**Módulo profesional: Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística**

**Equivalencia en créditos ECTS: 10**

**Código: 1138**

**Duración: 195 horas**

**ÍNDICE**

|  |  |
| --- | --- |
| **APARTADOS** | **PÁGINA** |
| 1.- Identificación del módulo profesional | 2 |
| 2.- Objetivos Generales del Ciclo Formativo a alcanzar con el módulo | 2 |
| 3.- Competencias profesionales, personales y sociales a adquirir con el módulo | 4 |
| 4.- Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación | 6 |
| 4.1.- Criterios de evaluación | 6 |
| 5.- Contenidos Básicos del Módulo | 8 |
| 5.1.- Temporalización de los contenidos | 11 |
| 6.- Metodología didáctica general | 11 |
| 6.1.- Actividades de aprendizaje | 12 |
| 6.2.- Orientaciones pedagógicas | 13 |
| 6.3.- Medidas de atención a la diversidad para alumnos con NEAE | 14 |
| 6.4.- Orientaciones sobre instalaciones, equipamiento, espacios, los medios y textos recomendados | 15 |
| 7.- Características de la evaluación | 16 |
| 7.1.- Actividades de evaluación | 16 |
| 7.2.- Criterios de calificación | 17 |
| 7.3.- Criterios de recuperación de evaluaciones suspensas | 17 |
| 7.4.- Criterios de evaluación y calificación en la convocatoria extraordinaria | 18 |
| 8.- Actividades extraescolares y complementarias | 18 |

***1.- Identificación del módulo profesional***

|  |  |
| --- | --- |
| **Ciclo Formativo:** | Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio Deportiva |
| **Módulo Profesional:** | Juegos y Actividades Físico-Recreativas y de Animación Turística |
| **Grupo:** | 1º TSEASD |
| **Horas del Módulo:** | ANUALES: 195 HORAS SEMANALES: 6 SEMANAS: 32 |
| **Equivalencia de Créditos ECTS** | 10 |
| **Código** | 1338 |
| **Legislación** | BOE Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación socio Deportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo.  BOE Orden EFP/301/2019, de 11 de marzo, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio Deportiva.  BOCM DECRETO 132/2018, de 28 de agosto, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el plan de estudios del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio Deportiva. |

***2.- Objetivos generales del Ciclo Formativo a alcanzar con el módulo.***

Los objetivos generales de este ciclo formativo a alcanzar son los marcados en negrita:

**a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.**

**b) Proponer actuaciones en el ámbito socio deportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.**

**c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.**

**d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.**

**e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, previendo acciones para la promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.**

**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 sociodeportiva.**

**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.**

h) Establecer los elementos de la programación, los recursos y las estrategias metodológicas de intervención, relacionándolos con las características de los potenciales colectivos implicados, para programar las actividades de inclusión sociodeportiva.

**i) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.**

**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.**

k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.

l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.

**m) Aplicar técnicas didácticas, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de motivación y de refuerzo, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de los ejercicios de enseñanza de actividades físicas y deportivas.**

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

**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.**

p) Aplicar procedimientos de intervención y administración de primeros auxilios en caso de accidente, utilizando los protocolos establecidos, para proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades.

q) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.

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.

s) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

**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.**

v) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevenciones personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.

w) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todas las personas».

**x) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.**

y) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.

z) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

***3.- Competencias profesionales, personales y sociales a adquirir con el módulo.***

Las competencias profesionales, personales y sociales de este título son las que se marcan en negrita a continuación:

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

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

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

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

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.**

l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión sociodeportiva programadas, adaptándolas a la dinámica de la actividad y del grupo.

**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.**

ñ) Proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades, aplicando los primeros auxilios.

o) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

**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.

v) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

***4.- Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y SU PONDERACIÓN EN EL MÓDULO** | | |
| **RA 1** | Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos. | 20% |
| **RA 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. | 15% |
| **RA 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. | 20% |
| **RA 4** | Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes. | 10% |
| **RA 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. | 20% |
| **RA 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. | 15% |

***4.1.- Criterios de evaluación:***

|  |  |
| --- | --- |
| **RA 1**  Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos. | **20%** |
| 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. | 10%  20%  20%  20%  20%  10%  10% |

|  |  |
| --- | --- |
| **RA 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. | **15%** |
| 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. | 15%  10%  10%  15%  15%  15%  10%  10% |

|  |  |
| --- | --- |
| **RA 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. | **20%** |
| 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. | 15%  10%  15%  10%  15%  15%  10%  10% |

|  |  |
| --- | --- |
| **RA 4**  Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes. | **10%** |
| 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.  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. | 20%  20%  15%  20%  15%  10% |

|  |  |
| --- | --- |
| **RA 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. | **20%** |
| 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. | 10%  20%  20%  10%  10%  10%  10%  10% |

|  |  |
| --- | --- |
| **RA 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. | 15% |
| 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. | 20%  20%  20%  15%  15% |

***5.- Contenidos básicos:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bloque temático 1**  **Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico recreativas** | | | |
| Objetivos | Competencias | Resultados de aprendizaje | Criterios de evaluación |
| o, g, i | g, e, h, j, n | 1 | a, b, c, d, e,f |
| Contenidos que se abordan | | | |
| - Instalaciones y entornos para el desarrollo de eventos de actividades físico-deportivas y recreativas, veladas y actividades culturales con fines de animación turística: urbanas, turísticas y medio natural acuático y terrestre.  - Técnicas de promoción y publicitación.  - 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.  - El 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, coherencia afectivo-social, variabilidad en el tipo de juegos, proporcionalidad en la participación de los mecanismos de la tarea motriz y semejanza en la organización.  - 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.  - Eventos de juegos y actividades físico-recreativas.  - Protocolos de seguridad y prevención de riesgos. Coordinación con otros profesionales. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bloque temático 2**  **Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación** | | | |
| Objetivos | Competencias | Resultados de aprendizaje | Criterios de evaluación |
| i | p, n | 2 | a, b, c, d, e, f, g, h |
| Contenidos que se abordan | | | |
| - Recursos culturales del entorno. Fuentes de información para la selección y análisis. Internet, las redes sociales y las nuevas tecnologías como recursos lúdicos.  - 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. Construcción de elementos lúdicos con material reciclable.  - 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. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bloque temático 3**  **Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas** | | | |
| Objetivos | Competencias | Resultados de aprendizaje | Criterios de evaluación |
| j, ñ, u | d, e, g, j, m, n, r | 3 | a, b, c, d, e, f, g, h |
| Contenidos que se abordan | | | |
| - Juegos motores y sensomotores: para el desarrollo de la competencia motriz, de la competencia social y de transmisión cultural. Espacios y materiales para la práctica.  - Juegos de expresión: Dramatización, improvisación teatral, cuentacuentos.  - Actividades físico-recreativas:   * Acromontajes: Definición, objetivos, montajes básicos. * Actividades circenses: el circo como medio de animación. Historia y pedagogía. Habilidades básicas: juegos malabares, el diábolo, plato chino, equilibrios con implementos (rulos americanos, zancos,…), * Parcour: Definición, origen, técnicas básicas. * Actividades físico-recreativas con soporte musical: aérobic, step, nuevas tendencias * Juegos deportivo-recreativos: juegos del mundo (Lacrosse, Floorball, Korfball, Kinball,…)   - 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. Cros de orientación.  - 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 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. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bloque temático 4**  **Conducción de veladas y espectáculos** | | | |
| Objetivos | Competencias | Resultados de aprendizaje | Criterios de evaluación |
| ñ, u | g, h, n, p, r | 4 | a, b, c, d, e, f |
| Contenidos que se abordan | | | |
| - Técnicas de presentación: cualidades del presentador. Técnicas de comunicación verbal y no verbal. El animador showman.  - Técnicas de expresión y representación: características y aplicación. Técnicas de expresión oral y manejo de micrófono.  - Baile y coreografía.   * Diseño de actividades coreográficas * Bailes de salón * Bailes tradicionales del mundo   - Actividades con pequeños materiales. Técnicas básicas y figuras sencillas en la globoflexia, entre otras.  - Técnicas escenográficas y decoración de espacios: la puesta en escena.  - Técnicas de maquillaje y caracterización.  - 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. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bloque temático 5**  **Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística** | | | |
| Objetivos | Competencias | Resultados de aprendizaje | Criterios de evaluación |
| g, i, o | e, g, h, j, m, p | 5 | a, b, c, d, e, f, g, h |
| Contenidos que se abordan | | | |
| - 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, 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. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bloque temático 6**  **Evaluación de las actividades de animación** | | | |
| Objetivos | Competencias | Resultados de aprendizaje | Criterios de evaluación |
| f, r | d | 6 | a, b, c, d, e |
| Contenidos que se abordan | | | |
| - Evaluación de procesos y resultados de las actividades de animación: espacios utilizados, instalaciones, instrumentos y material, personal de la organización implicado, 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. | | | |

***5.1.- Temporalización de los contenidos***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bloque de contenidos** | **Nº de Horas** | **Trimestre** |
| **Programación de veladas, actividades culturales, juegos y actividades físico recreativas** | 40 | 1º |
| **Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación** | 30 | 1º |
| **Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas** | 40 | 2º |
| **Conducción de veladas y espectáculos** | 25 | 2º |
| **Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística** | 30 | 3º |
| **Evaluación de las actividades de animación** | 25 | 3º |

***6.- Metodología didáctica general***

Es necesario asegurar un aprendizaje significativo, buscando una pronta autonomía, y relacionando los contenidos de este módulo con los contenidos de otros módulos.

La metodología se caracteriza por ser:

* Interactiva y contextualizada, considerando los conocimientos previos del alumnado como punto de partida para la adquisición de nuevos aprendizajes y adecuación del lenguaje a las características del alumnado.
* Basada en la comunicación y retroalimentación profesorado-alumnado.
* Capaz de atender a la diversidad. Tendrá en cuenta las circunstancias concretas del grupo (procedencia, edad, intereses…).
* Integrará los aspectos científicos, tecnológicos y organizativos que en cada caso corresponda, con el fin de que el alumno adquiera una visión global de los procesos productivos propios de la actividad profesional.
* Los contenidos se impartirán de manera secuenciada, intercalando las exposiciones teóricas con la realización de actividades y prácticas individuales o en grupos, con el fin de que el alumno adquiera una visión lógica y adecuada de los procesos.
* Fomentará la autonomía y responsabilidad del alumnado.
* Tratará de motivar al alumno.
* Permitirá relacionar los contenidos teóricos con la práctica.
* Favorecerá el trabajo en equipo.
* Fomentará el hábito de lectura.
* Intentará mejorar la ortografía.
* Se incluirán las metodologías como ABP (aprendizaje basado en proyectos) y otras metodologías ágiles

En este sentido y en relación a lo dicho los estilos de enseñanza que se utilicen serán aquellos que promuevan estas conductas buscadas de autonomía, iniciativa, desarrollo de la capacidad de expresión, etc…

Concretando en la práctica de los juegos para su vivencia desarrollaremos estilos de enseñanza más directivos, pero a partir de la vivencia y en la enseñanza del componente más teórico y de diseño de experiencias de aprendizaje buscaremos una enseñanza menos directiva, más relacionada con la plena participación del alumno, como por ejemplo la enseñanza mediante la búsqueda y el descubrimiento guiado.

***6.1.- Actividades de aprendizaje.***

En el proceso de enseñanza aprendizaje, se llevarán a cabo diversos tipos de actividades:

* Actividades de iniciación y de motivación: para recordar y asentar conocimientos previos de los alumnos en relación con la unidad a introducir. Sirven para incentivar al alumno y ponerlo en una situación activa ante los nuevos aprendizajes.
* Actividades de desarrollo y aprendizaje: sirven para que el alumno adquiera nuevos conceptos, procedimientos y actitudes y desarrolle habilidades y destrezas técnicas propias de su profesión. Dentro de estas actividades se incluye:
  + Una explicación teórica por parte del profesor que podrá emplear medios audiovisuales como complemento.
  + Realización de trabajos específicos que estén relacionados con los contenidos del módulo, para que el alumno se acostumbre a la búsqueda, elaboración y tratamiento de la información de distintas fuentes. Estos trabajos se realizarán individualmente o en pequeños grupos para favorecer el trabajo en equipo.
* Actividades procedimentales: Realización de actividades prácticas, donde se desarrollarán y realizarán los aspectos procedimentales de las unidades. Se llevarán a cabo de forma individual, en pareja o en grupo, dependiendo del grado de dificultad de las mismas y de los medios materiales disponibles.
* También se desarrollarán actividades de consolidación

Se fomentará todo lo posible la lectura, el uso de diferente bibliografía y de diferentes páginas de internet de contenido científico para la realización de trabajos que sirvan como base o iniciación al MP de Proyecto.

El fomento de las nuevas tecnologías aplicadas a este módulo lo realizaremos en varias vertientes:

* Mediante la utilización, por parte del profesor, de presentaciones en Powerpoint de los temas que componen las Unidades Didácticas.
* A través de la preparación y exposición, por parte de los alumnos, de presentaciones de algunos de sus trabajos en Word y Powerpoint, Canva, Genially
* Búsqueda en Internet de noticias e información relacionada con la materia, facilitándoles las direcciones de páginas que puedan serles de utilidad.

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

* Indagación sobre los entornos de actuación y las características de los usuarios en el ámbito profesional de la animación turística.
* Preparación de actividades prácticas de veladas y espectáculos.
* Preparación de actividades físico deportivas recreativas
* Construcción de materiales lúdicos recreativos con materiales reciclados.
* Preparación de actividades acrobáticas y circenses.
* Reflexión sobre la importancia del funcionamiento de los grupos, sobre la socialización, el desarrollo personal y sobre la eficiencia del trabajo.

***6.2.- 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 socio motoras 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.

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.

***6.3.- Medidas de atención a la diversidad para alumnos con necesidad específica de apoyo educativo***

Las medidas de atención a la diversidad para alumnos ACNEAE estarán enmarcadas dentro de lo previsto en el artículo 41 de la Orden 893/2022, de 21 de abril, de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía, que indica:

1. Las medidas metodológicas irán encaminadas a facilitar que el alumnado pueda alcanzar las citadas competencias y podrán incluir, dentro de las posibilidades organizativas del centro, las siguientes:

a) Utilización de medios técnicos e informáticos para facilitar el desarrollo de las actividades formativas en casos de dificultad en la motricidad fina o déficit visual.

b) Utilización de los recursos técnicos para los casos de déficit auditivo.

c) Adaptación de los accesos, espacios y mobiliario en los casos de presentar dificultades de movilidad.

d) Otras medidas que permitan la realización de las actividades formativas y que a juicio del equipo docente resulten de aplicación.

2. Estas medidas en ningún caso impedirán la adquisición de la competencia general y las competencias profesionales, personales y sociales que capacitan para la obtención del título de formación profesional o, en su caso, acreditación académica.

Se ajustarán al alumnado, modificando esta programación inicial al concretar las medidas que se adoptarán con cada alumno ACNEAE matriculado.

Desde la Programación se responde a la diversidad de capacidades, intereses, motivaciones y estilos particulares de aprender del alumnado adoptando las siguientes medidas (que en ningún caso supondrán la realización de adaptaciones curriculares significativas):

* Dirigidas al respeto por la diversidad de opiniones, creencias y manifestaciones sociales, culturales, técnicas y artísticas, que se concretan en los contenidos y se desarrollarán a través de las propuestas de actividad.
* Dirigidas a la detección de las necesidades de aprendizaje. En este sentido las técnicas de evaluación inicial determinarán el nivel del alumno al comenzar cada unidad de trabajo. Nos permitirá conocer los distintos niveles entre el alumnado, y por tanto podremos actuar reforzando o ampliando en cada caso concreto, así como la adaptación de las actividades propuestas en función de las necesidades.
* Se recoge una gran variedad de actividades, de modo que puedan responder a las aptitudes individuales (elaboración de esquemas, resolución de casos prácticos, realización de trabajos en grupo e individuales, pruebas de desarrollo, cuestionarios, análisis de caos, entre otras).
* Seguimiento del progreso del estudiante de un modo continuado para detectar las dificultades antes de que surjan problemas.
* Motivadoras. Las distintas técnicas de motivación ayudan al alumnado a ir asumiendo más responsabilidades en su aprendizaje y comportamiento. Comunicarles qué se espera de ellos, animarlos a la autodisciplina y cooperación.
* La observación de cada estudiante permitirá recoger tanto los progresos como las posibles dificultades.
* Cooperar con los servicios de apoyo y los recursos humanos para planificar las tareas que salen al paso de las necesidades del alumnado.

***6.4.- Orientaciones sobre las instalaciones, el equipamiento, los espacios y los medios***

Las instalaciones a utilizar, así como el material necesario dependerá en cada momento del tipo de contenido a desarrollar en cada unidad de trabajo y serán las siguientes:

* + El aula.
  + Gimnasio.
  + Sala de ritmo.
  + Sala polideportiva (La Luz).
  + Campos deportivos del Instituto.
  + Polideportivo (Laura Oter).

También se utilizarán otros espacios en las actividades extraescolares como pudieran ser, estación de esquí, espacios naturales, etc.

MATERIALES

* Pelotas y balones de distinto tipo y tamaño.
* Cuerdas.
* Material de deportes alternativos.
* Colchonetas de distintos tipos.
* Espalderas.
* Cronómetros, silbatos.
* Picas.
* Aros.
* Conos.
* Material específico para actividades especiales.

Se recomienda como bibliografía básica del módulo:

* Los juegos en el currículo de la Educación Física. Antonio Méndez Giménez, Carlos Méndez Giménez. Editorial Paidotribo. Barcelona.
* Juegos motrices cooperativos. Jaime Bantulá Janot. Editorial Paidotribo. Barcelona.
* Deportes alternativos en ámbito de la EF. Alberto Virosta. Editorial Gymnos. Madrid 1994.
* 1001 Ejercicios y Juegos de Tiempo Libre. Hans Fluir. Editorial Hispano Europea. Barcelona. 1992.
* Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Teresa Lleivá Arribas. Editorial Paidotribo. Barcelona. 1997.
* 1000 Ejercicios y juegos con material alternativo. Carles Jardi Pinyol y Joan Rius Sant. Editorial Paidotribo. Colección Deporte. Barcelona. 1990.
* Juegos y Deportes Alternativos. En la programación de Educación Física Escolar. J Gerardo Ruiz Alonso. Editorial Agonos. Lérida. 1996.
* Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Josetxu Linaza y Antonio Maldonado. Editorial Anthropos. Barcelona. 1987.
* Juego y desarrollo. Jean Piaget y otros. Editorial Grijalbo. Barcelona. 1982.
* Libres para cooperar. Libres para crear. T. Orlick. Editorial Paidotribo. Barcelona. 1990.
* 1000 ejercicios y juegos de actividades de lucha. G. Torres Casado. Editorial Paidotribo. Barcelona. 1990.
* 1000 ejercicios y juegos de calentamiento. L. Brugger, A. Schimd y M. Muller. Editorial Hispano Europea. Barcelona. 1992.
* Juego y desarrollo infantil. M. Garaigordobil. Editorial Seco Olea. Madrid. 1990.
* Juegos para campamentos. Susana Gamboa de Vitelleschi. Ed. Bonum. Buenos Aires. 1996.
* ¿Puedo jugar yo? El juego modificado. Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales. Juan Miguel Arráez. Ed Proyecto sur. Granada. 1997.

***7.- Características de la evaluación***

Según lo dispuesto en el artículo 30 de la Orden 893/2022, de 21 de abril, de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía, se establece, con carácter general, lo siguiente:

* La evaluación de los alumnos será CRITERIAL: se realizará según los criterios de evaluación establecidos para los resultados de aprendizaje del módulo.
* La evaluación será de carácter teórico-práctica
* Los alumnos disponen de dos convocatorias por curso: ordinaria y extraordinaria.
* La evaluación durante el periodo lectivo se llevará a cabo mediante la evaluación continua durante tres evaluaciones que conducirán a la calificación final del módulo en convocatoria ordinaria.
* Para la aplicación de la evaluación continua es imprescindible la asistencia regular. En caso contrarios e aplicarán las normas del Centro referentes a la pérdida de evaluación continua o, en su caso, de pérdida de matrícula.

El alumnado que se encuentre en esta situación será evaluado y calificado en las sesiones finales de evaluación ordinaria a partir de los resultados que obtenga en los procedimientos de evaluación.

* Cuando un alumno no supere alguno de los RA se le entregará un informe que oriente sobre la mejora de su aprendizaje y le permita su superación.
* Los alumnos que no superen el módulo en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria.
* Cuando un alumno no supere el módulo, se le entregará un informe que le oriente sobre la mejora de su aprendizaje y le permita su superación.
* En cualquier caso, las decisiones sobre la evaluación ordinaria y extraordinaria tendrán que estar en consonancia con las decisiones que se hayan incorporado sobre evaluación en la programación del ciclo formativo.

***7.1.- Actividades de evaluación:***

* Examen tipo test (teórico).
* Trabajos monográficos.
* Fichas de los diferentes juegos.
* Simulación de situaciones donde se manifiesten actitudes y comportamientos varios.
* Dirección y creación de sesiones de animación de diferentes tipos.
* Análisis de videos y bibliografía específica.

***7.2.- Criterios de calificación:***

Se informará a los alumnos de los criterios de evaluación y de calificación al inicio de curso y en cada tarea evaluable.

Así como se les informará de sus resultados y progreso. Intentando con ello dar un valor formativo, objetivo y emancipatorio a la evaluación y calificación.

Al encontrarnos en régimen de enseñanza presencial y dado el carácter eminentemente práctico del módulo, y entendiendo que el alumno aprende “haciendo” y realizando las tareas, los alumnos serán evaluados durante las tareas prácticas realizadas a diario. Tanto en su realización y participación, como en su implicación y contribución al buen desarrollo de las sesiones.

La calificación del alumno en cada evaluación, será consecuencia de evaluar y calificar las competencias profesionales, personales y sociales adquiridas y demostradas por los alumnos, valorando aspectos relacionados con:

* **Saber 40%:**
  + Exámenes teóricos.
  + Preguntas en clase.
* **Saber hacer 60%:**
  + Preparación y exposición de tareas relacionadas con los contenidos de aprendizaje.,
  + Dirección actividades, tareas y sesiones.
  + Participación en clase, dinamización de actividades,
  + Trabajos que manifiesten aspectos prácticos de la asignatura: técnicas, estrategias, metodología…
  + Dinamización de actividades
  + Dado el carácter presencial del módulo será necesario realizar al menos el 60% de las prácticas diarias o en casos justificado la tarea alternativa propuesta por el profesor.
* El alumno para ser evaluado positivamente tendrá que alcanzar una media aritmética, de los dos apartados anteriores, de 5 puntos como mínimo. Para poder realizar dicha media, tendrá que obtener como mínimo 4 puntos en cada uno de los apartados anteriores.
* El alumno con 15 faltas injustificadas acumuladas durante el curso, recibirá el primer aviso de pérdida de evaluación continua, y cuando tenga más de 29 faltas, perderá el derecho a la evaluación continua, debiendo realizar un examen global del módulo y los trabajos o tareas necesarios.
* Habrá pruebas de recuperación a lo largo del curso para que el alumno pueda superar la parte pendiente de las evaluaciones suspensas, siempre que haya entregado todas las tareas prácticas, realizado las prácticas diarias o las tareas alternativas para su recuperación, propuestas por el profesor.

***7.3.- Criterios de recuperación de alguna evaluación suspensa.***

Habrá una prueba de recuperación del primer y segundo trimestre para los alumnos que hayan suspendido la evaluación y que se desarrollará a lo largo del trimestre siguiente.

Los alumnos que por cualquier motivo, (justificado como injustificado) no se presenten a la convocatoria de recuperación que será fijada para una fecha concreta, podrán hacerlo en la recuperación del trimestre siguiente considerando a esta fecha como la última posibilidad de recuperación inherente a la evaluación continua.

***7.4.- Criterios de evaluación y calificación en la convocatoria final extraordinaria***

Los alumnos que sean calificados negativamente en la sesión de evaluación final ordinaria deberán examinarse en la convocatoria final extraordinaria de final de Junio según lo indicado en el informe elaborado en la evaluación final ordinaria, de todas las capacidades terminales, recomendándose procedimientos, actividades y contenidos que posibilitarán la adquisición de la competencia profesional.

El alumno debe, realizar: a) todos los trabajos solicitados, b) entregar las fichas, proyectos, memorias, trabajos de profundización, programaciones, etc. antes de realizar el examen escrito, ajustándose a las indicaciones que se hayan concretado en el “informe para recuperar el módulo en la convocatoria extraordinaria” entregado al alumno en el mes de junio.

Dado el carácter especial que tiene esta convocatoria extraordinaria, los alumnos sólo podrán recuperar el apartado conceptual, mediante:

* un examen escrito de todos los contenidos mínimos desarrollados en el curso, ponderando un 50 % de la nota de conceptos,
* Realización de trabajos (50% de la nota):

A.- Entrega de fichas de juegos según las características que se especifiquen y concreten. Este apartado será ponderando con un 10 % de la nota. La ficha deberá aportar la siguiente información:

* + Contiene todos los juegos desarrollados en las sesiones.
  + Contiene los juegos diseñados o localizados por el propio alumno en cada uno de los tipos de juegos.
  + La información dada por la ficha es clara y suficiente.

B.- Trabajos de investigación y profundización de un tema en concreto.

Este apartado será ponderando con un 10 % de la nota.

C.- Entrega de un proyecto de actividad de animación (programación didáctica), ponderando un 10 % de la nota.

Si se obtiene una puntuación igual o superior a 4 puntos en algunos de los aparados antes citados (examen o trabajos), y la suma de los porcentajes es igual o superior a 5 puntos, el alumno será evaluado positivamente.

Se prevén reuniones con alumnos para aclarar los contenidos y posibles dudas.

**Actividades extraescolares y complementarias**

Actividades organizadas por el Departamento de Educación Física y el Ciclo Formativo para completar contenidos transversales con los otros Módulos del Ciclo:

* Semana Blanca y/o actividad similar.
* Asistencia a actividades organizadas por el Ayuntamiento de la localidad de Tres Cantos para dinamizar jornadas deportivas y lúdicas.
* Organizar actividades lúdico-recreativas destinadas a alumnos del centro educativo.