

Módulo Profesional: Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística

Duración: 160 horas (5 horas semanales).

Profesor: Adrián Sánchez Perera.

1. Introducción:

El módulo de Juegos y Actividades Físico-Recreativas y de Animación Turística está enmarcado en el primer curso del Ciclo de Técnico Superior en Educación y Animación Sociodeportiva y en él facilitarán las herramientas necesarias 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.

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 presente programación se basa en la Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (BOJA nº144, de 26 de julio de 2018).

2. Contenidos del módulo.

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

1.1. 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.

1.2. Juegos motores y sensomotores.

1.3. 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).

1.4. Eventos de juegos y actividades físico-recreativas.

1.5. Colectivos diana en actividades de animación. Intereses y necesidades.
1.6. Recursos culturales en el ámbito de la animación turística.
1.7. 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.
1.8. 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.
1.9. Actividades físico-recreativas en diferentes ámbitos y contextos de animación. La recreación a través de las actividades físicas y deportivas.
1.10. Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural. Características que deben reunir. Globalidad, sostenibilidad, armonía y respeto por el medio.
1.11. Técnicas de promoción y publicitación.
1.12. Protocolos de seguridad y prevención de riesgos. Coordinación con otros profesionales.

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

2.1. La ficha y el fichero de juegos. Estructura y diseño.
2.2. Espacios e instalaciones. Características para el desarrollo de actividades de animación en diferentes contextos.
2.3. Materiales para la animación. Características, uso y aplicación en diferentes contextos. Protocolos de utilización, criterios de organización y distribución.
2.4. Mantenimiento y almacenamiento del material. Supervisión, inventario, ubicación de los materiales, condiciones de almacenamiento y conservación.
2.5. 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.
2.6. 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.
2.7. Normativas aplicables a las actividades de animación. Normativa de seguridad en instalaciones turísticas y deportivas. Legislación de interés sobre responsabilidad en la tutela de grupos y responsabilidad civil. Aplicación de la ley de prevención de riesgos laborales a diferentes contextos de práctica de actividades físico-recreativas y de animación turística.

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

3.1. 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).

3.2. Actividades físico-recreativas. Yincanas, grandes juegos, concursos, competiciones, acromontajes, actividades circenses, parkour, actividades físico-recreativas con soporte musical y juegos deportivo-recreativos, entre otros.

3.3. 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.

3.4. 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.

3.5. Funciones del animador en las sesiones y eventos de juegos y actividades físicas, deportivas y recreativas.

3.6. Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa.

3.7. Criterios para la observación y registro de juegos.

4. Conducción de veladas y espectáculos:

4.1. Técnicas de presentación. Cualidades del presentador. Técnicas de comunicación verbal y no verbal. El animador showman. Guión de presentación.

4.2. Técnicas de expresión y representación. Características y aplicación. Técnicas de Clown. Técnicas de expresión oral y manejo de micrófono.

4.3. Técnicas de maquillaje y caracterización.

4.4. Actividades con pequeños materiales. Técnicas básicas y figuras sencillas en la globoflexia, entre otras.

4.5. Baile y coreografía. Composición de coreografías. Coreografías específicas para espectáculos. Bailes de salón lúdicos y danzas colectivas, entre otros.

4.6. Técnicas escenográficas y decoración de espacios, la puesta en escena.

4.7. 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.

4.8. Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos.

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

5.1. 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.

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

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

5.4. Criterios para la observación y registro de actividades culturales.

6. Evaluación de las actividades de animación:

6.1. 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.

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

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

3. 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.

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.

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.

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.

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 guión 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.

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, 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.

- 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.

4. Temporalización de los contenidos y actividades.

TRIMESTRE	UNIDAD	DESARROLLO
1º Trimestre	<u>UNIDAD 1</u> Presentación del módulo y dinámicas de presentación.	- Dinámicas de presentación. - Dinámicas de desinhibición.
	<u>UNIDAD 2</u> Juegos	- Juegos de presentación. - Juegos populares y tradicionales. - Juegos del mundo. - Juegos/retos cooperativos. - Malabares. - Habilidades gimnásticas. - Juegos para la tercera edad. - Juegos de mesa y juegos de toda la vida aplicados a la actividad física. - Combas. - Juegos pre-deportivos. - Juegos inventados (materiales, objetivos, todo...) - Cuentos motores. - Juegos por C.F.B

		<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de inclusión. - Juegos motores (desplazamiento, lanzamiento, recepción, persecución y huida...) - Juegos con materiales autoconstruidos.
2º Trimestre	<u>UNIDAD 3</u> Deportes	<ul style="list-style-type: none"> - Floorball. - Kimball. - Tchoukball. - Últimate. - Tiro al plato. - Freesbee. - Twincon. - Palas. - Indiacá. - Acrosport.
3º Trimestre	<u>UNIDAD 4</u> Juegos expresivos	<ul style="list-style-type: none"> - Danzas y bailes del mundo (Chema) - Juegos rítmicos, de esquema corporal... - Coreografías y bailes. - Acrosport. - Juegos de imitación, roll play (vender algo, contratar algo)...
	<u>UNIDAD 5</u> Respiración y relajación	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de respiración. - Juegos de relajación (Schultz, Jacobson, masajes...) - Yoga/pilates.
	<u>UNIDAD 6</u> Juegos y naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> - Gynkana. - Orientación. - Rally fotográfico. - Geocatching.

Hay que destacar que la realización de las diferentes unidades tiene un enfoque totalmente orientado a la obtención de recursos prácticos y metodológicos a desarrollar por el alumnado en su salida al mundo laboral.

Además, se establecerá la importancia de que el alumnado comprenda las diferentes fases del juego, y deportes, con sus diferentes tipos y características dentro de cada unidad, con el objetivo de que pueda diferenciar objetivos y adaptar los contenidos que veamos en clase a la edad y el momento evolutivo de las personas a las que se dirijan.

5. Evaluación y calificación.

El proceso evaluativo concluye que, través de los procedimientos y criterios de evaluación se consiguen superar los resultados de aprendizaje. Para ello deberá alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales, así como los objetivos generales, propios del módulo.

Para ello, el alumno o alumna deberá superar cada uno de los criterios de evaluación establecidos en este módulo profesional que se reflejan en el Real Decreto 653/2018, de 23 de junio, y que se

encuentran vinculados dentro de las diferentes unidades y módulos a desarrollar durante el curso académico. Se establece de esta manera una evaluación continua durante el curso, donde:

- El sumatorio de los 6 resultados de aprendizaje pondera el 100% de la calificación final, obteniendo cada uno un valor establecido que se mostrará a continuación.
- Cada criterio de evaluación asociado a cada resultado de aprendizaje posee asociado un valor, de esta manera queda expresado de forma conjunta en la siguiente tabla:

Resultado de aprendizaje 1	15%
Criterio de evaluación a)	2%
Criterio de evaluación b)	3%
Criterio de evaluación c)	2%
Criterio de evaluación d)	2%
Criterio de evaluación e)	2%
Criterio de evaluación f)	2%
Criterio de evaluación g)	2%
Resultado de aprendizaje 2	20%
Criterio de evaluación a)	3%
Criterio de evaluación b)	3%
Criterio de evaluación c)	3%
Criterio de evaluación d)	3%
Criterio de evaluación e)	2%
Criterio de evaluación f)	2%
Criterio de evaluación g)	2%
Criterio de evaluación h)	2%
Resultado de aprendizaje 3	20%
Criterio de evaluación a)	3%
Criterio de evaluación b)	3%
Criterio de evaluación c)	3%
Criterio de evaluación d)	2%
Criterio de evaluación e)	2%
Criterio de evaluación f)	2%
Criterio de evaluación g)	2%
Criterio de evaluación h)	3%
Resultado de aprendizaje 4	15%
Criterio de evaluación a)	2%
Criterio de evaluación b)	3%
Criterio de evaluación c)	2%
Criterio de evaluación d)	2%
Criterio de evaluación e)	3%
Criterio de evaluación f)	3%
Resultado de aprendizaje 5	20%
Criterio de evaluación a)	2%
Criterio de evaluación b)	2%

Criterio de evaluación c)	3%
Criterio de evaluación d)	3%
Criterio de evaluación e)	3%
Criterio de evaluación f)	3%
Criterio de evaluación g)	2%
Criterio de evaluación h)	2%
Resultado de aprendizaje 6	10%
Criterio de evaluación a)	2%
Criterio de evaluación b)	2%
Criterio de evaluación c)	2%
Criterio de evaluación d)	2%
Criterio de evaluación e)	2%

La evaluación y calificación se desarrollará mediante diferentes rúbricas y listas de control que el alumnado deberá superar, con diferentes ítems desarrollados y creados de forma específica para averiguar el nivel de desempeño en cada uno de los criterios de evaluación expuestos y propuestos por la legislación vigente. Los instrumentos de evaluación que se utilizarán utilizados para ello y que se vincularán tanto a los contenidos teóricos como prácticos serán:

Instrumentos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Pruebas escritas. - Trabajos monográficos. - Cuestionarios. - Presentación de aspectos teóricos. - Exposición y demostración sobre conocimientos teóricos llevados a la práctica: desarrollo de sesiones, dinamización de contenidos, arbitraje, aspectos-técnico-tácticos, etc.
<ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas. - Listas de control. - Dianas - Escalas de calificación.

Por otro lado, no me gustaría finalizar el presente apartado sin aclarar algunos aspectos que resultan esenciales para el proceso evaluativo y calificativo:

- A pesar de ser una evaluación trimestral, será establecida una evaluación continua mediante el sumatorio de las diferentes calificaciones durante el curso académico.
- El alumnado deberá de obtener como mínimo un 4 en cada uno de los criterios de evaluación y aspectos evaluables para poder optar a una calificación final positiva.

- Una vez finalizado el curso, el alumnado tendrá la opción de recuperar aquellos aspectos evaluados que no hayan alcanzado el mínimo exigido para la calificación positiva y la superación del presente módulo.
- Actividades para subir nota o ampliaciones: El profesor establecerá un periodo de una o dos semanas antes de la finalización del curso (en función de la demanda y necesidades presentadas), así como el procedimiento para realizar o presentar actividades que motiven subir su nota definitiva.
- Para la evaluación de los diferentes resultados de aprendizaje y criterios de evaluación (señalados anteriormente con los diferentes porcentajes atribuidos), se tendrá en cuenta diferentes aspectos y se evaluarán a través de coevaluaciones, hetero-evaluaciones, autoevaluaciones, etc.