

**PROGRAMACIÓN XOGOS E ACTIVIDADES FÍSICAS E RECREATIVAS
PARA A ANIMACIÓN**

**Manuel Iglesias López
I.E.S. Rosalía de Castro**

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 4 |
| ORGANIZACIÓN DOS CONTIDOS | 6 |
| 1. Tipo e enunciado do contido organizador | 6 |
| 2. Estructura dos contidos | 6 |
| 3. Mapa procedimental dos contidos | 8 |
| Secuenciación dos contidos | 8 |
| Capacidades terminais | 8 |
| TEMPORALIZACIÓN DOS CONTIDOS | 9 |
| 1. Relación secuencial das unidades de traballo | 9 |
| OBJECTIVOS | 11 |
| ELEMENTOS CURRICULARES DE CADA UNIDADE DE TRABALLO | 13 |
| 1. Unidade de traballo nº 1 | 13 |
| 2. Unidade de traballo nº 2 | 14 |
| 3. Unidade de traballo nº 3 | 16 |
| 4. Unidade de traballo nº 4 | 19 |
| 5. Unidade de traballo nº 5 | 21 |
| 6. Unidade de traballo nº 6 | 22 |
| 7. Unidade de traballo nº 7 | 24 |
| 8. Unidade de traballo nº 8 | 25 |
| 9. Unidade de traballo nº 9 | 27 |
| 10. Unidade de traballo nº 10 | 29 |
| 11. Unidade de traballo nº 11 | 30 |
| 12. Unidade de traballo nº 12 | 32 |
| 13. Unidade de traballo nº 13 | 33 |
| 14. Unidade de traballo nº 14 | 34 |
| 15. Unidade de traballo nº 15 | 36 |
| 16. Unidade de traballo nº 16 | 37 |
| 17. Unidade de traballo nº 17 | 39 |
| 18. Unidade de traballo nº 18 | 40 |
| 19. Unidade de traballo nº 19 | 42 |
| 20. Unidade de traballo nº 20 | 42 |

| | |
|---|----|
| MÍNIMOS EXIXIBLES | 45 |
| 1. Mínimos correspondentes a cadunha das partes | 46 |
| 2. Criterios de cualificación | 48 |

INTRODUCCIÓN

A tarefa fundamental do animador deportivo é ensinar e dinamizar xogos e actividades deportivas.

As funcións profesionais máis evidentes nas que se concretan as competencias destes técnicos son:

- Programar actividades lúdicas adecuadas ás características e intereses dos usuarios e o medio onde se van a desenvolver.
- Seleccionar os xogos adecuados ou adaptalos ás características ou intereses dos participantes e da institución ou empresa.
- Garantir a dispoñibilidade de materiais e medios necesarios.
- Organizar, dirixir e dinamizar xogos utilizando convenientemente a metodoloxía da animación.
- Ensinar os xogos, as súas normas, o seu desenvolvemento e as destrezas concernientes.

O eixo da formación debe ir enfocado a que o futuro técnico aprenda a dinamizar xogos que deben ser previamente seleccionados e modificados. Faranse prácticas de docencia, animación, recompilación e rexistro de xogos, observación da dirección, etc. Altérganse e simultanean os roles de animador/a e xogador/a e reflexiónase sistematicamente en grupo sobre vivencias, sobre o que vai ocorrendo, as interaccións, as secuenciacións de contidos para facilitar a aprendizaxe de destrezas motrices e o pensamento táctico. A forma de resolver continxencias, as variantes, a validez para contornas determinadas, etc.

É importante que o alumno sexa capaz de porse en situación á hora de realizar os xogos que se atopará ao longo das diferentes sesións, xogos que en moitas ocasións non se corresponden ás súas características físicas e idade, pero que é vivenciar para ser capaz de transmitir.

Xogar á miña idade?. A mellor forma de entender, apreciar, demostrar, gozar e estudar o xogo xogando. Aquel que non é capaz de xogar dificilmente será

capaz de transmitir o xogo, e, como consecuencia non poderá utilizalo na súa profesión, xa que resulta imposible aplicar algo que non se entende.

XOGO: Necesita: Imaxinación- Fantasía. Créase algo diferente á realidade.

Favorece: Creatividade. É moi distinto imaxinar que crear.

Así pois o xogo é un elemento imprescindible en numerosas técnicas de dinamización de grupos, e como recurso metodolóxico é notoria a súa achega á hora de animar e ensinar actividades de acondicionamento físico básico, deportes individuais, de equipo e con implementos o cal xustifica a súa inclusión nas distintas unidades de competencia dos animadores, e como elemento de apoio de varios Módulos.

Para rematar podemos definir a animación: "Todo tipo de actividades realizadas dentro do lecer ou tempo libre, non suxeitas a normas ou interese laborais, con carácter voluntario e amateur, capaces de desenvolver a personalidade e ofrecer ao home unha plataforma desde a cal poida compensar as carencias e déficits xurdidos no resto de ámbitos e momentos da súa existencia".

ORGANIZACIÓN DOS CONTIDOS

Tipo e enunciado do contido organizador

Parece oportuno, á hora de organizar os contidos do Módulo para a súa fácil asimilación, que o eixo da formación vaia enfocado a que o futuro técnico aprenda a dinamizar xogos que deben ser previamente seleccionados ou modificados e que é frecuente que se teñan que ensinar ou recordar. Seleccionar, programar, ensinar e dinamizar son algúns dos procedementos que hai que saber facer e que deben sustentarse nun contido adicional que achegue unha base teórica para poderlos realizar dun xeito fundamentado, xustificando o que se fai, por que se fai, como se fai, etc. Se formula pois o contido organizante como Programar, ensinar e dinamizar xogos; ese podería ser o tópico que marque o eixo do que hai que aprender e do que debemos ensinar. Este contido organizante de tipo procedimental integra a outros contidos do mesmo tipo e apóiase ou fundamenta nun conxunto de saberes de tipo conceptual. Só aglutina o que se debe aprender para chegar a ensinar e dinamizar dinamizar xogos, cos feitos, conceptos ou principios que

se teñen que dominar para fundamentar, xustificar e dar sentido consciente ao que se fai , conseguírase nos alumnos/as as capacidades terminais que no currículo especifícanse.

Hai outro tipo de saberes transcendentales na profesionalidade dos animadores de xogos : trátase dos contidos actitudinais , do saber ser do predisponerse, do valorar e dos comportamentos asociados con devanditos valores e actitudes : o comportarse ou saber estar. Un técnico animador que careza de talante lúdico ou da actitude relacional adecuada, por pór algún exemplo, por moito que domine os fundamentos técnicos e procedementos para ensinar xogos , ou as destrezas dos mesmos , nunca poderá ser considerado como un bo profesional.

Estructura dos contidos.

BLOQUE I: Fundamentación teórica do xogo.

BLOQUE II: Clasificación e rexistro de xogo

BLOQUE III. Experimentación

práctica, vivencia, aprendizaxe e ensino de deportivo recreativas de distintos tipos.

BLOQUE IV: Programación e organización de xogos, actividades deportivo-recreativas e eventos lúdicos.

BLOQUE I: Fundamentación teórica do xogo.

1. Introducción ao módulo Xogos e actividades físico recreativas para a animación. Visión xeral.

2. Fundamentos e teorías sobre o xogo.

3. Xogo e desenvolvemento. Campos de aplicación do xogo, o xogo recreativo.

BLOQUE II: Clasificación e rexistro de xogos.

4. Tipos de xogos. Clasificacións.

5. Observación e rexistro de xogos.

BLOQUE III. Experimentación práctica, vivencia, aprendizaxe e ensino de juegos e actividades deportivo recreativas de distintos tipos.

6. Xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas.

7. Xogos sensoriais e perceptivos.

8. Xogos motores.
9. Actividades deportivo recreativas.
10. Xogos tradicionais e populares.
11. Xogos de expresión e dramatización.
12. Xogos de sobremesa.
13. Xogos no medio natural e na auga.
14. Recapitulación sobre a intervención interactiva do animador: a animación do grupo.

BLOQUE IV: Programación e organización de xogos, actividades deportivo-recreativas e eventos lúdicos.

15. A sesión de xogos.
16. Intervención preactiva do animador: a programación de xogos.
17. Aproveitamento de espazos e instalacións para xogos.
18. Eventos de xogos.
19. Xogos e A.D.R. en instalacións turísticas e hostaleiras.
20. Recapitulación. Conclusións.

Mapa procedimental dos contidos.

No mapa procedimental do ensino e dinamización de xogos e actividades recreativas queda explicitado a orde de ensino dos procedementos principais e os contidos conceptuais que o sustentan .

Secuenciación dos contidos.

- (BI) Fundamentación teórica do xogo e os xogos.
- (BII) Clasificación e rexistro de xogos.
- (BIII) Experimentación como xogador Simulación do rol de animador
- (BIV) Programación e organización de xogos, A.D.R. e eventos lúdicos.

Capacidades terminais.

1. Analizar e achegar os xogos á animación con actividades físicas recreativas e valorar o talento lúdico.

2. Elaborar programas de xogos que se adapten ás características, intereses e /ou necesidades dos participantes.
3. Dirixir e dinamizar diferentes tipos de xogos aplicando adecuadamente a metodoloxía da animación.

TEMPORALIZACIÓN DOS CONTIDOS

As unidades de traballo hanse secuenciado considerando o principio didáctico básico que aconsella ir do simple ao complexo, e ensinar antes os contidos que sentarán a base para outros que virán a continuación .

A Unidade de Traballo número 1 encárgase de clarificar a achega de cada bloque de contido e das demais unidades de traballo á profesionalidade do animador de xogos identificada na Unidade de Competencia correspondente , á vez que predispone positivamente cara á aprendizaxe .

O resumo considerado como organizante, programar, ensinar, e dinamizar xogos e actividades recreativas, recolle a esencia de todo o contido nun breve enunciado e constitúe un rumbo que axuda a dar sentido ao resto da aprendizaxe.

Relación secuencial das unidades de traballo.

A secuencia das Unidades de Traballo é a seguinte:

- U.T. 1 Introducción ao Módulo Xogos e actividades físico recreativas para a animación (2 horas).
- U.T. 2 Fundamentación e teorías sobre o xogo (2 horas) .
- U.T. 3 Xogo e desenvolvemento. Campo de aplicación do xogo: o xogo recreativo (4 horas).
- U.T. 4 Tipos de xogos . Clasificacións (3 horas).
- U.T. 5. Observación e rexistro de xogos (5 horas).
- U.T. 6. Xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas (5 Horas).
- U.T. 7. Xogos sensoriais e perceptivos (4 horas).
- U.T. 8. Xogos motores (15 horas).
- U.T. 9. Actividades deportivo recreativas (16 horas).
- U.T.10. Xogos tradicionais e populares (8 horas).
- U.T.11. Xogos de expresión e dramatización (10 horas).
- U.T.12. Xogos de sobremesa (8 horas).
- U.T.13 Xogos no medio natural e na auga (10 horas).

U.T.14 Recapitulación sobre a intervención interactiva do animador : a animación de xogos.

U.T.15 A sesión de xogos (2 horas).

U.T.16 Intervención preactiva do animador: a programación de xogos (4 horas).

U.T.17 Aproveitamento de materiais, espazos e instalacións para xogos (4 horas).

U.T 18 Eventos de xogos (4 horas).

U.T.19 Xogos e A.D.R. en instalacións hostaleiras (8 horas).

U.T. 20 Recapitulación . Conclusións (2 horas).

OBXECTIVOS

Sínálanse a continuación os principais obxectivos que se pretenden con cada unha delas e/ou algúns aspectos ou actividades relevantes.

U.T.1 Tras enmarcar o ensino e dinamización de xogos dentro da competencia xeral do animador de actividades físicas e deportivas, analízase o rol e as funcións do animador de xogos.

U.T.2 Caracterízanse conceptualmente o que son xogos e o xogo, así como a súa evolución.

U.T.3 Pretende identificar a aplicabilidade do xogo, a súa aplicación ao desenvolvemento e á educación e diferenciar o enfoque do xogo do xogo recreativo.

U.T.4 Coñeceranse tipos e clasificacións de xogos para a continuación. establecer as clasificacións que se van a utilizar.

U.T.5 Identifícanse e manexan fontes para para recompilar xogos. Apréndese a rexistrar xogos en fichas, catalogalos yordenarlos en ficheiros convenientemente estruturados.

As Unidades de Traballo,6, 7, 8, 9 ,10, 11, 12, 13 e 14, deberiamos titularlas "Deseño, dirección, aprendizaxe e análise de xogos" Nelas vanse a experimentar e practicar como participante xogos dos distintos tipos de enunciados, aprender o seu desenvolvemento e as destrezas implicadas. Procedementos para ensinalos e dinamizalos, é dicir,practícase como profesor-animador e aprovéitase para observar sistematicamente e analizar o

desenvolvemento dos xogos e o ensino-dinamización dos mesmos. Relaciónanse tipos de xogos con beneficios que achegan. Practícase a optimización do uso de espazos e materiais.

U.T.6. Dedicada a xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas, ten uns contidos moi útiles para que as persoas coñézanse e establézase relacións positivas no seo do grupo de clase . É importante crear un bo clima socioafectivo desde o primeiro momento xa que axudará a optimizar as aprendizaxes.

U.T.14. Caracteriza a intervención do animador durante o ensino e dinamización do xogo, a metodoloxía, os procedementos, técnicas e actitudes para a animación de xogos.

U.T.15. Analízanse modelos de sesión, procedementos de deseño e desenvolvemento de sesións, cuestionar a súa oportunidade como fórmula organizativa e mostrar outras alternativas propias da animación en contornas flexibles.

U.T.16. Intenta xustificar a necesidade do traballo sistemático e a programación dos xogos e aprender procedementos para a súa confección, advertindo da importancia da creatividade, a adaptación, a variación e a improvisación neste tipo de funcións.

U.T.17. Se recapitula sobre a optimización do uso de espazos e materiais . Caracterízanse espazos e materiais para xogos.

U.T.18. Características e organización dos eventos-tipo e programas de xogos máis habituais Establécense procedementos xerais e específicos para organizar devanditos eventos tipo ou programas e levar a cabo a súa execución .

U.T.19. Recárganse as características e circunstancias singulares das actividades lúdicas en instalacións hostaleiras derivadas das características de propias das instalacións-tipo, os usuarios-tipo clientes de hotel, a tempada estacional e vacacional, a dinámica temporal propia da xornada hostaleira, a captación do cliente e o fomento do consumo no propio hotel.

U.T.20. Trátase dunha recapitulación intraconxunto que busca establecer a relación entre as Unidades de traballo. Intégranse as distintas unidades nun proxecto global de intervención. Recórdase a achega de cada unha delas á a profesionalidade do animador, propónse vías para seguir cualificándose autónomamente.

ELEMENTOS CURRICULARES DE CADA UNIDADE DE TRABALLO

UNIDADE DE TRABALLO Nº1

Conceptos

- Os xogos no ámbito da recreación.
- O animador e a animación de xogos .Achega dos xogos á profesionalidade dos animadores deportivos e turísticos .
- Roles e funcións do do animador de xogos.
- Relacións con outros Módulos.
- Obxectivos da formación
- Proposta do plan de formación
- Descrición da metodoloxía a seguir durante o curso, principais actividades e criterios e actividades e criterios para avaliar.

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Avaliación cero sobre experiencias previas como xogador/a animador/a de xogos, a súa idea previa, do que é animador de xogos,as súas expectativas, etc.
- Lectura e análise do perfil e o Módulo de "animación de xogos". Análise do documento e aclaracións, incidindo na faceta cualificante da formación.
- Exposición da programación para o Módulo xustificando a oportunidade da mesma e incidindo no que se espera dos alumnos ao longo e ao final do proceso/curso.

Criterios de avaliación

- Caracterizar globalmente a competencia do animador de xogos.
- Relatar a grandes liñas o plan formativo, sinalando os obxectivos e contidos principais, as actividades clave que se realizarán durante o mesmo, a metodoloxía.

UNIDADE DE TRABALLO Nº2

Procedimentos

- Xustificación da necesidade do xogo en cada contexto ou situación .
- Diferenciación de funcións e necesidades do xogo en función das diferentes teorías sobre o xogo
- Diferenciación das accións que son xogos.

Conceptos

- Teorías sobre a orixe do xogo . Do xogo animal á cultura.
- Adopción do enfoque do xogo recreativo fronte a outros propios doutros campos de aplicación.
- Selección de xogos adaptados a unha idade. Identificación dos aspectos a ter en conta na aprendizaxe e ensino dun xogo.
- Identificación do xogo recreativo.
- Aspectos básicos do xogo como potenciador do desenvolvemento.
 - Xogos e desenvolvemento infantil
 - Xogo sensomotor. Xogo simbólico. Xogo de regras.
 - Xogo e evolución motriz do neno.
 - Xogo e desenvolvemento cognitivo. Xogo e pensamento estratéxico.
 - Xogo e creatividade.
 - Xogo e desenvolvemento afectivo. Xogo e desenvolvemento social.
- O xogo nas principais etapas evolutivas.
 - Aspectos xerais sobre o xogo nos ciclos escolares (0-3, 3-6, 6-12, 12-14, 14-16)
 - O xogo e as A.D.R. nos mozos.
 - Xogo e actividades de recreación na madurez.
 - Xogos e actividades de recreación na 3ª idade.
 - Xogos máis adecuados para cada etapa.
- Campos de aplicación do xogo
- Aprendizaxe
 - Xogos e aprendizaxe espontáneo
- Ensino
 - Xogos como recurso didáctico. Xogos como contido

- Terapia
 - Xogo terapéutico e reeducativo
- Recreación
 - Xogo recreativo
- Deporte
 - Xogo predeportivo. Xogo deportivo
- Dinamización de grupos
 - Xogos de dinamización grupal
- Animación
 - Xogos de animación
- Enfoques diferenciados do xogo segundo o seu campo de aplicación.
- Valores do xogo. Achegas e puntos de vista desde distintas disciplinas.
 - Psicolóxicos
 - Biolóxicos e fisiolóxicos
 - Socioculturais
 - Pedagóxicos. Valor educativo de xogo. Xogo e educación
- O xogo recreativo
 - A corrente xogo recreativo, xogo didáctico
 - O xogo como vehículo imprescindible das actividades recreativas
- Teorías sobre os motivos ou funcións do xogo
 - Motivos-funcións do xogo no neno.
 - Motivos-funcións do xogo no adulto.
 - Motivos-funcións comúns en persoas de distintas idades e características.
- Necesidade e funcións do xogo na sociedade actual
 - Características do xogo.
 - Características do xogo infantil.
 - Características do xogo adulto.
 - Definicións significativas de xogo.
 - Concepto de xogo.
 - O xogo e os xogos.
 - Diferenzas , nexos e outros conceptos afíns entre
 - Deporte
 - Recreación.

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Procura e recompilación de teorías sobre o xogo en libros referenciados polo profesor Confrontación das mesmas na dinámica grupal. Explicación das máis significativas,confrontación das mesmas e identificación das coherentes con coménteas do xogo recreativo.
- Confección dun gráfico no que se relacionen as funcións do xogo coas do movemento e se establezcan diferenzas e analogías entre xogo e deporte.
- Elaboración dun dossier no que se resuman os conceptos aparecidos na Unidade, seguindo un índice achegado polo profesor.
- Xustificación do concepto de xogo que se considere máis coherente a partir das súas características, explicadas polo profesor, e dalgunhas definicións recompiladas de libros- manuais
- Confección dun gráfico confrontando a concepción purista de deporte con outra máis ampla.

Criterios de avaliación

- Definir "xogo" e explicar o concepto de xogo, diferenciándoo doutros conceptos fronteirizos e aclarando a diferenza entre o xogo e os xogos.
- Indicar a relación do xogo co deporte, contextualizándolos no marco da recreación.
- Diferenciar as características,motivos e funcións do xogo no adulto e no neno.

UNIDADE DE TRABALLO Nº3

Procedementos

- Identificación e selección de tipos de xogos e actividades lúdicas e recreativas aptas para distintas etapas evolutivas.
- Identificación e selección de tipos de xogos potenciadores de disstintos ámbitos da persoa.
- Diferenciación de fins e obxectivos dos xogos en función dos ámbitos onde se apliquen.
- Adopción do enfoque do xogo recreativo fronte a outros propios doutros campos de aplicación.
- Selección de xogos adaptados a unha idade. Identificación dos aspectos a ter en conta na aprendizaxe e ensino dun xogo.

- Identificación do xogo recreativo.

Conceptos

- Aspectos básicos do xogo como potenciador do desenvolvemento.
 - Xogos e desenvolvemento infantil
 - Xogo sensomotor. Xogo simbólico. Xogo de regras.
 - Xogo e evolución motriz do neno.
 - Xogo e desenvolvemento cognitivo. Xogo e pensamento estratéxico.
 - Xogo e creatividade.
 - Xogo e desenvolvemento afectivo. Xogo e desenvolvemento social.
- O xogo nas principais etapas evolutivas.
 - Aspectos xerais sobre o xogo nos ciclos escolares (0-3, 3-6, 6-12, 12-14, 14-16)
 - O xogo e as A.D.R. nos mozos.
 - Xogo e actividades de recreación na madurez.
 - Xogos e actividades de recreación na 3ª idade.
 - Xogos máis adecuados para cada etapa.
- Campos de aplicación do xogo
- Aprendizaxe
 - Xogos e aprendizaxe espontáneo
- Ensino
 - Xogos como recurso didáctico
 - Xogos como contido
- Terapia
 - Xogo terapéutico e reeducativo
- Recreación
 - Xogo recreativo
- Deporte
 - Xogo predeportivo. Xogo deportivo
- Dinamización de grupos
 - Xogos de dinamización grupal
- Valores do xogo. Achegas e puntos de vista desde distintas disciplinas

Psicolóxicos

Biolóxicos e fisiolóxicos

Socioculturais

Pedagóxicos. Valor educativo do xogo. Xogo e educación

- O xogo recreativo

A corrente xogo recreativo, xogo didáctico

O xogo como vehículo imprescindibles das actividades recreativas

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Tormenta de ideas sobre os valores do xogo, como actividade previa á súa explicación polo profesor.

- Tras a lectura de apuntes, artigos e/ ou libros recomendados, elaboración dun "dossier" axustado ao índice proposto ou aceptado polo profesor.

- Debate dirixido intentando evidenciar as diferenzas entre o xogo recreativo e o xogo didáctico.

- Elaboración dun resumo esquemático sobre os xogos adecuados a cada persoa e ámbito de persoa .

- Clasificación, dentro do ámbito do desenvolvemento correspondient, de diferentes aspectos de desarrollo recollidos nunha listaxe.

- Identificación, en diferentes supostos de xogos, do campo de aplicación ao que responden .

Adaptación dun xogo para realzar diferentes valores a través do mesmo
Identificar diferentes supuetos de xogos e identificar a natureza das accións.

Criterios de avaliación

- Identificar os grupos de xogos máis adecuados a diferentes grupos de idade .

- Diferenciar as posibilidades do xogo como recurso metodolóxico para traballar determinados contidos e como contido propio das actividades físicas e/ou deportivas.

- Argumentar a importancia do xogo no desenvolvemento psicomotor, cognoscitivo, afectivo e social.

- Argumentar a importancia do xogo en animación.

- Indicar os campos de aplicación do xogo sinalando os aspectos metodolóxicos diferenciadores en cada un dos ámbitos.

- Expor os principais valores do xogo e a súa achega ao equilibrio da persoa e da sociedade contemporánea.
- Presentar o "dossier"-resumen con suficiente en forma e tempo acordados.

UNIDADE DE TRABALLO Nº4

Procedementos

- Clasificación de xogos en función de :
 - Os aspecto do desenvolvemento qu estimula.
 - A acción motriz predominante.
 - A calidade física a desenvolver .
 - O grao de directividade ou normatividade.
 - Os fins de aplicación.
 - As etapas evolutivas.
 - O material que se emprega .
 - O espazo físico ou medio onde se desenvolve.
 - O nº de participantes.
 - O grao de interacción entre os participantes.
 - Outros parámetros ou aspectos.
- Selección de xogos de determinado tipo para persoas de determinada idade ou características.

Conceptos

- Características, peculiaridades e utilidades dos xogos de cada tip. Relación entre categorías e brev aproximación terminolóxica e conceptual aos disstintos tipos de xogo:
 - Xogo libre. Xogo de regras.
 - Xogo espontáneo. Xogo dirixido.
 - Xogo simbólico. Xogo imaxinativo. Xogo creativo.
- Xogo de adivinanzas.
 - Xogo sensomotor. Xogo psicomotor.
 - Xogo con música..
 - Xogo con canción.
 - Xogo de construción.

Xogo de fantasía. Xogo de proeza. Xogo de competición.

Xogo infantil . Xogo adulto Xogo de senectude.

Xogo tradicional. Xogo popular. Xogo autóctono.

Xogo recreativo. Xogo didáctico.

Xogos de salón . Xogos de sobremesa. Xogos de aperitivo:Xogos de velada. Xogos de expresión.Humoradas.

- Xogo sensorial

- Xogo motor

Xogo de destrezas

Xogo de marchas.

Xogo de carreira.

Xogo de salto.

Xogo de lanzamento.

Xogo de loita.

Xogo de levantamento e transporte

- Xogo de condición física

Xogo de forza .

Xogo de velocidade .

Xogo de velocidade.

Xogo de flexibilidade.

- Actividades deportivo- recreativas

Xogo predeportivo.

Xogo modificado.

Xogo deportivo

- Xogos de oposición e apoio (cooperación e competición)

- Formas xogadas. Tarefas motrices xogadas.

- Outros.

- Elementos estruturais dos xogos.

- Cara a un clasificación válida para animación.

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Tras a recompilación de clasificacións de xogos extraídos dos manuais/libros recomendados polo profesor e outros, en grupos formular unha clasificación integradora das diferentes categorías, válida para utilizar en animación. Utilizando as categorías da clasificación establecida, catalogación de xogos extraídos de diferentes libros e identificación de xogos coñecidos pertencentes a cada unha das categorías.
- Identificación , mediante descrición e/ou experimentación práctica de xogos-tipo de cada unha das categorías.
- Práctica de clasificación de xogos pertencentes a varias categorías dunha ou máis clasificacións.
- Establecer unha clasificación válida para animación.

Criterios de avaliación

- Enumerar distintas clasificacións de xogos sinalando o criterio do seu categorización. Describir distintos tipos de xogos, as súas clasificacións e as súas características. Sinalar as características dos xogos de cada un dos tipos.
- Catalogar xogos identificando a(s) categoría(s) á que pertencen.
- Enumerar os obxectivos que se poden conseguir co emprego de xogos de cada un dos tipos.
- Enumeración e caracterización das categorías e subcategorías da clasificación que se vai a utilizar durante o curso.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 5

Procedementos

- Rexistro de xogos
- Rexistro de desenvolvemento dun xogo
- Identificación e acceso a fontes sobre xogos
- Observación, rexistro e análise do desenvolvemento dos xogos. Confección de fichas de xogos
- Organización do ficheiro

Conceptos

- Fontes sobre o xogo
- Aspectos cuantitativos e cualitativos observables.

- A ficha de xogos. Funcións. Características.
- O ficheiro de xogos do animador. Estrutura/deseño e organización. Funcións.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Fontes sobre xogos: manexo de libros e explotación de fichas de xogos.
- Elaboración de fichas e organización dun ficheiro de xogo.
- Observación dun xogo espontáneo (non dirixido polo animador) no seu contexto real.

Criterios de avaliación

- Rexistrar xogos espontáneos, o seu desenvolvemento e os acontecementos contextuais e relacionales significativos.
- Crear un modelo de ficha que recolla as características, a aplicabilidade e o desenvolvemento de xogos de distintos tipos.
- Rexistrar xogos de distinto tipo seguindo as pautas dun determinado modelo de ficha.
- Confeccionar un ficheiro de xogo axustándose ás directrices recibidas.
- Elaborar os traballos propostos con suficiente calidade metodolóxica e de contido e entregalo dentro do prazo previsto coa presentación formal adecuada.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 6

Procedementos

- Desenvolvemento de xogos de dinamización grupal cooperativos e humoradas.
- Dirección de xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas.
- Dinamización de grupo a través de xogos.
- Aplicación de estratexias para converter en cooperativo un xogo tradicionalmente competitivo.

Conceptos

- A interacción na actividade lúdica. Xogos específicos para fomentala.
- A corrente dos xogos cooperativos. Filosofía e premisas.
- O humor en recreación.

- Aplicabilidade dos xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas a determinados/as :
 - Etapas evolutivas
 - Partes da sesión.
 - Eventos.
 - Contornas.
 - Ámbitos da persoa máis implicada.

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Recompilación de xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas en fichas.
- Selección de xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas para determinados usuarios, eventos, momentos, partes dunha sesión, contornas, etc.
- Simulación da dirección de xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas.
- Observación, análise e avaliación da simulación de ensino e animación de actividades-xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas.

Criterios de avaliación

- Caracterización dos xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas diferenciándoos dos doutros tipos.
- Recompilar xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas, rexistralos en fichas e organizalos en ficheiros.
- Identificar posibilidades de aplicación (idades, contornas, eventos-tipo, etc.) dos xogos de dinamización grupal, cooperativos e humoradas.
- Pór en práctica, cun grupo de persoas que figuren ser usuarios, diferentes xogos de dinamización grupal e humoradas, insistindo fundamentalmente en:
 - Explicar o desenvolvemento e as normas do xogo.
 - Realizar a demostración necesaria para a comprensión do xogo.

- Detectar incidencias no desenvolvemento de xogo e solucionarlas adecuadamente.
- Mostrar predisposición positiva cara aos xogos e participar nos mesmos de forma desinhibido.
- Xustificar a avaliación que faga á dirrección, ensino e animación dun xogo de dinamización grupa, cooperativo ou humorada efectuado por un compañeiro/a.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 7

Procedementos

- Deseño-adaptación de xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación.
- Dirección/dinamización de luegos sensoriais, perceptivos e de relaxación.

Conceptos

- Os xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación na práctica
- Xogos visuais.
- Xogos auditivos.
- Xogos táctiles.
- Xogos olfativos.
- Xogos gustativos.
- Xogos de percepción.
 - Do obxetos do espazo
 - Do tempo
 - Do propio corpo.
- Xogos de relaxación.
- Aplicabilidade dos xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación en recreación a determinados/as:
 - Etapas evolutivas.
 - Eventos.
 - Contornas.
 - Partes da sesión

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Recompilación de xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación en fichas.
- Selección de xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación para determinados usuarios, eventos, momentos, partes dunha sesión, contornas, etc.
- Simulación da dirección /dinamización de xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación.
- Experimentación como xogador de xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación.
- Observación, análise e avaliación da simulación de ensino e animación de xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación.

Criterios de avaliación

- Caracterizar os xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación diferenciándoos dos outros tipos .
- Recompilar xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación, rexistrándoos en fichas e organizalas en ficheiros.
- Identificar posibilidades de aplicación de devanditos xogos.
- Cun grupo de persoas que simulen ser usuarios, pór en práctica diferentes xogos sensoriais, perceptivos e de relaxación.
- Xustificar a avaliación que faga á dirección, ensino e animación dun xogo sensorial, perceptivo ou de relaxación efectuado por un compañeiro.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 8

Procedementos

- Deseño/ adaptación de xogos motores.
- Dirección /dinamización de xogos motores.
- Ensino de procedementos e destrezas dos xogos.

Conceptos

- Os xogos motores na práctica.
- Xogos de destrezas
 - Xogos de marcha
 - De carreira
 - De salto

- De lanzamento
- De loita
- De levantamento e transporte
- Xogos doutros tipos
- Xogos de condición física
 - Xogos de forza
 - De resistencia
- Aplicación dos xogos motores en recreación a determinados/as:
 - Etapas evolutivas.
 - Contornas.
 - Eventos.
 - Partes da sesión.
 - Ámbitos da persoa

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Recompilación de xogos motores en fichas.
- Selección de xogos motores para determinados usuarios, eventos, momentos, partes dunha sesión, contornas,.etc.
- Simulación da dirección/dinamización de xogos motores.
- Experimentación como xogador de xogos motores.

Criterios de avaliación

- Caracterizar os xogos motores diferenciándoos dos doutro tipo. Recompilar xogos motores, rexistralos en fichas e organízalos en ficheiros. Identificar posibilidades de aplicación (idades, contornas, eventos-tipo, etc.) dos xogos motores.
- Cun grupo de persoas que simulen ser usuarios, poñer en práctica diferentes xogos motores, facendo fincapé en:
 - Explicar o desenvolvemento e as normas do xogo.
 - Realizar as demostracións necesarias para a comprensión do xogo.
 - Interpretar, improvisar e expresarse verbal e corporalmente de forma desinhibida para estimular a participación.

Detectar incidencias no desenvolvemento do xogo e solucionarlas adecuadamente. Mostrar predisposición positiva cara aos xogos e participar nos mesmos de forma desinhibida.

- Xustificar a avaliación que faga á dirección, ensino e animación dun xogo efectuado por un compañeiro/a.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 9

Procedementos

- Ensino dos procedementos e destrezas técnicas e tácticas das actividades deportivo-recreativas.
- Dirección e dinamización de actividades deportivo-recreativas (xogos deportivo, predeportivos, deportivos modificados, deportes alternativos e deportes adaptados).
- Arbitraje básica das actividades deportivo-recreativas.

Conceptos

- Aproximación terminolóxica e conceptual. Definición.
- Características.
- Xogos predeportivos. Definición. Clasificación.
- Xogos predeportivos xenéricos e específicos de cada deporte ou tipo.
- Xogos deportivos modificados.
- Deportes alternativos.
- Deporte modificado ou recreativo.
- Aplicabilidade das actividades deportivo-recreativas adeterminados/as
- Eventos
- Partes da sesión Etapas evolutivas Contornas
- Eventos
- Partes da sesión

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Selección de actividades deportivo-recreativas para determinados usuarios, eventos, partes dunha sesión.
- Recompilación de actividades deportivo-recreativas (xogos predeportivos, xogos deportivos, xogos deportivos modificados, deportes alternativos e deportes adaptados.
- Simulación da dirección , dinamización de actividades deportivo-recreativas.
- Experimentación como xogador.
- Obsevación, análise e avaliación da simulación de ensino e animación de actividades deportivo-recreativas.
- Elaboración de progresións e experimentación de progresións para a aprendizaxe das ditintas actividades deportivo-recreativas.
- Celebración e arbitraje de partidos. Confección e celebración de liguiñas, encontros ou xornadas onde se poña en práctica o proceso completo de organización e desenvolvemento de eventos deportivo-recreativos básicos
- Colaboración nas actividades extracurriculares do centro organizando e desenvolvendo actividades deportivo-recreativas para todos nas que se prime o talante lúdico.

Crterios de avaliación

- Recompilar actividades deportivo-recreativas, rexistralas en fichas e organizalas en ficheiros.
- Caracterizar as actividades deportivo-recreativas (xogos predeportivos, xogos deportivos, xogos deportivos modificados, deportes adaptados e deportes alternativos) diferenciándoos dos outros tipos.
- Identificar posibilidades de aplicación (idades, contornas, eventos- tipo, etc) das actividades deportivo-recreativas.
- Cun grupo que simulará ser usuario,poranse en práctica diferentes actividades deportivo-recreativas, facendo fincapé en:
 - Explicar o desenvolvemento e as normas do xogo
 - Realizar as demostracións necesarias para a comprensión do xogo
 - Cando cumpra, propor exercicios de asimilación e progresións que faciliten a aprendizaxe dos procedementos e a destrezas técnicas e tácticas implicadas. Interpretar, improvisar e expresar verbal e corporalmente de forma desinhibida para estimular a participación.

Detectar incidencias no mdesarrollo do xogo e solucionarlas adecuadamente.

Mostrar predisposiciónpositiva cara aos xogos e participar nos mesmos de forma desinhibida.

- Xustificar a avaliación que faga á dirección, ensino e animación dunha actividade deportivo-recreativa efectuada por un compañeiro

UNIDADE DE TRABALLO Nº 10

Procedementos

- Deseño- adaptación de xogos tradicionais e populares.
- Dirección- dinamización de xogos tradicionais e populares.
- Encino e aprendizaxe dos procedementos e destrezas dos xogos tradicionais e populares.

Conceptos

- O xogo tradicional como elemento cultural.
- Os xogos tradicionais e populares na práctica.
- Posibilidades recreativas e turísticas dos xogos tradicionais e populares en recreación e turismo.
- Xogo tradicional. .Xogo popular. Xogo autóctono
- O xogo autóctono no sector turístico
- Xogos da nosa comunidade.
- Xogos de rúa
- Aplicación dos xogos populares e tradicionais en recreación a determinados-
as:

Etapas evolutivas

Contornas

Eventos

Partes da sesión

Ámbitos da persoa.

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Recompilación de xogos populares e tradicionais en fichas.
- Selección de xogos populares e tradicionais para distintos eventos, momentos, partes dunha sesión e determinados usuarios.
- Simulación da dirección-dinamización de xogos tradicionais e populares
- Experimentación como xogador.
- Observación, análise e avaliación da simulación de ensino e animación de actividades en xogos e deportes tradicionais.
- Partindo de diversas lecturas sobre experiencias escolares con xogos tradicionais e populares, realizar unha propiedade de actividades para unha contorna e contexto dados Investigación participante de xogos populares e tradicionais no seu contexto real.

Criterios de avaliación.

- Caracterizar os xogos populares e tradicionais diferenciándoos dos outros tipos.
 - Recompilar xogos tradicionais e populares, rexístralos en fichas e organizalos en ficheiros.
 - Identificar posibilidades de aplicación dos xogos tradicionais e populares.
 - Pór en práctica cun grupo de persoas que simulen ser usuarios, diferentes xogos autóctonos, tradicionais e populares, facendo fincapé en:
 - Explicar o desenvolvemento e as normas do xogo
 - Realizar as demostracións necesarias para a comprensión do xogo
 - Interpretar, improvisar e expresarse verbal e corporalmente de forma desinhibida para estimular a participación
 - Detectar incidencias no desenvolvemento do xogo e solucionarlas adeuadamente
 - Xustificar a que faga á dirección, ensino e animación dun xogo tradicional ou popular efectuado por un compañeiro

UNIDADE DE TRABALLO Nº 11

Procedementos

- Fomento da creatividade a través de os xogos.

- Desenvolvo de xogos de expresión e dramatización, xogos con música, xogos con cancións, xogos con ritmo.
- Dirección. dinamización de xogos de expresión e dramatización.
- Ensino dos procedementos e habilidades expresivas dos xogos dramáticos, de expresión, danzas e bailes Preparación de coreografías elementais.

Conceptos

- Posibilidades recreativas das cancións, a música, a danza e o baile, os contos, os disfraces, a expresión e a escenificación.
- O espectáculo-participación e a expresión musical e corporal.
- Aplicabilidade dos xogos de expresión e dramatización en recreación a determinados-as .

Eventos. Etapas evolutivas. Partes da sesión .

Actividades de ensino- aprendizaxe

- Recompilación de xogos de expresión e dramatización en fichas.
- Selección de xogos de expresión e dramatización.
- Simulación da dirección-dinamización dos xogos de dramatización e expresión.
- Experimentación como xogador de xogos de expresión e dramatización.
- Observación análise e avaliación da simulación de ensino e animación de xogos de expresión e dramatización.

Criterios de avaliación.

- Caracterizar os xogos de expresión e dramatización difeenciándolos dos doutros tipos.
- Recompilar xogos rexistralos en fichas e organizalos en ficheiros.
- Identificar posibilidades de aplicación destes xogos.
- Cun grupo de persoas que figuren ser usuarios, pór en práctica diferentes xogos de expresión e dramatización facendo fincapé en :

Realizar a demostración necesaria para a comprensión do xogo

Explicar as normas e desenvolvemento do xogo

Detectar incidencias no desenvolvemento do xogo e ser capaz de

resolvelas Interpretar, improvisar e expresarse de forma desinhibidas para favorecer a participación.

- Xustificar a avaliación que faga á dirección, ensino e animación dun xogo de expresión e/ou dramatización efectuada por un compañeiro.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 12

Procedementos

- Dinamización/dirección de xogos de sobremesa e sinxelos de maxia.
- Ensino e aprendizaxe dos procedementos e técnicas dos xogos de sobremesa e de maxia sinxelos.

Conceptos

- Aplicabilidade dos xogos de sobremesa , maxia e entretemento a determinados/as:

Etapas evolutivas, contornas, partes da sesión , ámbitos da persoa

- As caixas de maxia caseiras e o equipo de maxia profesional

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Recompilación de xogos de sobremesa, maxia e entretemento en fichas.
- Selección de xogos de sobremesa, maxia e entretemento para determinados eventos, usuarios, momentos, partes dunha sesión ,contornas.
- Simulación da dirección/dinamización de xogos de sobremesa, maxia e entretemento.
- Experimentación como xogador de xogos de sobremesa, maxia e entretemento.
- Observación, análise e avaliación de ensino e animación de xogos de sobremesa, maxia e entretemento.

Criterios de avaliación.

- Recompilar xogos de entretemento, maxia e entretemento, rexistralos en fichas e organízalos en ficheiros.
- Caracterizar os xogos de sobremesas, maxia e entretemento diferenciándoos dos doutros tipos.
- Identificar posibilidades de aplicación dos xogos de sobremesa, maxia e entretemento.
- Pór en práctica, cun grupo de persoas que figuren ser usuarios, diferentes xogos de sobremesa, maxia e entretemento.

- Xustificar a avaliación que faga á dirección , ensino e animación dun xogo de sobremesa, maxia e/ou entretemento efectuado por un compañeiro.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 13

Procedementos

- Dirección /dinamización de xogos no medio natural.
- Ensino e aprendizaxe dos procedementos e destrezas dos xogos no medio natural.

Conceptos

- Xogos de desprazamento polo medio natural.
- Xogos de orientación Xogos de pista e rastrexo.
- Xogos de agocho e persecución.
- Xogos de aventura.
- Xogos de observación da natureza.
- Aplicabilidade dos xogos no medio natural aplicados a:
 - Etapas evolutivas, eventos, contornas

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Selección de xogos no medio natural para determinados eventos, usuarios, partes dunha sesión, momentos.
- Recompilación de xogos no medio natural.
- Simulación da dirección/dinamización de xogos no medio natural.
- Experimentación como xogador de xogos no medio natural.
- Observación, análise e avaliación da simulación de ensino e animación de xogos no medio natural.

Criterios de avaliación.

- Caracterizar os xogos no medio natural, diferenciándoos dos doutros tipos.
- Recompilar, rexistrar en fichas e organizar en ficheiros xogos no medio natural.

- Identificar posibilidades de aplicación destes xogos.

- Pór en práctica diferentes xogos no medio natural: Realizar as demostracións necesarias para a comprensión do xogo. Explicar as súas normas e desenvolvemento. Detectar incidencias e solucionarlas adecuadamente
- Xustificar a avaliación que se faga á dirección, ensino e animación dun xogo no medio natural efectuada por un compañeiro.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 14

Procedementos

- Ensino e dinamización de xogos. Aplicación de procedementos xerais de metodoloxía didáctica ao ensino-animación de xogos.
- Presentación da actividade.
- Aplicación de técnicas de dinamización grupal durante o desenvolvemento do xogo.
- Aplicación de estratexias para fomentar a desinhibición e a participación, o auto concepto positivo e a satisfacción.
- Aplicación de polarización da atención.
- Aplicación de "feed back" de diferentes tipos.
- Aplicación de técnicas e estilos de ensino-animación.
- Aplicación de metodoloxía non directiva na animación de xogos.
- Aplicación de técnica de procura e estilo de resolución de problemas no ensino de xogos.
- Optimización do uso dos espazos.
- Localización e desprazamento do animador e do grupo en distintos momentos e situacións.
- Fomento do intercambio de roles.
- Observación, rexistro e avaliación da dirección, animación e desenvolvemento de xogos.

Conceptos

- Metodoloxía do xogo.
- Papel do animador durante o desenvolvemento do xogo.

- Análise funcional do ensino, dirección e animación de xogos: a animación-ensino.
- Intervención directa e indirecta do animador.
- Importancia de dominar a técnica do deseño de todo tipo de xogos, o método e os recursos.
- Importancia de poder intervir como xogador / participante.
- O talante do animador de xogos.
- A animación centrada na actividade : animación de xogos.
- Referencia ao Módulo de Animación e Dinámica de Grupos que aborda a Animación centrada no grupo: animación - dinamización do grupo a través de xogos.
- Directrices, medios e normas para a dirección de xogos.
- Directrices para a avaliación da dirección, animación e desenvolvemento de xogos. Aspectos que deben ser avaliados. Instrumentos de avaliación.
- Síntese da achega das distintas Unidades de Traballo á eficacia, eficiencia e creatividade profesional nas diferentes fases do proceso de prestación de servizos de actividades lúdico – recreativas.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Repaso da análise funcional do ensino e dinamización de xogos na súa fase interactiva.
- Práctica dos procedementos de dinamización- ensino de xogos, incidindo na aplicación de métodos, técnicas e estratexias de organizar a práctica e dinamizar- ensinar o xogo.
- Revisión do deseño dunha folla de observación da intervención dun compañeiro.
- Observación do ensino e dinamización de xogos, rexistrándoos en fichas Avaliación da intervención doutro compañeiro.

Criterios de avaliación.

- Identificar a metodoloxía propia do xogo, xustificando o seu uso en animación.
- Mostrar predisposición positiva cara á metodoloxía lúdica e actitude empática ao animar aos xogos.

Observando a dirección dun xogo, identificar aspectos e procedementos adecuados e inadecuados, sinalando alternativas optimizadoras.

- En simulación, dirixir e ensinar xogos utilizando a metodoloxía adecuada e xustificando as distintas decisións e accións adoptadas.
- Xustificar a avaliación do desenvolvemento dos xogos practicados en clase e a súa dinamización que se efectúe utilizando instrumentos básicos de observación e rexistro.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 15

Procedementos

- Identificar a parte da sesión máis indicada a cada xogo.
- Selección e secuenciación de xogos dentro de sesión.
- Establecemento de sesións secuenciadas.
- Identificación dos obxectivos duna sesión.

Conceptos

- Estrutura da sesión de xogos. Partes e fases.
- Intensidade , obxectivos e contidos adecuados para cada parte.
- Criterios de distribución dos xogos na sesión.
- Modelos de sesión.
- Exemplos de sesións tipo.
- Outras formas de organización de xogo.
 - Xogo illado. Xogo puntual
 - Xogo dentro de sesións dedicadas a outros tópicos
- Criterios de preparación da sesión.
- Criterios de selección de xogos nunha sesión.
- Obxectivos da sesión.
- Criterios para a observación das sesións.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Análise e confrontación de sesións sacadas de libros e/ ou programacións reais.
- Confección de sesións.
- Elaboración de sesións a partir de condicións dadas.

Criterios de avaliación.

- Caracterizar as partes e fases dunha sesión tipo.
- Identificar a parte dunha sesión máis adecuada para incluír xogos dados.
- Xustificar o deseño da sesión elaborada como actividade de ensino-aprendizaxe.
- Identificar outras fórmulas organizativas dos diferentes xogos da sesión.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 16

Procedementos

- Identificación das características e intereses lúdicos dos participantes -
Formulación/ establecemento ou concreción de obxectivos.
- Decisión de momentos e formas de intervención preactiva, interactiva e postactiva.
- Selección de contidos. Selección e secuenciación de xogos en función de:
Idade---- Grupo---- Espazos e instalacións ---- Intereses ---- Obxectivos
- Avaliación básica de programación de xogos.
- Temporalización
- Determinación dos implementos necesarios.
- Adaptación de programas a usuarios, espazos, materiais.

Conceptos

- Programacións de xogos.
- Compoñentes dunha programación de xogos.
- Pautas para a elaboración da programación de xogos.
- Aspectos que é necesario considerar ao seleccionar xogo
En relación cos destinatarios / participantes

A etapa evolutiva

Os intereses e características concretas dos suxeitos

O grupo

Experiencias previas

En relación cos intereses

Cos recursos

En relación cos obxectivos da empresa ou institución

- Temporalización da programación de xogos.
- Directrices para a avaliación básica de programación de xogos.
- Aspectos que deben avaliarse, instrumentos de avaliación.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Exposición dos aspectos que deben considerarse ao programar xogos.
- Análises das programacións de xogos en diferentes contornas (festa municipal, ludoteca, centro deportivo, club social familiar, colexio, centro xeriátrico, hotel, local de festas e celebracións infantís, granxa escola, parque natural, campamentos, etc.).
- Conclusións sobre aspectos que hai que considerar ao programar xogos.
- Prácticas de avaliación da consecución da programación utilizando supostos.
- Avaliación do logro de obxectivos.

Criterios de avaliación.

- Xustificar a idoneidade da programación confeccionada como actividade de ensino- aprendizaxe. Calidade e desenvolvemento adecuado do proceso de confección.
- Enumerar as variables que é preciso considerar e as directrices para ponderar a súa transcendencia e conxugalas ao programar xogos.
- Nun suposto no que se identifiquen adecuadamente as características dos usuarios e do medio e instalacións:

Seleccionar e secuenciar os xogos que se van a desenvolver no programa

Estimar os medios necesarios e / ou seleccionar os máis adecuados entre os dispoñibles

Xustificar a adecuación do programa de xogos aos intereses, as necesidades e as posibilidades de aprendizaxe e / ou execución dos participantes, así como ao contexto onde se desenvolve

Seleccionar os eventos nos que poidan participar os usuarios
Determinar os factores que permiten deducir a consecución dos obxectivos previstos e o nivel de satisfacción dos participantes

UNIDADE TRABALLO Nº 17

Procedementos

- Selección de espazos, instalacións e material.
- Comprobación da dispoñibilidade do material e as instalacións e mantemento preventivo.
- Uso creativo do material.
- Materiais convencionais e non convencionais.
- Acondicionamento de diferentes espazos para o xogo espontáneo ou non conducido.
- Estratexias para enriquecer espazos e instalacións para xogar.
- Construción de materiais e complementos para o xogo recreativo.

Conceptos

- Aproveitamento de espazos e equipamentos específicos e inespecíficos.
- A ludoteca, centro de recursos para os xogos. Organización. Rol do ludotecario.
- Os parques de recreo.
- O mobiliario urbano de parques e xardíns.
- Materiais convencionais para os xogos de distintos tipos.
- Terreo de aventuras.
- Materiais non convencionais de construción propia ou de refugallo.
- Resumen de espazos aptos para os xogos.
- Criterios de selección e utilización de espazos e materiais.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Recapitulación sobre espazos e materiais utilizados en unidades anteriores e outros utilizables relacionándoos con contornas reais para a recreación ou inespecíficos.

- Antes da simulación de dirección de xogos, comprobación da dispoñibilidade da instalación e o material.
- Visita a unha ludoteca guiados polo seu responsable cun coloquio final previamente semidiseñado.

Criterios de avaliación.

- Resolver distintos supostos debidamente caracterizados de selección e / ou aproveitamento de espazos dados.
- Elaborar un "dossier" sobre a organización da ludoteca que se visitou.
- Aplicacións do material construído.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 18

Procedementos

- Organización de eventos de xogos.
- Deseño básico e desenvolvemento de programas de xogos.
- Avaliación básica de programas e eventos de xogos.

Conceptos

- Os xogos nos programas de actividades extracurriculares e socioculturais
 - Instalacións tipo
 - Actividades extraescolares
 - Tipos de xogos e actividades deportivo - recreativas adecuadas
 - Xeneralidades sobre a participación nos centros docentes e a súa apertura á comunidade
 - Directrices para a colaboración con mestres, profesores, asociacións de pais e consellos escolares
 - Programación de actividades continuadas e puntuales
- Recursos humanos e materiais para desenvolvemento de programas tipo de xogos en :
 - Ludotecas. Centros de xogos. Parques recreativos
 - Centros xeriátricos. Centros deportivos
 - Clubs de lecer, familiares e culturais. Vacacións
 - Centros educativos infantís

- Recursos humanos, materiais e organización de:
 - Eventos lúdico - festivos. Festas. Xornadas
 - Encontros. Competicións. Campionatos básicos. Ligas e outros sistemas de competición
 - Concursos
- Directrices para a avaliación básica de programas e eventos de xogos. Aspectos que deben avaliarse.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Colaboración nas actividades extracurriculares do Centro organizando e desenvolvendo eventos puntuais ou un programa de actividades para toda a comunidade educativa.
- En colaboración con algunha institución do barrio ou a localidade , confección e celebración de eventos (festas, xornadas, encontros, competicións, campionatos básicos, concursos), onde se poña en práctica o proceso completo de organización e desenvolvemento de eventos lúdicos básicos.
- Confección dun programa de xogos, cada grupo para unha contorna e contexto dado.
- Organización e desenvolvemento de eventos lúdicos coincidindo con algunha festa localo en colaboración con calquera centro de atención a persoas.
- Recompilación e análise crítica de programas de xogos municipais e privados de diverso índole.
- Prácticas de avaliación do desenvolvemento de programas e eventos de xogos utilizando supostos.

Criterios de avaliación.

Determinar os parámetros e indicadores de calidade nos programas e eventos de xogos, así como do seu desenvolvemento e xustificar a avaliación dun programa ou evento de xogo e o seu desenvolvemento debidamente caracterizados.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 19

Conceptos

- Temporalización da prestación de servizos en instalacións hostaleiras.
- Temporalización das actividades deportivo- recreativas e xogos en instalacións turísticas.
- Apoio aos intereses comerciais da empresa hostaleira.

Intereses recreativo - deportivos tipo dos usuarios de servizos turísticos

- Características tipo das instalacións hostaleiras. Espazos aptos para a práctica de xogos e actividades deportivo - recreativas en instalacións hostaleiras.
- Deportes, actividades deportivo - recreativas e xogos máis habituais en instalacións e espazos hostaleiros.

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Manexo de folletos de información hostaleira identificando a oferta de instalacións, equipamentos e recursos de xogos e A.D.R., analizándoos en función dos contidos desta Unidade.
- Resolver supostos de explotación dunha instalación dada para A.D.R., elaborando a oferta completa e concretando aspectos do seu desenvolvemento.

Criterios de avaliación.

- Identificar posibilidades e déficits dunha instalación para a práctica de xogos e A.D.R..
- Elaborar un proxecto de dinamización dunha instalación hostaleira.

UNIDADE DE TRABALLO Nº 20

Actividades de ensino-aprendizaxe

- Balance da achega das distintas Unidades á dinamización de xogos , incidindo na achega dos distintos contidos de face ao exercicio profesional.
- Exposición, de posibles vías para a formación permanente no ámbito de xogos.

Criterios de avaliación.

- Proba final sobre contidos do programa (no caso de que proceda).
- Avaliación do programa efectuado durante o curso solicitando propostas de mellora.

AVALIACIÓN

O alumno demostrará adquirir os mínimos exixidos de cada unha das partes coa realización de dúas probas.

1- Exame escrito.

Contidos conceptuais de todas e cada unha das partes.

2- Exame práctico.

Preparación, realización e dirección de sesións de xogos en diferentes situacións

Construcción e uso de material alternativo e demostración das habilidades adquiridas

Criterios de cualificación.

Cada unha das partes será un 40% na nota, sendo imprescindible, para ser superado o módulo ter polo menos o 20% de cada parte.

O 20% restante corresponderá á asistencia e traballo do alumno ás diferentes sesións.

XOGOS E ACTIVIDADES FÍSICO- RECREATIVAS PARA A ANIMACIÓN MÍNIMOS EXIXIBLES

Este módulo distribúese considerando o principio didáctico básico que aconsella ir do simple ao complexo e ensinar antes os contidos que sentarán as bases para o que virá a continuación.

- 1- Os xogos no ámbito da recreación.
 - O animador e a animación
 - Roles e funcións do animador de xogos
 - Obxectivos da formación

- 2- Xustificar a necesidade do xogo en cada contexto ou situación.
 - Diferenciación de funcións e necesidades de xogo en función das diferentes teorías sobre o xogo
 - O xogo nas principais etapas evolutivas

- 3- Características, peculiaridades e utilidades dos xogos de cada tipo.
 - Xogo libre
 - Xogo de regras
 - Xogo espontáneo
 - Xogo dirixido
 - Xogo sensorial
 - Xogo motor
 - Xogo de condición física

- 4- Observación, rexistro e análise do desenvolvemento dos xogos.
 - Confección de fichas de xogos
 - Organización do ficheiro

- 5- Desenvolvemento de xogos de dinamización grupal.
 - Dinamización de grupo a través de xogos

- 6- Deseño e adaptación de xogos motores.
 - Dirección e dinamización de xogos motores

- Ensinar procedementos e destrezas de xogos
- 7- Deseño e adaptación de xogos tradicionais e populares.
- Dirección e dinamización de xogos tradicionais e populares
- 8- Ensino e dinamización de xogos.
- Aplicación de técnicas de dinamización grupal
 - Aplicación de técnicas e estilos de ensino- animación
 - Optimización do uso dos espazos
 - Observación, rexistro e avaliación da dirección, animación e desenvolvemento dos xogos
- 9- Identificar a parte da sesión máis indicada a cada xogo.
- Selección e secuenciación de xogos dentro da sesión
 - Identificación dos obxectivos duna sesión
- 10- Selección de espazos, instalacións e material.
- Uso creativo do material
 - Materiais convencionais e non convencionais
 - Construción de materiais e complementos para o xogo recreativo

Mínimos correspondentes a cada unha das partes

- 1- Caracterizar globalmente a competencia do animador de xogos.
- 2- Definir xogo e explicar o concepto de xogo.
- Diferenciar as características, motivos e funcións do xogo no adulto e no neno
- 3- Enumerar distintas clasificacións de xogos sinalando o criterio do seu categorización.
- Describir os distintos tipos de xogos, as súas clasificacións e as súas características
 - Sinalar as características dos xogos de cada un dos tipos

4- Rexistrar xogos espontáneos, o seu desenvolvemento e os acontecementos contextuais e relacionais significativos.

- Crear un modelo de ficha que recolla as características, a aplicabilidade e o desenvolvemento de xogos de distintos tipos
- Rexistrar xogos de distinto tipo seguindo as pautas dun determinado modelo de ficha
- Confeccionar un ficheiro de xogos axustándose ás directrices recibidas

5- Caracterización de xogos de dinamización grupal.

- Identificar posibilidades de aplicación (idades, contornas, eventos- tipo, etc) dos xogos de dinamización grupal
- Pór en práctica, cun grupo de persoas que figuren ser usuarios, diferentes xogos de dinamización grupal

6- Caracterizar os xogos motores diferenciándoos dos doutro tipo.

- Cun grupo de persoas que simulen ser usuarios, pór en práctica diferentes xogos motores

7- Caracterizar xogos populares e tradicionais diferenciándoos dos doutro tipo.

- Recompilar xogos tradicionais e populares, rexistralos en fichas e organízalos en ficheiros
- Identificar posibilidades de aplicación dos xogos tradicionais e populares

8- Observando a dirección dun xogo, identificar aspectos e procedementos adecuados e inadecuados, sinalando alternativas optimizadoras.

- En simulación, dirixir e ensinar xogos utilizando a metodoloxía adecuada e xustificando as distintas decisións e accións adoptadas

- 9- Caracterizar as partes e fases dunha sesión tipo.
- Identificar a parte duna sesión máis adecuada para incluír xogos dados
 - Identificar outras fórmulas organizativas dos diferentes xogos nunha sesión
- 10- Resolver distintos supostos debidamente caracterizados de selección e/ ou aproveitamento de espazos dados.
- Experimentación das posibles aplicacións do material fabricado

O alumno demostrará adquirir os mínimos exixidos de cada unha das partes coa realización de dúas probas.

1- Exame escrito. Contidos conceptuais de todas e cada unha das partes.

2- Exame práctico.

Preparación, realización e dirección de sesións de xogos en diferentes situacións

Construcción e uso de material alternativo e demostración das habilidades adquiridas

Criterios de cualificación.

Cada unha das partes será un 40% na nota, sendo imprescindible, para ser superado o módulo ter polo menos o 20% de cada parte.

O 20% restante corresponderá á asistencia e traballo do alumno ás diferentes sesións.

AVALIACIÓN

No primeiro trimestre o alumno deberá presentar un traballo sobre un análise da realidade de alguna empresa, ayuntamiento, club deportivo, etc... próximo o seu entorno, aplicando a metodoloxía estudada.

Ó final de curso presentará un proxecto viable para a realidade analizada, seguindo a metodoloxía explicada (puntos a tratar expostos posteriormente).

En grupos de cinco/seis (máis ou menos) deberán presentar un proxecto de duración corta e executalo co grupo de clase.

Tamén se avaliarán os traballos – exames realizados na clase así como a actitude, respecto... mostrada o longo do proceso formativo nos porcentaxes expostos posteriormente nos criterios de calificación.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

O finalizar o curso o alumno será capaz de:

- Coñecer a organización e a estrutura dos organismos y das entidades deportivas.
- Coñecer a figura profesional do animador deportivo: funcións e formación técnico-deportiva.
- Programar actividades adecuadas as características e necesidades dos usuarios.
- Realizar un proxecto de curta-longa duración según os puntos establecidos polo profesor na clase.
- Executar un proxecto de curta duración.

10.-MÍNIMOS EXIXIBLES

Os contenidos mínimos que o alumno debe coñecer e utilizar serán:

- Delimitación teórica do campo profesional. Lexislación fundamental a coñecer para o desenvolvemento da profesión.
- Metodoloxía para a execución dun análise da realidade.
- Metodoloxía a utilizar no deseño de diferentes proxectos de animación e físico-deportivos.
- Realización de proxectos de curta duración.
- Actitude reflexiva sobre a súa propia acción profesional.
- Participación e cooperación no traballo de equipo.

11.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN-

AVALIACIÓN.....

CRITERIOS DE AVALIACIÓN.....

MÍNIMOS EXIXIBLES.....

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....

CRITERIOS DE PROMOCIÓN.....

MEDIDAS DE REFORZO EDUCATIVO PARA O ALUMNADO QUE NON RESPONDA GLOBALMENTE AOS OBXECTIVOS PROGRAMADOS.....

PLAN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN QUE

POIDAN SER REALIZABLES DE FORMA AUTÓNOMA POLO ALUMNADO

ATENCIÓN A DIVERSIDADE.....

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.....

Son os seguintes:

| Actividade | Puntuación |
|---|-------------|
| - Traballos de clase - Exames, Asistencia, Interés, Motivación, Respeto, Puntualidade... | 3,25 |
| - Diseño e Execución dun Proxecto de curta Duración en grupos | 3,25 |
| - Diseño de un Proxecto Individual 1º Trimestre.- Presentación do Proxecto realizado nos puntos tratados 2º Trimestre.- Presentación do Proxecto terminado | 3,5 |

* Si nun dos 3 apartados a puntuación e 0 os outros apartados non puntuarán.

| Proxectos de Curta Duración en Grupos** | |
|---|----------------|
| O Magosto | 31 de Outubro |
| Presentamos o Ciclo | 28 de Novembro |
| O Nadal | 19 de decembro |
| Actividades e Xogos Recreativos | 30 de xaneiro |
| Os Carnavales | 27 de febreiro |

* Datos pendentes de confirmar.

* Nestos proxectos os alumnos realizarán actividades de animación e serán promotores delas.

Outros criterios de puntuación:

- 1 falta sin xustificar.- 1 punto menos. (1ª falta sin xustificar non desconta).
- 1 expulsión.- 1 punto menos.
- Máis de 5 minutos de retraso.- 1 punto menos.

12.-CRITERIOS DE PROMOCIÓN

Utilizaremos como indicadores para decidir a Promoción dos alumnos os seguintes:

- Asistir as clases regularmente como marca a lei.
- Participar en todas as actividades realizadas nas sesións e alcanzar unha progresión individual suficiente.
- Presentar os traballos encargados o largo do curso (análisis da realidade e proxecto final) e que estos cumplan os requisitos marcados.
- Mostrar un coñecemento de conceptos fundamentais para o desenrrolo da profesión.
- Executar proxectos de curta duración co grupo de clase cun obxetivo marcado.

Requisitos marcados (Puntos que deben tratar) nos Proxectos a realizar:
Proxectos de curta duración en grupos e Proxecto Individual:

PROXECTOS DE CURTA DURACIÓN EN GRUPOS

- 1.- Introducción
- 2.- Xustificación
- 3.- Recursos humanos
- 4.- Localización e duración
- 5.- Plan B
- 6.- Difusión do Proxecto
- 7.- Obxetivos
- 8.- Contidos
 - Conceptuais
 - Procedimentais
 - Actitudiniais
- 9.- Actividades
 - Explicación metodolóxica (estacions, circuito, con tempo, sin tempo...)
 - Desenrrolo de cada actividade
- 10.- Organización
- 11.- Conclusión

PROXECTO INDIVIDUAL

- 1.- Título
- 2.- Índice
- 3.- Presentación ou Introducción
- 4.- **Análisis da Realidade**
 - Estudo do Entorno Físico**
 - Datos Xeográficos
 - Datos Climáticos
 - Instalacions Existentes
 - Outras Instalacions de Interés.
 - Locales Sociais
 - Do Entorno (de Colexios...)
 - Entidades Deportivas do Municipio
 - Clubs
 - Asociacions
 - Empresas de Servicios Deportivos...
 - Programas Deportivos Existentes.
 - Estudo do Entorno Humano**
 - Características da Población (pirámide de población, hábitos, idades, nivel adquisitivo de posibles clientes...)
 - Recollida de Información (Encuesta...)
 - Estudio de Mercado**
 - Análisis da Competencia
 - Análisis DAFO (fortalezas, debilidades; oportunidades, amenazas)
- 5.- Xustificación do Proxecto.
 - Que vou a facer
 - Por qué o vou facer
- 6.-**Desenrolo do Proxecto**
 - Obxectivos
 - Xerais
 - Específicos
- 7.- Contidos
- 8.- Actividades
- 9.- Temporalización das actividades
- 10.- Metodoloxía
- 11.- Avaliación
 - Memoria
- 12.- Tarefas a realizar antes de iniciar
 - Permisos, seguros, difusión (o cartel, trípticos...)
- 13.-Recursos
 - Humanos
 - Traballadores/as para levar a cabo o Proxecto
 - Curriculums
 - Organigrama
 - Materiais
 - Instalacions necesarias
 - Equipamento Material
 - Económicos

- Ingresos (cuotas clientes, subvencions, axudas, colaboracions...)
- Gastos
- Balance (Relación Coste-Beneficio)

14.-Anexos

13.- MEDIDAS DE REFORZO EDUCATIVO PARA O ALUMNADO QUE NON RESPONDA GLOBALMENTE AOS OBXECTIVOS PROGRAMADOS

Ó alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados aplicaráselle primeiramente as medidas de reforzo educativo como complemento a súa formación:

- Diseñar actividades diferentes para traballar un mesmo contido.
- Utilizar actividades de libre elección por parte dos alumnos.
- Realizar actividades individuais, en gran grupo o en pequeno grupo.
- Planificar actividades de reforzo nas horas que prevee o decreto ley.

De seguir sen responder globalmente os obxectivos programados plantexaráselle una actividade plenamente adaptada as suas características, axudandolle na elección do proxecto a realizar, investigando a realidade que quere analizar e darlle guías para facelo de forma sixela e facer un seguimento do seu traballo para verificar que esta traballando e poñendo esforzo no que fai.

14.- PLAN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN QUE POIDAN SER REALIZABLES DE FORMA AUTÓNOMA POLO ALUMNADO.

Se algún alumno non lograra superar este módulo, preveranse actividades para a recuperación. Propoñemos que durante o sexto trimestre se teñan clases presenciais no horario libre dos alumnos enfocadas ata os contidos nos que teña maior dificultade.

Ademáis durante o cuarto e quinto trimestre, mandarase tarefas para realizar no horario extraescolar.

O final deberán realizar un examen dos conceptos máis importantes estudados no módulo.

15.- ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Entre os criterios que se utilizarán para atender á diversidade están:

- Diseñar actividades diferentes para traballar un mesmo contido.
- Utilizar actividades de libre elección por parte dos alumnos.
- Realizar actividades individuais, en gran grupo o en pequeno grupo.
- Planificar actividades de reforzo nas horas que prevee o decreto ley.

Presento a data hipotética, pois variará en función da dispoñibilidade horaria, posibilidade da instalación, etc, aínda que como programación inicial tentarei levala a cabo.

Primeira.- En Santiago de Compostela a 17 de outubro de 2016

Asdo. MANUEL IGLESIAS LÓPEZ