



INSTITUTO SUPERIOR DE
FORMACIÓN PROFESIONAL

SAN ANTONIO
UCAM

1138 – JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA

TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y
ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

Ciclo Formativo de Grado Superior (LOE)





Índice

<u>Juegos y actividades físico-recreativas y de animacion turistica.</u>	3
<u>Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación</u>	3
<u>Contenidos básicos</u>	6
<u>Orientaciones pedagógicas</u>	10
<u>Metodología</u>	12
<u>Temario de la asignatura</u>	13
<u>Sistema de evaluación</u>	15
<u>Otras Consideraciones</u>	15



JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA

Código: 1138

Nº de créditos: 10 ECTS (95 horas)

Unidad Temporal: Primer curso

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. Criterios de evaluación:

- 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.

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. Criterios de evaluación:

- 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. Criterios de evaluación:

- 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. Criterios de evaluación:

- 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.

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. Criterios de evaluación:

- 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. Criterios de evaluación:

- 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.

Contenidos básicos:

a) Programación de veladas, actividades culturales, eventos de juegos y actividades físico-recreativas:

- Instalaciones y entornos para el desarrollo de eventos de actividades físico-deportivas y recreativas, veladas y actividades culturales con fines de animación turística:
 - ✓ Urbanas: instalaciones deportivas, colegios, equipamientos culturales, parques y jardines y edificios singulares, entre otros.
 - ✓ Turísticas: hoteles, albergues, campings y casas rurales, entre otros.
 - ✓ 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 (concursos y fiestas participativas, musicales, fiestas caracterizadas y shows externos, entre otros). 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. Aproximación terminológica y conceptual. Definición y características. Teorías acerca del juego.
- Juegos motores y sensomotores.
- La sesión de juegos. Criterios para su elaboración:
 - ✓ Coherencia fisiológica: alternancia y control de la 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.
 - ✓ Semejanza en la organización de los diferentes juegos para minimizar los tiempos de espera.
- 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.

b) 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: recursos informáticos, fuentes bibliográficas y discográficas, material audiovisual y publicaciones de diferentes organismos e instituciones de ámbito local y regional, entre otros.
- La ficha de juegos 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 (tipo, características y número de participantes, experiencia motriz y manipulativas, objetivos que se persiguen y estructura organizativa de la actividad). Funciones del material y protocolos de utilización.
- 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.

c) 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 (juegos cooperativos y competitivos) y de transmisión cultural (juegos y deportes populares y tradicionales, de calle y de patio). Espacios y materiales para la práctica: convencional, alternativo y reciclado, entre otros.
- Actividades físico-recreativas: acromontajes, actividades circenses, actividades físico-recreativas con soporte musical y juegos deportivo-recreativos, entre otros.
- Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural:
 - ✓ Juegos de pistas y rastreo.
 - ✓ Juegos nocturnos en grandes espacios abiertos.
 - ✓ Grandes juegos motores de táctica y estrategia en espacios abiertos.
 - ✓ Juegos 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.
 - ✓ Jornadas de puertas abiertas y fiestas en instalaciones polideportivas, centros escolares, centros cívicos y geriátricos, entre otros.
 - ✓ Olimpiadas temáticas y días temáticos.
- Funciones del animador en las sesiones y eventos de juegos y actividades físicas deportivas y recreativas: recepción y despedida de los grupos, dirección y dinamización de las actividades, control de material y reestructuración de los espacios y equipamientos.
- Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa:
 - ✓ Estrategias y actitudes del técnico animador para animar y motivar en la interacción grupal.
 - ✓ Directrices, medios y normas para la dirección de eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa.
 - ✓ Pautas para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante.
 - ✓ Pautas para favorecer la autonomía personal y la creatividad.

- ✓ Criterios para la propuesta de actividades alternativas en función de las características de los usuarios.

- Criterios para la observación y registro de juegos.

d) Conducción de veladas y espectáculos:

- Técnicas de presentación: cualidades del presentador. Técnicas de comunicación verbal y no verbal. El animador showman. Técnicas de clown. Guion de presentación.
- Técnicas de expresión y representación: características y aplicación. Técnicas de expresión oral y manejo de micrófono.
- Baile y coreografía: composición de coreografías. Coreografías específicas para espectáculos.
- 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 iluminación, sonido y efectos especiales. Teatro de sombras.
- 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.

e) 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, fiestas populares, gastronomía y folclore local y regional.
- Funciones del animador de actividades culturales en la animación turística: recepción y despedida de los grupos, dirección y dinamización de las actividades, control de material y reestructuración de los espacios y equipamientos.
- Metodología de la animación de actividades culturales:
 - ✓ Estrategias y actitudes del técnico animador para dinamizar y motivar en la interacción grupal.

- ✓ Directrices y medios para la conducción de actividades culturales con fines de animación turística.
- ✓ Pautas para la creación de un clima de trabajo positivo y gratificante.
- ✓ Pautas para favorecer la autonomía personal y la creatividad.
- ✓ Criterios para la propuesta de actividades alternativas en función de las características de los usuarios.
- Criterios para la observación y registro de actividades culturales.

f) 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.
 - ✓ Desarrollo de la actividad.
 - ✓ Elementos complementarios y auxiliares.
 - ✓ Nivel de participación
 - ✓ Satisfacción de los participantes.
- Pautas para la evaluación de los elementos que componen la programación y la ejecución de las actividades de animación:
 - ✓ Juegos y actividades físicas recreativas.
 - ✓ Eventos de carácter físico-deportivo-recreativo.
 - ✓ Actividades culturales para la animación turística.
 - ✓ Veladas y espectáculos.
- 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.

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.

Este módulo profesional interacciona especialmente con los aprendizajes adquiridos en los siguientes módulos profesionales: Planificación de la animación sociodeportiva, 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. Asimismo, se propone que este módulo profesional se desarrolle durante el primer curso de este ciclo.

METODOLOGÍA.

Metodología	Horas de trabajo presencial
Teoría	95 horas
Práctica	
Trabajo en grupo	
Evaluación	
Cuaderno del alumno	
Elaboración de un evento	
Búsquedas bibliográficas	

TEMARIO DE LA ASIGNATURA.

BLOQUE 1.

TEMA 1. EL JUEGO.

- Conceptos generales del juego.
- Tipos de juegos y sus clasificaciones.
- Juego y etapas evolutivas.
- Juegos motores y sensomotores.
- La sesión de juegos.
- Juegos en el medio natural.
- El fichero de juegos.
- Observación y registro de juegos.

TEMA 2. FUNCIONES DEL ANIMADOR.

- Funciones del animador en las sesiones y eventos.
- Recepción y despedida de los grupos.
- Dirección y dinamización de las actividades.
- Control de material, espacio y equipamientos.

TEMA 3. MATERIAL, ESPACIOS E INSTALACIONES.

- Instalaciones y entornos para el desarrollo de actividades: urbanas, turísticas y medio natural.
- Características para el desarrollo de las actividades en diferentes contextos.
- Normativa de seguridad en instalaciones deportivas y turísticas.
- Evaluación de los espacios.
- Aprovechamiento de materiales, espacios e instalaciones para juegos.
- Espacios y materiales para la práctica: convencional, alternativo y reciclado.
- Materiales para la animación. Características y uso.
- Mantenimiento y almacenamiento.
- Materiales básicos en decoración, rotulación y grafismo.
- Actividades con pequeños materiales.

BLOQUE 2.

TEMA 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO RECREATIVAS.

- Juegos y actividades físico-deportivas y recreativas.
- Actividades físico-recreativas: acromontajes, actividades circenses, actividades físico-recreativas con soporte musical y juegos deportivo-recreativos, entre otros.
- Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural:
 - Juegos de pistas y rastreo.
 - Juegos nocturnos en grandes espacios abiertos.
 - Grandes juegos motores de táctica y estrategia en espacios abiertos.
 - Juegos de orientación.
- Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa.

TEMA 5. ACTIVIDADES CULTURALES EN ANIMACIÓN TURÍSTICA.

- Presentación de actividades culturales.
- Relación con el entorno e interés del participante.
- Artes y costumbres populares.
- Patrimonio histórico-artístico.
- Ritos y leyendas.
- Juegos autóctonos.
- Fiestas populares, gastronomía.
- Folclore local y regional.
- Metodología de la animación de actividades culturales.

TEMA 6. CONDUCCIÓN DE VELADAS.

- Técnicas de presentación. Cualidades del presentador.
- Técnicas de comunicación verbal y no verbal.
- El animador showman.
- Técnicas de expresión y representación.
- Baile y coreografía: composición de coreografía.
- Técnicas de escenografía, iluminación, sonido y efectos especiales.
- Técnicas de maquillaje y caracterización.
- Metodología de intervención en veladas y espectáculos.
- Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos.

BLOQUE 3.

TEMA 7. EL EVENTO.

- Promoción y publicitación del evento.
- Colectivos de diana. Vinculación con el entorno y centro de interés.
- Nivel de participación.
- Tipos de veladas. Espectáculos.
- Eventos de juegos y actividades.
- Presentación de la información básica para la participación en eventos: normativas y reglamentos, sistemas de juego y competición.
 - ✓ Jornadas de puertas abiertas y fiestas en instalaciones polideportivas, centros escolares, centros cívicos y geriátricos, entre otros.
 - ✓ Olimpiadas temáticas y días temáticos.
- Técnicas de programación.
- Objetivos del evento. Organización de las actividades de animación.
- Actos protocolarios.
- Sistemas de coordinación de personas y actividades.
- Etapas de realización y promoción.
- Evaluación del proceso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

PRIMERA EVALUACIÓN (DICIEMBRE)

- Cuaderno del alumno 40 %
- Trabajo de grupo 60 %

SEGUNDA EVALUACIÓN (MARZO)

- Cuaderno del alumno 40 %
- Trabajo de grupo 60 %

TERCERA EVALUACIÓN (JUNIO)

- Cuaderno del alumno 40 %
- Trabajo de grupo 60 %

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.
- Hay tres evaluaciones, han de ser superadas por separado para poder superar el curso.
- Para superar la asignatura y realizar la media final se deberá obtener un 5 en cada una de las partes y sub-partes que componen la asignatura.
- La materia no eliminada en la primera convocatoria será eliminada en formato de examen teórico-práctico en la convocatoria de recuperación.
- Los exámenes y trabajos 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.

