



INSTITUTO SUPERIOR DE  
FORMACIÓN PROFESIONAL

SAN ANTONIO  
**UCAM**

# 3DAJ – JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS PARA ANIMACIÓN

## TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS

**Ciclo Formativo de Grado Superior (LOGSE)**





## Índice

<b>JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS PARA ANIMACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>Capacidades terminales: .....</b>	<b>3</b>
<b>Contenidos básicos: .....</b>	<b>3</b>
<b>DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS: .....</b>	<b>5</b>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN: .....</b>	<b>6</b>

## **JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS PARA ANIMACIÓN**

### **Capacidades terminales:**

1. Analizar la aportación de los juegos a la animación con actividades Físicas recreativas y valorar el talante lúdico.
2. Elaborar un programa de juegos que se adapte a las características, intereses y/o necesidades de los participantes.
3. Dirigir y dinamizar diferentes tipos de juegos aplicando adecuadamente la metodología de animación.

### **Contenidos básicos:**

- A) Conceptos generales sobre el juego.- Concepto de juego. Clasificaciones/tipos de juegos según:
- Los aspectos del desarrollo que estimula.
  - La acción motriz predominante.
  - La cualidad física a desarrollar.
  - El grado de directividad o normatividad.
  - Los fines de aplicación.
  - Las etapas evolutivas.
  - El material que se emplea.
  - El espacio físico o medio donde se desarrolla.
- B) Desarrollo práctico de juegos de distintos tipos:
- Juegos cooperativos.
  - Juegos sensoriales.
  - Juegos de expresión.
  - Juegos populares y/o tradicionales.
  - Juegos predeportivos.
  - Deportes alternativos.
  - Juegos de otros tipos.
- C) Organización de eventos recreativo-deportivos.
- Tipos de eventos.
  - Sistemas de juego y competición.
  - Actos protocolarios.
  - Normas y reglamento.
  - Personal y funciones.
  - Documentación y publicidad.
- D) Técnicas de animación con juegos:
- El técnico como animador de juegos y/o a través de juegos.
  - La utilización del material.
  - La presentación de la actividad.
- E) Actividades físicas recreativas en empresas turísticas:
- Características tipo de una instalación turística.
  - Programa de actividades según la instalación.



BLOQUES DE CONTENIDO	UNIDADES DE TRABAJO
	1.- Introducción al módulo. Visión general.
I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL JUEGO Y LOS JUEGOS	2.- Conceptos generales del juego.
	3.- El fichero de juegos.
	4.- El desarrollo motor a lo largo de las etapas
	5.- Aportaciones del juego en los programas recreativos, educativos y deportivos
II. CLASIFICACIÓN Y REGISTRO DE JUEGOS	6.- Tipos de juegos y sus clasificaciones.
	7.- Observación y registro de juegos.
III. EXPERIMENTACIÓN PRÁCTICA, VIVENCIA, APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA DE JUEGOS Y AA.DD.RR. DE DISTINTOS TIPOS	8.- Juegos de dinamización grupal, cooperativos y humoradas.
	9.- Juegos sensoriales y perceptivos.
	10.- Juegos motores.
	11.- Actividades deportivo-recreativas.
	12.- Juegos tradicionales y populares.
	13.- Juegos de expresión y dramatización.
	14.- Juegos en el medio natural y en el agua.
	15.- Recapitulación sobre la intervención interactiva del animador: la animación de juegos.
IV. PROGRAMACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE JUEGOS, AA.DD.RR. Y EVENTOS LÚDICOS EN DISTINTOS CONTEXTOS	16.- Estructura de la sesión de juegos. Dirección y criterios didácticos.
	17.- Intervención pedagógica del animador: la programación de juegos.
	18.- Aprovechamiento de materiales, espacios e instalaciones para juegos.
	19.- Eventos de juegos.
	20.- Juegos y A.D.R. en instalaciones turísticas y hoteleras.
	21.- Recapitulación. Conclusiones.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

### Primera evaluación:

Introducción al módulo. Visión general.

- Juegos tradicionales y populares.
- Juegos en el medio natural y en el agua.
- Juegos sensoriales y perceptivos.
- Conceptos generales del juego.
- El fichero de juegos.
- Observación y registro de juegos.
- Aportaciones del juego en los programas recreativos, educativos y deportivos.
- Juegos de dinamización grupal, cooperativos y humoradas.
- Juegos motores.

### Segunda evaluación:

- Aprovechamiento de materiales, espacios e instalaciones para juegos.
- Tipos de juegos y sus clasificaciones.
- Estructura de la sesión de juegos. Dirección y criterios didácticos.
- El desarrollo motor a lo largo de las etapas.
- Recapitulación sobre la intervención interactiva del animador: la animación de juegos.

### Tercera evaluación:

- Actividades deportivo-recreativas.
- Juegos en el medio natural y en el agua
- Intervención pedagógica del animador: la programación de juegos.
- Juegos de expresión y dramatización.
- Juegos y A.D.R. en instalaciones turísticas y hoteleras
- Recapitulación. Conclusiones

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

### Capacidad terminal A.1:

- Indicar la relación del juego con el deporte, contextualizándolos en el marco de la recreación.
- Describir distintos tipos de juegos, sus clasificaciones y sus características.
- Correlacionar distintos juegos con los objetivos a los que contribuyen y los requerimientos de ejecución.
- Indicar los tipos de juegos más adecuados a diferentes segmentos de población, según sus posibilidades e intereses.
- Diferenciar las posibilidades del juego como recurso metodológico para trabajar determinados contenidos y como contenido propio de las actividades físicas y/o deportivas.
- Identificar la metodología propia del juego, justificando su uso en la animación.
- Argumentar la importancia del componente lúdico en el desarrollo psicomotor, cognoscitivo, afectivo y social, y en el equilibrio de la persona.
- Mostrar predisposición positiva hacia la metodología lúdica.

### Capacidad terminal B.1:

- Crear un modelo de ficha que recoja las características, la aplicabilidad y el desarrollo de los juegos de distintos tipos.
- Caracterizar los diferentes juegos sensoriales y motores siguiendo las pautas de un determinado modelo de ficha.
- Confeccionar un fichero de juegos utilizando diferentes clasificaciones:
  - Según el medio o instalaciones donde se desarrollen.
  - Según la edad y características de los participantes.
  - Según los objetivos a los que se contribuyen, etc.
- En un supuesto en el que se identifiquen adecuadamente las características de los usuarios y del medio e instalaciones:
  - Seleccionar y secuenciar los juegos que se van a desarrollar en un programa.
  - Estimar los medios necesarios y/o seleccionar los más adecuados entre los disponibles.
  - Justificar la adecuación del programa de juegos a los intereses, las necesidades y las posibilidades de aprendizaje y/o ejecución de los participantes, así como al contexto donde se desarrollan.
  - Seleccionar los eventos en los que pueden participar los usuarios.
  - Idear un evento o competición adecuado al programa en el que puedan participar los usuarios, y describir su implementación.
  - Explicar todo el proceso a seguir en la enseñanza y/o animación de los juegos programados justificando las decisiones adoptadas para dinamizar las relaciones del grupo y alcanzar los objetivos previstos.
  - Determinar los factores que permiten deducir la consecución de los objetivos previstos y el nivel de satisfacción de los participantes.

### Capacidad terminal C.1:

Con un grupo de personas que simulen ser usuarios, poner en práctica diferentes juegos de expresión, populares, pre-deportivos, deportes tradicionales y deportes alternativos, haciendo hincapié en:

- Explicar el desarrollo y las normas de los juegos.
- Realizar las demostraciones necesarias para la comprensión del juego.
- Interpretar, improvisar y expresarse verbalmente y corporalmente de forma desinhibida para estimular la participación.
- Detectar incidencias en el desarrollo del juego y dar las indicaciones oportunas para su solución.
- Mostrar predisposición positiva hacia los juegos y participar en los mismos de forma desinhibida.
- 

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

### PRIMERA EVALUACIÓN (DICIEMBRE)

- Examen 40 %

- Trabajo 50 % Diseño de un fichero individual: **(Contenido básico A, B, C y D)**

- ✓ Anotar, describir y representar gráficamente los “juegos tradicionales” a los que jugaban nuestros abuelos. 20%
- ✓ Exponer y trabajar en las prácticas los juegos recogidos en el fichero. 30%

- Actitud 10 %

### SEGUNDA EVALUACIÓN (MARZO)

- Examen 40%

- Trabajo 50% Diseño y aplicación de una sesión (trabajo en grupo): **(Contenido básico A, B, C y D)**

✓ Diseñar, justificar, describir y representar gráficamente una sesión en la que se den juegos de cooperación, de oposición y cooperación-oposición. 20%

✓ Exponer y aplicar dicha sesión con los compañeros. 30%

- Actitud 10%

### TERCERA EVALUACIÓN (JUNIO)

- Examen 40%

- Trabajo 50% Diseño y aplicación de una sesión (trabajo en grupo): **(Contenido básico A, B, C y D)**

✓ Diseñar, justificar, describir y representar gráficamente una sesión recreativa. 20%

- Aprovechamiento de materiales no convencionales, de fácil accesibilidad, para ser usados en su forma original o con pequeñas adaptaciones.
- Adaptación de uso o construcción de objetos diferentes, a partir de materiales deportivos y recreativos o estropeados o en desuso.
- Uso no convencional de los espacios convencionales.
- Espacios no convencionales, adaptación al uso recreativo.
- Actividad físico-recreativa de orientación urbana.

✓ Exponer y aplicar dicha sesión con los compañeros. 30%

- Actitud 10%

### Otras consideraciones

- Los alumnos tendrán la obligación de cumplir las "Normas de convivencia universitaria y reglamento de régimen interno de aplicación para los estudiantes de la UCAM".
- La asistencia inferior al 70% del total de las horas de duración del módulo durante el curso, supondrá la pérdida del derecho a evaluación continua.
- Los alumnos que no realicen prácticas obteniendo un porcentaje menor del 70% deberán presentarse a una suficiencia práctica para poder ser calificados y superar la asignatura.
- La entrega de trabajos deberá realizarse en el formato y forma indicados por el profesor. No cumplir alguno de estos requisitos supone que el trabajo no será calificado.
- En cuanto a la puntualidad a la entrada a clase, se otorgarán 5 minutos de cortesía. Una vez transcurrido este tiempo, se cerrará la puerta y el alumno deberá esperar a la siguiente hora para poder acceder al aula.
- Para superar la asignatura y realizar la media final se deberá obtener un 5 en cada una de las partes y subpartes que componen la asignatura.



- Hay tres evaluaciones, han de ser superadas por separado para poder superar el curso.
- Los exámenes y trabajos suspensos podrán ser recuperados en las convocatorias de recuperación establecidas por el instituto.
- Se podrá reducir la calificación de los exámenes o trabajos por faltas ortográficas o de redacción.
- Las calificaciones de las evaluaciones serán con números enteros.
- Está prevista una salida a realizar durante el curso.
- Alumno sin calificar por pérdida de asistencia: Examen global de la asignatura y supuesto práctico.