
 <p>DEPARTAMENTO DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS</p>	<p>Pruebas para la Obtención del Título de Técnico Superior en Animación de actividades físicas y deportivas</p> <p>Convocatoria Curso 2016-17</p>	 <p>CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Comunidad de Madrid</p>
--	--	--

<p>MÓDULO</p>	<p>JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS PARA LA ANIMACIÓN</p>
----------------------	--

CONTENIDOS (REAL DECRETO 1262/1997) – B.O.E. 11/09/1997)

Según la legislación, se dividen en 4 Bloques de Contenidos a partir de los cuales se estructuran las Unidades de Trabajo:

Bloque 1: Fundamentación teórica del juego.

Bloque 2: Clasificación y registro de juegos.

Bloque 3: Experimentación práctica, vivencia, aprendizaje y enseñanza de juegos y actividades deportivo-recreativas de distintos tipos.

Bloque 4: Programación y organización de juegos, actividades deportivo-recreativas y eventos lúdicos en distintos contextos.

Estos bloques se abordan a través de diferentes unidades didácticas:

1. **Fundamentos y teorías sobre el juego.**
2. **Juego y desarrollo. Campos de aplicación del juego: el juego recreativo.**
3. **Tipos de juegos. Clasificaciones.**
4. **Observación y registro de juegos.**
5. **Juegos de dinamización grupal, cooperativos y humoradas.**
6. **Juegos sensoriales y perceptivos.**
7. **Juegos motores.**
8. **Actividades deportivas y recreativas.**
9. **Juegos tradicionales y populares.**
10. **Juegos de expresión y dramatización.**
11. **Juegos de sobremesa.**
12. **Juegos en el medio natural y en el agua.**
13. **La animación de juegos.**
14. **La sesión de juegos.**
15. **La programación de juegos.**
16. **Aprovechamiento de materiales, espacios e instalaciones para juegos.**
17. **Eventos de juegos.**
18. **Juegos y ADR en instalaciones turísticas y hoteleras**

ESTRUCTURA DE LA PRUEBA

La prueba consistirá en un **examen escrito tipo test de 20 preguntas, cada pregunta valdrá 0,5 puntos.**

Cada tres respuestas erróneas, restarán una pregunta bien respondida (cada tres respuestas fallidas resta 0,5 puntos).

Duración de la prueba: 1 hora 30 minutos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- La valoración del examen será de 0 a 10.
- **Las personas que no logren alcanzar 5 puntos estarán suspensas.**
- Esta prueba escrita supondrá el 100% de la calificación final.

PROTOCOLO Y MATERIAL NECESARIO

Las personas citadas para la realización de la prueba, deberán estar en el aula correspondiente a la hora establecida por el centro. Los alumnos que lleguen 10 minutos tarde, no podrán realizar el examen.

Se pasará lista y se cotejará con el D.N.I. que llevarán a la vista.

Se explicará el desarrollo de la prueba y se entregarán los exámenes.

Los teléfonos móviles deberán estar apagados y guardados.

MATERIAL NECESARIO:

- D.N.I.
- BOLÍGRAFO AZUL O NEGRO

CAPACIDADES TERMINALES

CON LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA SE PRETENDE COMPROBAR QUE LOS ALUMNOS SON CAPACES DE:

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