

PROGRAMACIÓN DEL CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR

**1142. TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN
SOCIODEPORTIVA (TSEAS)**

MÓDULO PROFESIONAL:

**JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN
TURÍSTICA. Código 1138.**

CURSO 2023-2024

PROFESOR:

JONATAN SOLVES SANCHO

MIGUEL GRAU PILES



NORMATIVA TOMADA DE:

1. Real Decreto 402/2020, de 25 de febrero, por el que se establece el título de Técnico en Guía en el medio natural y de tiempo libre y se fijan los aspectos básicos del currículo.

1. DECRETO 167/2023, de 29 de septiembre, del Consell, por el que se establece para la Comunitat Valenciana el currículo del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de técnico o técnica en Guía en el Medio Natural y de Tiempo Libre

2. RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023, de la Secretaría Autonómica de Educación y Formación Profesional, por la que se dictan instrucciones sobre la ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2023-2024 impartan Formación Profesional de grado C, D y E. [2023/7821]

ÍNDICE

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE - CRITERIOS DE EVALUACIÓN
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
2. CONTENIDOS.
3. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS.
4. ATENCIÓN A ALUMNOS CON NECESIDADES
EDUCATIVAS ESPECÍFICAS (NEE)
5. TEMPORALIZACIÓN
6. ALUMNOS CON PROCEDIMIENTO DE
EVALUACIÓN CONTINUA
7. ALUMNOS CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA
8. RESUMEN CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
9. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES
10. ESTILOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE - CRITERIOS DE EVALUACIÓN – INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los resultados de aprendizaje son una serie de formulaciones que el estudiante debe conocer, entender y/o ser capaz de demostrar tras la finalización del proceso de aprendizaje.

Los resultados del aprendizaje deben estar acompañados de criterios de evaluación que permiten juzgar si los resultados del aprendizaje previstos han sido logrados. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera la unidad mínima evaluable.

Resultados de aprendizaje.	Criterios de evaluación.
1. Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos.	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 diseñado las técnicas y estrategias específicas para la promoción y publicitación de las actividades. f) 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. g) Se ha elaborado el protocolo de seguridad y de prevención de riesgos relativo a su área de responsabilidad.



<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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>
	<p>información para asegurarse de que las indicaciones han sido comprendidas.</p> <p>d) Se ha utilizado una metodología que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos.</p> <p>e) Se ha adaptado el nivel de intensidad y dificultad a las características de los participantes.</p> <p>f) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución detectados, interviniendo sobre las posibles causas que los provocan.</p> <p>g) Se han empleado estrategias asertivas para reorientar las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y el clima relacional.</p> <p>h) Se ha ocupado el lugar apropiado para mantener una comunicación eficaz y el control de los participantes y para anticiparse a las contingencias.</p>



<p>4. Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes.</p>	<p>a) Se ha realizado la presentación y la despedida de la velada o espectáculo, utilizando las estrategias de comunicación adecuadas a las características del público asistente, incentivando su interés y estimulando su atención.</p> <p>b) Se ha respetado el guion previsto, así como los tiempos y pausas fijados, adaptándolos a las circunstancias y eventualidades de la velada.</p> <p>c) Se han resuelto las contingencias imprevistas con naturalidad y buen gusto.</p> <p>d) Se han utilizado los materiales, aparatos y equipos de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.</p> <p>e) Se han utilizado técnicas de comunicación y motivación en el desarrollo de la velada.</p> <p>f) Se han aplicado las medidas específicas de seguridad en el desarrollo de la actividad.</p>
<p>5. Dirige y dinamiza actividades culturales con fines de animación turística, utilizando una metodología propia de la animación</p>	<p>a) Se ha explicitado la vinculación de la actividad con la realidad socio-cultural del entorno.</p> <p>b) Se ha informado a los participantes sobre</p>

	<p>los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.</p> <p>c) Se ha adaptado la actividad a las características de los participantes.</p> <p>d) Se ha demostrado la forma de realizar las actividades que requieren la ejecución práctica de algún tipo de habilidad y el manejo de algún tipo de material o utensilio específico.</p> <p>e) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución en la realización de las actividades.</p> <p>f) Se han utilizado técnicas de organización de actividades y distribución de grupos acordes con los principios de la animación y la dinamización de grupos.</p> <p>g) Se han utilizado los equipos y materiales necesarios respondiendo a criterios de máxima rentabilidad y durabilidad de los mismos.</p> <p>h) Se han solucionado de forma constructiva las contingencias que se han presentado en el desarrollo de la actividad.</p>
<p>6. Evalúa el desarrollo y los resultados de las actividades de animación, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos, así como el grado de satisfacción de los participantes.</p>	<p>a) Se han aplicado técnicas e instrumentos para evaluar la idoneidad y la adecuación de las actividades de animación turística, con los objetivos establecidos y con las características de los participantes.</p> <p>b) Se han evaluado los diferentes elementos que configuran la actividad.</p> <p>c) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para el seguimiento y evaluación de las actividades.</p> <p>d) Se ha elaborado un informe con la información generada en todo el proceso.</p> <p>e) Se han formulado propuestas de mejora a partir de la información y las conclusiones recogidas en la evaluación de todo el proceso.</p>

Los recursos o instrumentos que tiene el profesor para obtener la información necesaria para la evaluación objetiva son diferentes y todos ellos pueden llevar a evidenciar la competencia del alumno:

- Pruebas escritas: se utilizan para evidenciar conocimientos del ámbito cognoscitivo. Pueden plantearse como pruebas objetivas o en forma de ensayo, en las que los alumnos exponen y presentan ideas con sus palabras.
- Pruebas prácticas: en las que el alumno demuestre el grado de adquisición de las capacidades técnico-tácticas de los diferentes módulos, así como las capacidades relacionadas con la animación, dirección, control y gestión de grupos en diferentes entornos
- Actividades de aula: se utilizan para obtener información de la ejecución de los procesos seguidos en las diferentes Unidades de Trabajo.
- Presentación de trabajos: mediante la presentación escrita o en comunicación, de forma individual o en grupo, se obtienen evidencias del trabajo real del alumno durante un periodo de tiempo.

TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN

Su objetivo es conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar procedimientos y actitudes, fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.

- REGISTRO ANECDÓTICO

Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más sobresalientes del desarrollo de una acción.

Se describen acciones, sin interpretaciones.

- LISTAS DE CONTROL

Contienen una serie de rasgos a observar, ante los que el profesor señala su presencia/ausencia en el desarrollo de una actividad o tarea.

- ESCALAS DE OBSERVACIÓN

Listado de rasgos en los que se anota la presencia /ausencia, y se gradúa el nivel de consecución del aspecto observado.

- DIARIOS DE CLASE

Recoge el trabajo de un alumno cada día, tanto de la clase como el desarrollado en casa.

- REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO

PROCEDIMIENTOS

- ANÁLISIS DEL FICHERO DE JUEGOS.

En cada sesión práctica de juegos, los alumnos requeridos para tal fin entregarán al profesor la ficha de juegos, para que sea valorada. Deberá informarse al alumno de los aspectos adecuados y de aquellos que deberá mejorar.

Al finalizar cada evaluación, los alumnos entregarán el fichero de juegos, y en la evaluación final entregarán la totalidad del mismo en formato papel para que sea valorado por la profesora.

- PRUEBAS DE COMPOSICIÓN

Piden a los alumnos que organicen, seleccionen y expresen ideas esenciales de los temas tratados. Permiten evaluar la lógica de las reflexiones, capacidad comprensiva y expresiva, grado de conocimiento...

- PRUEBAS OBJETIVAS

Son breves en su enunciado y en la respuesta que se demanda por medio de distintos tipos de preguntas:

- Preguntas de respuesta corta: se pide una información muy concreta.
- Preguntas de texto incompleto: para valorar el recuerdo de hechos,
- Terminología...



- Preguntas de emparejamiento: se presentan dos listas de palabras o enunciados en disposición vertical para que los alumnos relacionen entre sí.
- Preguntas de opción múltiple: para valorar la comprensión, aplicación y discriminación de significados.
- Preguntas de verdadero o falso: útiles para medir la capacidad de distinción entre hechos y opiniones o para mejorar la exactitud en las observaciones.

- ENTREVISTAS

A través de ella podemos recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos. Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.

- AUTOEVALUACIÓN

Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

Requiere a elaboración de cuestionarios mediante los cuales se pueda averiguar la opinión de los alumnos sobre distintos aspectos.

- COEVALUACIÓN

La coevaluación consiste en evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros. El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros.

2. CONTENIDOS.

- 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 y control de intensidad), coherencia afectivo-social (juegos de interacción y participación), variabilidad en el tipo de juegos (competitivos y cooperativos), proporcionalidad en la participación de los mecanismos de la tarea motriz (percepción, decisión y ejecución) y semejanza en la organización (minimización de tiempos de espera).

— Eventos de juegos y actividades físico-recreativas.

— Colectivos diana en actividades de animación. Intereses y necesidades.

— Recursos culturales en el ámbito de la animación turística.

— Las veladas y los espectáculos en el contexto de un proyecto de animación. Niveles de participación requerida. Tipos de veladas y espectáculos. Técnicas de programación. Objetivos. Criterios para la elaboración de guiones.

— Instalaciones y entornos para el desarrollo de eventos de actividades físico-deportivas 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 (convencional, adaptado, reciclado y específico de recreación, entre otros).



- Actividades físico-recreativas. Gymkanas, grandes juegos, concursos, competiciones, acromontajes, actividades circenses, parcour, actividades físico-recreativas 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, baile moderno 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 y populares, fiestas populares, gastronomía y folclore local y regional.

— Funciones del animador de actividades culturales en la animación turística.

— Metodología de la animación de actividades culturales. Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.

— Criterios para la observación y registro de actividades culturales.

Evaluación de las actividades de animación:

— Evaluación de procesos y resultados de las actividades de animación, espacios utilizados, instalaciones, instrumentos y material, personal de la organización implicado, tiempos y desarrollo de la actividad, elementos complementarios y auxiliares, nivel de participación y satisfacción de los participantes.

— Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación para las actividades de animación. Aplicación de instrumentos específicos de evaluación.

— Detección de necesidades de mejora derivadas de la evaluación. Elaboración de informes de evaluación.

3. 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.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales f), g), i), j), l), ñ), o) y r) del ciclo formativo, y las competencias d), e), g), h), j), m, n) y p) del título.

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 sociomotoras de diferentes colectivos.

La dirección de eventos de carácter físico-deportivo-recreativo.

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.

La metodología a emplear va a depender de los objetivos a conseguir y de los contenidos a tratar en cada momento del curso.

Por un lado, tenemos sesiones para tratar los contenidos teóricos propios de la asignatura de juegos. Estas sesiones consisten en la explicación de estos contenidos por parte del profesor con apoyo del libro "Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística". Editorial Arán. En esas sesiones se sentarán las bases y normas generales para la realización de los distintos trabajos y actividades que se desarrollarán durante el curso (fichero de juegos, elaboración de sesiones, actividades culturales y festivas del centro, elaboración de veladas, organización eventos orlas, etc.)

Por otro lado, tenemos las sesiones prácticas, estas van a ser de diferente índole; Sesiones impartidas por el profesor, se trabajan mediante asignación de tareas,

descubrimiento guiado, etc. Generando distintas propuestas en las que el alumno tendrá que llevar a la práctica multitud de juegos que abarquen las distintas clasificaciones existentes, de forma que además de aprender el juego, comprendan, vivencien e interioricen aspectos relacionados con la programación, diseño, organización y control de sesiones de juegos.

Sesiones desarrolladas por alumnos y alumnas, 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 entornos y contextos, para ello necesitamos que los alumnos impartan sesiones en distintos ámbitos y con distintos sectores de la población, siguiendo una progresión en la que el alumnado comenzará dirigiendo sesiones entre ellos en el primer trimestre, en el segundo trimestre podrá ser con grupos de la ESO y Bachillerato y en el tercero será la organización del evento de entrega de orlas para los compañeros que terminan el Ciclo.

4. ATENCIÓN A ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS (NEE)

No hay alumnos iguales, todos los alumnos son diversos. Consecuentemente las adaptaciones en el aula –en la propia realidad del aula- van a ser las más importantes. Al encontrarnos en el contexto educativo postobligatorio y con el fin básico de capacitar para el ejercicio de actividades profesionales, las adaptaciones curriculares significativas sólo van a afectar a los bloques de contenidos y a los instrumentos de evaluación, nunca a las capacidades terminales ni a los criterios generales de evaluación.

En el caso en que se tenga que realizar adaptaciones estarán en función de los contenidos mínimos planteados anteriormente, participando en cualquier caso y en la medida de lo posible en todas las actividades indicadas en la programación.

La participación en las actividades estará en función de las posibilidades, en cualquier caso: se facilitará la participación en la práctica ya sea de un modo directo o



si no es posible por circunstancias, como elemento de corrección de la práctica, realizando actividades de supervisión y control para conseguir un conocimiento adecuado de los aspectos prácticos.

Se apoyará la práctica individualizada teniendo en cuenta las posibilidades, realizando actividades de refuerzo con el fin de conseguir los mínimos adecuados planteados en la programación.

Se reforzarán las actividades de exposición y dirección de grupo, sobre todo en lo referente a los contenidos en los que el carácter recreativo tenga mayor importancia.

Teniendo en cuenta los estilos de enseñanza y/o técnicas para facilitar el proceso enseñanza- aprendizaje indicados en la programación, tendremos en cuenta, además:

Enseñanza recíproca reforzada en aquellos alumnos que lo precisen, con el fin de afianzar los conocimientos que se desarrollan a lo largo del curso.

Realización de fichas de refuerzo Enseñanza guiada por aquellos-as alumnos-as que demuestren un dominio de los aspectos prácticos. Aumento de las situaciones de dirección de grupo con el fin de afianzar aspectos que puedan estar retraídos por las características del alumnado. Programas personalizados a realizar en horario lectivo o no, facilitando en cualquier caso el uso de las instalaciones correspondientes.

Se realizará una evaluación inicial a todos aquellos alumnos que por sus características precisen de una adaptación.

Con respecto a la evaluación de los contenidos conceptuales, se facilitará al alumno que así lo precise, la realización de exámenes orales.

Si tenemos alumnos con adaptaciones de nivel 3 (TDAH) las estrategias planteadas serán las siguientes:

- Ubicar al alumno/a siempre cerca del profesor y estar pendiente de si ha entendido lo que tiene que hacer
- Asegurarse de que está siguiendo la clase con preguntas directas

- Alejar al alumno/a de estímulos externos que puedan distraerlo, como por ejemplo compañeros que lo puedan distraer.
- Dejar más tiempo en el examen y en las exposiciones orales
- Resaltar en negrita las palabras clave del examen
- Explicar las preguntas del examen detalladamente

5. TEMPORALIZACIÓN

- 1- El juego; aproximación conceptual, la sesión y el fichero.
- 2- Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación.
- 3- Desarrollo práctico juegos y talleres 1.
- 4- Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas.
- 5- Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico-recreativas
- 6- Desarrollo práctico juegos y talleres 2.
- 7- Conducción de veladas y espectáculos.
- 8- Expresión corporal y comunicación, danzas y coreografía.
- 9- Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística.
- 10- Evaluación de las actividades de animación.
- 11- Desarrollo práctico juegos y talleres 3.
- 12- Deportes en el medio natural.

Se han dividido los Bloques Temáticos del módulo de Juegos y Actividades Físico Recreativas y de Animación Turística en tres, un primer bloque teórico que abarca los aspectos teóricos del módulo, y dos prácticos, uno pone el acento en el

aprendizaje de los distintos contenidos prácticos, y el otro, en el desarrollo de esos aspectos prácticos en eventos y actividades con diferentes segmentos de la población.

Los tres se van a desarrollar en los tres trimestres, de manera que en cada trimestre se adquieran unos conocimientos teóricos iniciales que van a ser desarrollados en la práctica por el profesor y que culminan con la realización autónoma del alumnado, poniendo el acento en distintos tipos de eventos y animaciones en cada trimestre.

Bloque 1	Conceptos generales sobre el juego y distintas actividades de animación en distintos contextos.	Este bloque de contenidos aúna todos los contenidos teóricos sobre los que se asientan los contenidos prácticos que vamos a desarrollar con posterioridad, sin ellos no podríamos desarrollar de forma adecuada la práctica.
Bloque 2	Desarrollo práctico de juegos de distintos tipos y en distintos ámbitos, talleres y bailes.	Este bloque de contenidos aporta los conocimientos prácticos a tener en cuenta para que el futuro dinamizador pueda desarrollar su trabajo, pone en práctica todos los contenidos teóricos vistos con anterioridad.
Bloque 3	Organización de eventos, dirección y dinamización de sesiones recreativas, veladas y actividades culturales.	Este bloque de contenido es la culminación de los dos anteriores, el alumno pone en práctica los aspectos teóricos prácticos aprendidos, teniendo en cuenta todas las variables y posibilidades.
Bloque 4	Deportes en el medio natural	Bloque de Deportes en el Medio Natural pone en práctica todo lo aprendido anteriormente en espacios naturales, donde se realizan la mayoría de los campamentos.

Actividades de refuerzo y de ampliación

- Programas por grupos de nivel y de intereses.
- Niveles de exigencia diferentes.
- Actividades de ampliación y refuerzo.



- Utilización de diferentes materiales y medios.
- Adaptación del espacio y del tiempo.

6. ALUMNOS CON PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN CONTINUA. ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA

La calificación final del curso se obtendrá de la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones.

El módulo estará aprobado siempre que, al realizarse esta media, el alumno/a tenga una calificación igual o superior a 5 en cada una de las evaluaciones.

Para aprobar la evaluación, al final de la suma de los diferentes apartados, la nota debe ser igual o superior a 5.

Se aplicará el sistema de redondeo aprobado por el Departamento, que consiste en redondear al número entero más cercano, es decir a partir del 0.5 al número superior.

Si la nota media final obtenida es inferior a cinco, el alumno tendrá suspenso el trimestre, la recuperación del mismo se realizará por medio de pruebas teórico prácticas solo de aquellos contenidos no superados, independientemente del bloque que sea, si los contenidos prácticos no pudieran repetirse se evaluarán de forma teórica. La calificación obtenida en estos exámenes de recuperación sustituirá la calificación obtenida por el alumno/a en las pruebas escritas y prácticas del bloque correspondiente.

Las calificaciones de los contenidos teóricos y prácticos en las diferentes convocatorias se realizan de la siguiente manera;

A) Contenidos conceptuales.

Se evaluarán mediante una o dos pruebas escritas cada trimestre. Cada examen tiene tres convocatorias:

- Calificación ordinaria; Durante el trimestre.
- Extraordinaria. Al final del trimestre.
- Final EP; Junio, examen final.

Así mismo se evalúan con un fichero de juegos, para aprobar la materia deberá entregarse dicho fichero. Se tienen tres convocatorias:

- Ordinaria. Al final del trimestre. Fichero de todo el trimestre por grupos
- Extraordinaria: Al final del trimestre. Fichero de todo el trimestre individual.

Además, se evaluará con trabajos, fichas y preguntas orales durante cada trimestre.

B) Contenidos procedimentales.

Se evaluarán mediante la realización de actividades prácticas de clase, exámenes prácticos y organización y realización de distintos tipos de sesiones, veladas, eventos...
Convocatorias:

- Calificación por bloques; durante el curso escolar.
- Ordinaria. Al finalizar cada trimestre.
- Extraordinaria, Al final del trimestre o en junio, examen final.

En el examen de junio, aquellos apartados que no se puedan examinar de forma práctica serán examinados de forma teórica por medio de supuestos prácticos en los que se trabajen dichos contenidos. Esto es debido a la imposibilidad de poder montar un día práctico, realizar unas prácticas con los compañeros que ya no están, etc.

Como vimos con anterioridad, un alumno/a habrá superado la materia si al final del trimestre tiene una nota superior a cinco puntos, sino se examinará sólo de aquellos apartados que tenga suspensos. La calificación final será la media aritmética de los tres trimestres. En el caso de que el alumno/a no superase alguno de ellos deberá examinarse como hemos expuesto encima de estas líneas según la Orden de evaluación actual.

7. ALUMNOS CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

Aquellos alumnos que según el artículo 10.2 de la Orden 79/2010, de 27 de agosto, que regula la evaluación del alumnado, hayan superado el 15 % de horas de inasistencia, injustificadas o con justificación insuficiente, el alumnado perderá el derecho

a la evaluación continua y sólo podrá presentarse a la evaluación final de los módulos correspondientes.

Los alumnos que no acudan con normalidad a clase y hayan perdido la evaluación continua harán un examen teórico que incluye preguntas a desarrollar y/o tipo test y supuestos prácticos que contengan los contenidos trabajados en esas actividades. Al igual que aquellos alumnos que se deben presentar al examen final de junio.

8. RESUMEN CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Instrumentos de evaluación	Calificación
Evaluación continua ordinaria	
Trabajo de clase. Esfuerzo. Interés	20%
Trabajo práctico. Fichero de juegos. Cuaderno de campo	50%
Examen teórico	30%
Evaluación continua extraordinaria	
Examen teórico	50%
Trabajo práctico. Fichero de juegos. Cuaderno de campo	50%
Perdida evaluación continua ordinaria	
Examen teórico	50%
Trabajo práctico. Fichero de juegos. Cuaderno de campo	50%
Perdida evaluación continua extraordinaria	
Examen teórico	50%
Trabajo práctico. Fichero de juegos. Cuaderno de campo	50%

9. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

El alumno/a que, tras la convocatoria final de junio, no superará esta materia, habrá de recuperarla durante el curso siguiente. Para ello, al comienzo del nuevo curso, se le informará de los objetivos y contenidos que habrá de trabajar, de las actividades que habrá de realizar en cada bloque, de las pruebas prácticas y escritas que habrá de superar, y de la temporalización de estas actividades y pruebas. Los criterios de calificación que se utilizarán para todo este proceso de recuperación son los siguientes:



50% para la prueba escrita.

50% para las pruebas prácticas.

10. ESTILOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS

Los estilos de enseñanza que se van a utilizar serán muy variados, trabajaremos muy distintas y variadas situaciones, actividades y cada una de ellas necesitará un modelo distinto. Si bien, podemos destacar la asignación de tareas, el trabajo en grupos reducidos donde cada alumno desempeña el papel de ejecutante o de ayudante y controlador de la actividad, el descubrimiento guiado, sin olvidar otros más directivos necesarios para algunas de las prácticas a desarrollar.