

**IES TEGUISE**

**CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR:  
ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL**

**MÓDULO Nº 4: ANIMACIÓN DE OCIO Y TIEMPO LIBRE.**

Curso 2010/2011

**INDICE:**

<b>Nº</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PAG.</b>
<b>1.</b>	<b>Capacidades terminales, criterios de evaluación y contenidos del currículo.</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Procedimientos e instrumentos de evaluación con criterios de calificación.</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>Secuenciación de unidades de trabajo por evaluación.</b>	<b>9</b>
<b>4.</b>	<b>Actividades complementarias por trimestre.</b>	<b>10</b>
<b>5.</b>	<b>Unidades de trabajo del módulo.</b>	<b>11</b>
<b>6.</b>	<b>Materiales, recursos didácticos y/o referencias bibliográficas</b>	<b>18</b>

## 1.- CAPACIDADES TERMINALES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS DEL CURRÍCULO

CAPACIDADES TERMINALES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>1 Analizar y valorar críticamente las instituciones relevantes, contextos, características y campos de animación en el ámbito del ocio y tiempo libre</p>	<p>-Identificar y describir los distintos indicadores socioculturales que permiten discriminar las actitudes, intereses y demandas de ocio frente a otras actividades humanas.</p> <p>-Identificar las características significativas del ocio en la sociedad y sus implicaciones en el desarrollo social actual y futuro</p> <p>-Describir instituciones, servicios y contextos de ocio mediante documentación gráfica y escrita, indicando posibles actuaciones para la intervención de un animad@r.</p> <p>-Analizar los elementos configurativos propios de distintos tipos de programas, proyectos y actividades del ámbito del ocio, a partir de la documentación e información sobre los mismos.</p> <p>-Valorar demandas y necesidades de ocio y tiempo libre en los distintos colectivos a los que se dirige la animación, utilizando instrumentos de reflexión individual o colectiva, y estableciendo hipótesis iniciales de actuación.</p> <p>-Identificar necesidades de colectivos con dificultades especiales, indicando las ayudas técnicas y adaptaciones que precisan los proyectos y actividades del ámbito del ocio en que intervienen.</p>	<p><b>Ocio y tiempo libre</b> Fundamentos. Pedagogía del ocio y del tiempo libre. Identificación de los indicadores socioculturales que permiten discriminar las demandas de ocio y tiempo libre. Características del ocio en la sociedad actual. Modelos de ocio. El ocio en el estado español y países de nuestro entorno. El ocio en canarias, semejanzas y diferencias respecto a nuestro entorno geográfico y cultural. Globalización y diversidad en el uso del ocio. Caracterización de las implicaciones del ocio en el desarrollo social actual y futuro.</p> <p><b>Campos y contextos de intervención sociocultural</b></p> <p>La intervención por edades. Peculiaridades. La intervención territorial. La intervención en ámbitos específicos. Peculiaridades. Entidades deportivas. Aire libre. Campamentos. Escuelas de tiempo libre. Residencias de ancianos, de discapacitados. Centros de menores. Centros hospitalarios. Centros cívicos. Centros culturales. Centros turísticos. Centros hoteleros</p>

CAPACIDADES TERMINALES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>2. Analizar los recursos de animación valorando sus posibilidades de utilización para el desarrollo de proyectos de ocio y tiempo libre</p>	<p>-Describir distintas modalidades de recursos de ocio y tiempo libre, identificando sus características generales e instituciones que los ofertan</p> <p>-Definir las cualidades de los recursos del ámbito de ocio y tiempo libre, haciendo referencia a: la adecuación objetivos, valor cultural, calidad, valores, procesos y técnicas propias, materiales y medios técnicos.</p> <p>-Seleccionar información sobre distintas modalidades de recursos de ocio y tiempo libre, relacionándolos con su posible aplicación en distintos contextos de animación sociocultural.</p> <p>-Elaborar criterios para seleccionar los recursos que deben utilizarse en los proyectos de animación de o.t.l. debidamente caracterizados</p> <p>-Definir adaptaciones en la utilización de los recursos para colectivos con n.e., comprobando que se da respuesta a sus demandas.</p> <p>-En supuestos prácticos de ofertas de actividades de t.l. caracterizados por un contexto, el colectivo de destino, los objetivos y recursos previstos, y definidos en un proyecto: Definir las actividades, secuencias y los tiempos, reconocer y aplicar las técnicas asociadas, definir y elaborar los materiales de ambientación</p> <p>-En supuestos prácticos de servicios de préstamo o adquisición de recursos, caracterizados por su contenido, el colectivo de destino, los objetivos y recursos previstos, y definidos en un proyecto:</p>	<p>Centros comerciales. La intervención por temáticas aglutinantes</p> <p><b>Tipos de servicios. Instalaciones y servicios de tiempo libre</b></p> <p><b>Marco legislativo</b></p> <p>Competencias del gobierno de Canarias en materia de ocio y tiempo libre. Instituciones y servicios con responsabilidad en éstos ámbitos.. Responsabilidad civil. Espacios naturales y espacios habitados en la naturaleza para la realización de actividades de tiempo libre en Canarias. Normas de seguridad en edificios e instalaciones.</p> <p><b>Ocio y valores.</b></p> <p>El ocio creativo. El ocio de consumo. Valores dominantes y valores colectivos. La formación en valores en el ámbito de tiempo libre como espacio formativo no formal.</p> <p>El animador como generador de valores y actitudes de aprovechamiento del ocio</p> <p><b>Desarrollo de proyectos de ocio y tiempo libre</b></p> <p>Definición y adaptación de proyectos adecuando su desarrollo al colectivo de destino y al contexto de intervención.</p> <p>Identificación y valoración de las necesidades y</p>

	<p>Definir criterios de adquisición y mantenimiento, criterios de organización y clasificación, criterios y procedimientos de préstamo, criterios para aportación de sugerencias y tratamiento de reclamaciones, criterios de información y promoción, elaborar documentación y materiales adecuados a partir de criterios definidos</p> <p>-Aplicar los elementos de la programación para la puesta en marcha y desarrollo de proyectos de o.t.l. como oferta de actividades servicios de préstamo de recursos u otros.</p> <p>-Seleccionar y aplicar las estrategias de dinamización de grupos adecuados para el desarrollo del proyecto, en materiales informativos y difusión, procedimientos para aportación de propuestas y sugerencias preparando e implicando a los participantes, establecimiento de los mensajes, actividades de promoción y canales adecuados al contexto de intervención, proporcionando información necesaria para desarrollo del proyecto</p> <p>-Establecer la organización de los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto y elaborar instrumentos y criterios referentes a condiciones de adquisición, uso y disfrute, condiciones de préstamo o uso directo, organización de espacios y condiciones de acceso y disponibilidad, almacenamiento, localización y control de los recursos, previsión y control de gastos, de acuerdo con el presupuesto y procedimientos establecidos.</p>	<p>demandas de los distintos colectivos</p> <p>Instrumentos metodológicos para la planificación y evaluación de proyectos de grupo.</p> <p>Elaboración, programación y evolución de proyectos de intervención de ocio y T. L.</p> <p>Determinación a partir de programas y proyectos de intervención de:</p> <p>Centros de interés y motivación de los participantes.</p> <p>Secuenciación de objetivos. Selección, secuenciación y temporalización de las actividades. Selección de técnicas, formas de intervención y recursos necesarios.</p> <p>Procedimientos, medios, criterios y actividades de evaluación. Definición y selección de los recursos humanos necesarios. Preparación e implicación de los participantes.</p> <p>Asignación de las tareas y responsabilidades.</p> <p>Definición de recursos y medios necesarios para la realización de actividades.</p> <p>Evaluación y adecuación, según los procedimientos previstos, del desarrollo del proyecto. Necesidades especiales en el campo del ocio con colectivos específicos. El tiempo libre como ámbito de prevención social. Desarrollo de actitudes y valores sociales para la utilización creativa del tiempo libre. Técnicas y métodos específicos de animación y dinamización</p>
--	--	--

<p>3. Diseñar y evaluar proyectos de ocio y tiempo libre, programando y adecuando su desarrollo al colectivo de destino y al contexto de intervención</p>	<p>-Aplicar los instrumentos y técnicas de evaluación para la valoración interna y externa del desarrollo de proyectos o partes de los mismos usando recurso de evaluación de acuerdo con los procedimientos previstos y en los tiempos establecidos, con el fin de optimizar el desarrollo del proyecto., identificando objetivos previstos y las necesidades, valorando los logros obtenidos, tomando decisiones y realizando las modificaciones necesarias en el desarrollo del proyecto o actividad, presentando la información de la evaluación a las instituciones organizadoras y a los propios participantes, favoreciendo su implicación en las propuestas alternativas al desarrollo del proyecto.</p>	<p>en el campo del ocio y tiempo libre. El proceso de intervención en ocio. Formas de intervenir en espacios cerrados y al aire libre. Centros de recursos La investigación de recursos          Procesos y técnicas de comunicación.          Procedimientos para la organización de servicios de ocio.          Evaluación. Elementos evaluativos. Problemas operativos de la práctica          El espacio de actividad          Criterios y procedimientos.          Reconducción de las actividades. Implicación y participación del colectivo afectado. Implicación y participación, actuaciones y coordinación de distintas administraciones y profesionales. Organización y gestión de servicios de ocio y tiempo libre. Adecuación al acceso y disfrute de los usuarios. Preparación y dinamización de actividades de ocio y tiempo libre</p> <p><b>Recursos de ocio y tiempo libre</b>          Análisis y valoración de recursos de animación utilizados en el desarrollo de proyectos de ocio y tiempo libre.          Elaboración de criterios para seleccionar recursos de ocio y tiempo libre.          Fiestas y juegos. El folklore, cultura y tradiciones populares.          Recursos lúdicos y</p>
---	--	---

		<p>desarrollo personal.                  Tipología y características                  Valor sociocultural y uso                  Centro de recurso lúdicos.                  La ludoteca. La mediateca.                  Las bibliotecas. Las escuelas como espacios lúdicos.                  Los centros cívicos, centros socioculturales y otros servicios municipales.                  Las asociaciones de vecinos, las O.N.Gs. y otras asociaciones.                  Materiales deportivos y juegos diversos. Materiales y equipos de ambientación de espacios.                  La naturaleza, recursos y objeto de animación                  Actividades en la naturaleza. Aire libre.                  Actividades medioambientales.                  Campamentos y acampadas.                  Actividades deportivas y paradesportivas.                  Valor sociocultural y su uso. La expresión y representación como recurso de animación.                  Teatro y dramatización.                  Expresión corporal y vocal.                  Espacios escénicos y ambientación.                  Valor sociocultural y su uso.                  Artesanía.                  El tiempo libre como recurso formativo.                  La educación en el tiempo libre.                  Actividades formativas. La educación en valores en el tiempo libre.                  Otros recursos de ocio y tiempo libre. (Tecnología,</p>
--	--	--

		manualidades, vida social). Organización de los recursos: Programas de actividades y centros de recursos. Pasos previos. Financiación. Adquisición, uso y administración. Recursos humanos. Recursos materiales. Utilización de recursos en la dinamización en las actividades de ocio y tiempo libre.
--	--	---

## 2.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN CON CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación será continua y requiere la asistencia regular del alumnado a las clases y actividades programadas  
Los instrumentos de evaluación del módulo consistirán:

- **Controles** que consistirán en pruebas teóricas y prácticas que se puntuarán de 0 a 10 40%
- Realización de las **actividades de clase y/o trabajos** de forma individual o grupal coherente con el perfil profesional del animador-a sociocultural . 50 %
- **Actas de trabajo** en el trabajo por comisiones 10%

Para aprobar el módulo, tiene que estar superado al menos la mitad de cada elemento del proceso de enseñanza aprendizaje, llevado a cabo en cada trimestre

Para obtener una calificación positiva en los controles y actividades se necesitará obtener como mínimo un 5 en la puntuación de 0 a 10

- **Medidas de Recuperación**

El alumnado que no alcance el 50 % del total de la calificación en la evaluación tendrán la oportunidad de recuperar los controles y trabajos con una prueba, como mínimo, por trimestre.

- Las actividades de clase diarias realizadas en clase no se recuperarán. En caso de suspender la evaluación por trimestre y tenga superados los controles y realizado sus comisiones, el equipo educativo podrá plantear una propuesta de actividades de recuperación
- La calificación de las pruebas y/o trabajos de recuperación no podrá ser superior a 8 puntos. La calificación máxima de una recuperación cuando ésta se repita más de una vez será de 5
- **Pérdida de evaluación continua**

El alumnado que pierda la evaluación continua tendrá derecho a un sistema extraordinario de evaluación, compuesto por varias pruebas y/o conjuntos de actividades en el que se comprobará si el alumnado ha alcanzado las capacidades terminales. La puntuación máxima que podrá obtener será de 7 ya que este módulo contiene capacidades que necesitan de la asistencia del alumnado en clase

### 3.- SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS POR EVALUACIÓN:

EVALUACIÓN	Nº U. T.	Nº HORAS
<b>1ª</b>	<b>0</b>	<b>21</b>
	<b>1</b>	<b>28</b>
	<b>2</b>	<b>38</b>
	<b>3</b>	<b>9</b>
<b>2ª</b>	<b>3</b>	<b>40</b>
	<b>4</b>	<b>40</b>
<b>3ª</b>	<b>5</b>	<b>50</b>
	<b>6</b>	<b>30</b>

#### 4.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<b>Dinamización de patio, CEIP Dr. Alfonso Spínola. Charlas de expertos de distintos colectivos.</b>
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	<b>Dinamización patio IES Tegui Taller de música Taller de cuentos Juegos y elaboración de juguetes</b>
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	<b>Juegos y actividades: playa y Centro actividades náuticas Sendero y acampada Visita C.I.J. y distintas O.N.G.s</b>

Y cualquier otro evento que suponga un complemento para la formación del alumnado.

**5.- UNIDADES DIDÁCTICAS DEL MÓDULO:**

**U.T. Nº 0: Conocimiento del grupo y organización aula.**

**Tiempo estimado: 21 horas.**

Esta Unidad de Trabajo, se ha diseñado como una ubicación necesaria, para adquirir los conceptos de Animación, Ocio y Tiempo Libre, por lo que la vamos a trabajar

de forma paralela a nivel conceptual y procedimental, haciendo especial hincapié en el aspecto vivencial de manera, que se adquieran las motivaciones y actitudes precisas para el proceso de los posteriores aprendizajes en relación a la intervención y utilización de la pedagogía del ocio y el tiempo libre.

PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES	CONCEPTOS
1. Introducción del módulo 2. Técnicas de presentación y juegos de conocimiento. 3. Vivenciar distintas técnicas seleccionadas para el conocimiento inicial del grupo Tasoc. (expectativas, etc) 4. Valorar la importancia del trabajo e intercambio grupal. 5. Elaborar las normas y funcionamiento del módulo 6. Organización del aula: comisiones, decoración, etc. 7. Conocer que hace el grupo en su tiempo libre	1. El grupo clase como herramienta de trabajo en nuestro módulo.  2. Aspectos prioritarios de funcionamiento y ubicación del módulo de ocio y tiempo libre

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
1. Presentación del módulo explicando su distribución por bloques de contenidos (reflexión e intervención en lo referente al ocio y tiempo libre y los recursos técnicos relacionados con dicho ámbito) 2. Realización de técnicas de iniciación y cohesión grupal 3. Realizar un cuestionario para el conocimiento del grupo, demandas necesidades, gustos, expectativas etc. 4. Mesa redonda en la que el alumnado conozca las expectativas que tiene el grupo de alumnos con respecto al módulo y la importancia de tener tiempo libre para el desarrollo integral de la propia persona. 5. Organización de las comisiones de trabajo para funcionamiento del aula y ejecución de tareas 6. Elaboración historia personal y expresión (durante el primer trimestre)	1. Contestar y extraer conclusiones de los cuestionarios. 10%  2. Realización informe y conclusiones de la mesa redonda, participación, normas, etc 10% 3. Organización, compromiso y responsabilidad en el trabajo en comisiones. 30% 4. Ficha – dossier de cada sesión 30% 5. Elaboración “Caja personal 20%”

**U.T. Nº 1: FUNDAMENTOS DEL OCIO Y TIEMPO LIBRE**  
**(Tiempo estimado: 28 horas)**

PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES	CONCEPTOS
1. Comprender los conceptos básicos del tema 2. Identificación de los indicadores s. c. 3. Analizar cómo ocupaba el tiempo libre los padres y abuelos. 4. Clasificación de su ocio y t.l. 5. Realización cuadro de Semejanzas y diferencias en ocio y tiempo libre entre las distintas zonas donde vive el alumnado, generaciones, colectivos, etc. 6. Realización de exposición del tema 7. Representación de los modelos de ocio 8. Identificación de hábitos de consumo en la sociedad.	1. El tiempo libre y el ocio 2. Visión histórica del ocio, tiempo libre y trabajo 3. Sociología del ocio 4. Pedagogía del ocio 5. Los agentes que intervienen en la educación del ocio

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
1. A partir de un philips 6/6 realizar una reflexión acerca de lo realizado este verano y la distribución del tiempo personal de cada uno de los miembros del grupo Tasoc. 2. Contestar a un cuestionario relacionado con el uso del ocio y tiempo libre. -Tipos de servicio del ocio y tiempo libre. -Hobbies y aficiones diversos. -Objetivos actitudinales y temas de interés -Realizar un vaciado de datos, elaborando cuadros de doble entrada 3. Diseñar y cumplimentar a través de una información de refuerzo, de apoyo, acerca de las diversas características y aspectos más relevantes; del origen y principios de la utilización del ocio y tiempo libre. 4. Elaborar en pequeños grupos un cuadro dicotómico del antes y el ahora en lo que se refiere a la utilización del ocio y tiempo libre. 5. Extraer del cuadro anteriormente citado, los elementos que influyen en la participación o no de un ocio y tiempo libre activo. 6. Realización comprensiva de las actividades de enseñanza aprendizaje del texto recomendado. 7. Dramatización de la evolución del ocio de la antigüedad a la actualidad. 8. Realización glosario de términos 9. Organización grupal a través de comisiones	1- Realización de esquema, resumen o mapa conceptual del tema 10 % 2. Elaborar informe de las actividades individuales realizadas este verano y conclusiones y participación del grupo 10% 3. Elaboración, Realización y vaciado de los cuestionarios y realización de un informe sobre el ocio y tiempo libre de los distintos colectivos. 10% 4. Exposición y conclusión grupal 5% 5. Representación grupal de la evolución del ocio e informe individual 15% 6. Realización escrita de las actividades del manual 10% 7. Elaborar informe del horario personal del alumno, relacionándolo con los distintos tiempos vistos, diferencias/semajanzas con verano, abuelos, padres, exponiéndolo al grupo 15% 8. Elaboración glosario técnico 5% 9. Examen escrito 10% 10. Trabajo en comisiones 5% 11. Recopilación sesiones expresión corporal 5%

U.D. Nº 2 : AMBITOS Y CONTEXTOS DE INTERVENCIÓN  
(Tiempo estimado: 38 horas)

PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES	CONCEPTOS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimientos previos del tema</li> <li>2. Investigación de los distintos recursos de acuerdo al ámbito de intervención en el ocio y tiempo libre en Canarias. Recursos del centro, zona, etc. en los colectivos</li> <li>3. Análisis de los datos</li> <li>4. Aplicación de los diversos recursos de información.</li> <li>5. Aplicación de los diversos recursos técnicos, en la dinamización del aula (tablón)</li> <li>6. Adecuación a través de ejercicios de simulación de programas socioculturales, identificando los recursos humanos y técnicos que intervienen.</li> <li>7. Trabajo en comisiones</li> <li>8.- Exposición del tema</li> <li>9. Reflexión sobre el ocio actual</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Animador sociocultural</li> <li>2. La animación sociocultural y el tiempo libre</li> <li>3. Animación en la infancia y sus recursos</li> <li>4. Animación juvenil y sus recursos</li> <li>5. Animación de adultos</li> <li>6. Animación de las personas mayores y sus recursos</li> <li>7. El ocio de las personas que sufren alguna discapacidad.</li> </ol>

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los diversos recursos que intervienen en determinados planes, programas y proyectos en el ámbito y subámbitos del ocio y tiempo libre.</li> <li>2. Realización dossier sobre recursos de la zona y contexto elegido</li> <li>3. Recopilación información recursos útiles al otl</li> <li>4. Investigación sobre los propios recursos de animación</li> <li>5. Diseño del propio ocio alternativo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resumen y/o esquema de la unidad y exposición 10%</li> <li>2. Informe de la charla de proyectos con diferentes colectivos y contextos: campamentos urbanos, etc. o visita e informe a P.I.J. 10%</li> <li>3. Informe, exposición y conclusiones de todas las zonas trabajadas. 20%</li> <li>4. Elaboración fichero recursos de la zona donde vive c/alumno 10%</li> <li>5. Realización de supuestos 10%</li> <li>6. Realización y comentario de ejercicios del manual 10%</li> <li>7. Informe sendero (cuaderno campo y participación) 10%</li> <li>8. Prueba escrita 10 %</li> <li>9. Trabajo en comisiones 5%</li> <li>10. Informe dossier sesiones expresión 5%</li> </ol>

U.T.: N° 3 : TECNICAS DE EXPRESIÓN  
**(Tiempo aproximado: 49 horas)**

PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES	CONCEPTOS
1.Realización debate sobre expresión, creatividad, improvisación, comunicación, etc. 2.Realización gráfica libre y dirigida 3.Realización expresiva sobre los conceptos 4.Realización de todas las técnicas de ex. Plástica 5. Audición y lectura de cuentos 6.Recopilación de cuentos 8.Realización de montajes de cuentos, teatro, etc, para proyecto sexo seguro 9. Planificación proyecto utilizando todas las técnicas. Sexo seguro 10.Realización escultura o mural colectivo 11.Recopilación cancionero favorito de la clase para todos los colectivos 12.Creación y exposición de talleres 13.Charla evolución música 14. Realización de sesiones de expresión corporal. 15.Organización evento ( graduación Tasoc) 16. Cantar canciones favoritas, folckloricas	1.Recursos y técnicas de expresión en animación sociocultural 2.Talleres de expresión y creación 3.Canciones y danzas 4. El cuento o relato 5. Expresión corporal y escenificación

ACTIVIDADES/ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
1.En grupos debatir sobre los conceptos dados y realización de puesta en común 2.Planificación y puesta en práctica de creaciones plásticas, gráficas, literarias, tanto en grupos como individuales 3.Investigación sobre cuentos e historia de los abuelos, etc. 4.Creación de cintas de música en grupos 5.Realización de coreografías, y obra de teatro. 6.Investigación sobre canciones de otros países y épocas 7.Diseño y organización de talleres 8. Audición y análisis de cuentos, letras de canciones. 9. Organización grupal a través de comisiones	1. Informe de charla de música 5% 2. Recopilación de canciones y exposición 10% 3. Creación y lectura de cuento personal 10% 4. Recopilación de cuentos 10% 5. Realización creación plástica y ficha 10% 6.Trabajo en comisiones 5% 7.Organización, ejecución y recopilación de talleres 10% 8. Realización y comentario de las actividades del manual indicadas 5% 9. Planificación, montaje, ejecución, y evaluación de las actividades proyecto sexo seguro (PRETEA) 15% 11 Prueba escrita 10% 12.Informe y participación sesiones expresión corporal 10%

**U.T. Nº 4: RECURSOS Y TÉCNICAS LÚDICAS**  
**(Tiempo estimado: 40 horas )**

PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES	CONCEPTOS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exposición tema</li> <li>2. Recopilación juegos y juguetes</li> <li>3. Recogida y clasificación de los juegos realizados y ampliados</li> <li>4. Elaboración fichero de juegos</li> <li>5. Reflexión sobre semejanzas y diferencias entre juegos de ahora y de su época y la de sus padres</li> <li>6. Planificación actividades de animación lúdica en el i.e.s.</li> <li>7. Realización de juegos</li> <li>8. Seleccionar aquellos criterios fundamentales para captar la participación de los diversos colectivos en el ocio y tiempo libre. Dramatizarlos</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El juego</li> <li>2. El juguete</li> <li>3. Las Ludotecas</li> <li>4. Otros espacios lúdicos</li> </ol>

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE EVALUACION
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño y aplicación de juegos individuales y grupales.</li> <li>2. Realización de juguetes.</li> <li>3. Investigación sobre juegos de nuestra comunidad ( a que se juega)</li> <li>4. Participación en el diseño, ejecución y evaluación del proyecto integrador</li> <li>5. Realización y aplicación de encuestas sobre los juguetes y juegos que diferentes colectivos</li> <li>6. Planificación juegos en el agua</li> <li>7. Organización grupal a través de comisiones</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización y comentario actividades del manual indicadas 10%</li> <li>2. Pruebas escritas 10%</li> <li>3. Elaboración informe y exposición de juegos y deportes autóctonos 10%</li> <li>4. Creación y exposición juguete con su ficha 15%</li> <li>5. Organización y ejecución de actividades lúdicas para los recreos del centro durante un tiempo. 10%</li> <li>10. Realización fichero de juegos 15%</li> <li>11. Realización individual juego 5%</li> <li>12. Planificación, ejecución, informe y participación adecuada en las actividades lúdicas en la playa o piscina 10%</li> <li>13. Informe y debate sobre la investigación realizada 10%</li> <li>14. Trabajo en comisiones 5%</li> </ol>

**U. T. Nº 5: RECURSOS MEDIOAMBIENTALES**  
**(Tiempo aproximado: 50 horas)**

<b>PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES</b>	<b>CONCEPTOS</b>
1.Conocimientos previos del tema 2. Charla de experto 3.Búsqueda de información equipamiento de la provincia, actividades próximas y pasadas 4.Realización sendero y planificación de otro 5.Conocimiento de las técnicas de orientación 6.Elaboración y exposición tema 7.Búsqueda información actividades por espacios vacacionales 8.Elaboración itinerario activo 9.Análisis de textos de educación ambiental 10.Búsqueda de información y análisis de la situación medioambiental del barrio, pueblo	1.La naturaleza, un recurso inagotable 2. La marcha 3.Alimentación y actividades en la naturaleza 4.La seguridad 5.Animación en las actividades en la naturaleza 6.Aspectos formales 7.Los deportes en la naturaleza

<b>ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE</b>	<b>ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN</b>
1.Analizar el tema por grupos 2.Elaboración y diseño de senderos 3.Elaboración de encuestas para conocer si se cubren necesidades referentes a las ofertas de actividades de aire libre 4.Realización practicas de orientación 5.Elaboración por grupo de los recursos al aire libre de la comunidad 6.Análisis de la situación medioambiental en la comunidad, elaborando conclusiones y alternativas 7. Organización grupal a través de comisiones	1.Participación, ejecución y realización cuaderno de campo y senderos 10% 2.Realización y exposición actividades del manual indicadas 10% 3. Informe charla experto 10% 4.Elaboración recursos aire libre comunidad 20% 5. Planificación sendero próximo 15% 6. Glosario de términos específicos 5% 7. Investigación y análisis de la situación medioambiental de zonas próximas con informe gráfico y crítico. 10% 8. Examen escrito 10 % 9. Trabajo en comisiones 5% 10. Recopilación actividades de expresión corporal 5%

**U.D. Nº 6: DESARROLLO DE PROYECTOS**  
**(Tiempo aproximado: 30 horas)**

<b>PROCEDIMIENTOS/ACTITUDES</b>	<b>CONCEPTOS</b>
1. Búsqueda de información sobre el lugar: CEIP Dr. Alfonso Spinola 2. Elección actividades para su realización en el centro colaborador 3. Proceso de elaboración y ejecución 4. Evaluación grupo, proceso	1.- Metodología de proyecto 2.- Análisis de la realidad 3.- Fase de programación 4.- Fase de ejecución 5.- Fase de evaluación

<b>ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE</b>	<b>ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN</b>
1. Búsqueda de información en el centro colaborador, 2. En grupos planificación del programa de actividades para desarrollar en el centro colaborador 3. Diseñar los elementos de evaluación necesarios 4. Elaboración material	1. Realización proyecto y ejecución. (Informe evolución proceso proyecto 45% 2. Realización escrita y comentario de actividades del manual indicadas 15% 3. Trabajo en comisiones 5% 4. Prueba escrita 10% 5. Supuestos prácticos 10% 6. Informe sendero ( cuaderno campo) 5% 7. Informe sesiones expresión 10%

## 6.- MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y/O REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Material de cada alumno: (lápiz, goma, afilador, bolígrafo (2 colores), tijeras, pegamento, lápices de colores, forros plásticos, grapadora, clips, pen-drive ) Material fungible: Papel Kraft, cartulinas, Lápices de colores, rotuladores, ceras, Regla, folios, grapas, chinchetas, Transparencias, Material no fungible: Retroproyector, equipo de música, TV, DVD Material bibliográfico del aula  
 Material de psicomotricidad  
 Material para reciclar  
 Material que genere las actividades a realizar  
 Manual de texto

### **BIBLIOGRAFÍA:**

TÍTULO	AUTOR-A	EDITORIAL
ANIMACIÓN DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	Pilar Figueres/Joan Morros	Altamar
PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL	Ezequiel Ander-Egg	Centro de la Cultura Popular Canaria
EL OCIO	Varios	Ministerio de Sanidad y consumo
MANUAL DE PRÁCTICAS DEL TRABAJO SOCIAL COMUNITARIO EN EL MOVIMIENTO CIUDADANO	Isabel Trigueros Guardiola	Siglo XXI de España
TECNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACIÓN POPULAR	Laura Vargas, Graciela Bustillos y Miguel Marfán	Popular S.A.
PEDAGOGÍA DEL OCIO	Josep M <sup>a</sup> Puig Rovira Jaume Trilla	Laertes Psicopedagogía
EL JUEGO DE GRUPO COMO ELEMENTO EDUCATIVO	Raúl Gutierrez	CCS

PROYECTO CURRICULAR TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

TEORÍA Y PRÁCTICA DE LA EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE	José Llull Peñalba	CCS
RECURSOS PARA LA EDUCACIÓN AMBIENTAL	Varios	CCS
RECURSOS PARA EL TIEMPO LIBRE /5	Varios	CCS
RECURSOS PARA EL TIEMPO LIBRE/2	Varios	CCS
RECICLO, CONSTRUYO, JUEGO Y ME DIVIERTO	Varios	CCS
CUENTOS PARA PENSAR	Jorge Bucay	Grijalbo

## 7.- ANEXOS: