ciclos educativos: Educación Infantil (de 0 a 6 años); Educación Primaria -primer ciclo (7-8 años), segundo ciclo (9-10 años), tercer ciclo (11-12 años); Educación Secundaria Obligatoria (12-16 años), Postobligatoria (17-18 años)-. **OBSERVACIONES:** aquello importante para el buen funcionamiento del juego o actividad, que no se vea reflejado en los demás apartados, y que el animador ha de tener claro de antemano (seguridad, organización...), en qué momento o parte de la sesión conviene hacerla, si es para expertos o para novatos....

– En las fichas de sesión de actividad físico-recreativa: nombre de la actividad, número de sesión, fecha, objetivos, contenidos, edad, número de participantes, duración, lugar, material, descripción escrita de las tareas, descripción gráfica de las tareas, observaciones y variantes.