

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

.2.1: Mostrar predisposición positiva hacia la metodología lúdica.

.2.2: Elaborar un programa de juegos que se adapte a las características, intereses y/o necesidades de los participantes:

.2.2.1: Crear un modelo de ficha que recoja las características, la aplicabilidad y el desarrollo de los juegos de distintos tipos.

.2.2.2: Caracterizar los diferentes juegos sensoriales y motores siguiendo las pautas de un determinado modelo de ficha.

.2.2.3: Confeccionar un fichero de juegos utilizando diferentes clasificaciones:

- Según el medio o instalaciones donde se desarrollen.
- Según la edad y características de los participantes
- Según los objetivos a los que contribuyen, etc.

.2.2.4: En un supuesto en el que se identifiquen adecuadamente las características de los usuarios y del medio e instalaciones:

- Seleccionar y secuenciar los juegos que se van a desarrollar en el programa.
- Estimar los medios necesarios y/o seleccionar los más adecuados entre los disponibles.
- Justificar la adecuación del programa de juegos a los intereses, las necesidades y las posibilidades de aprendizaje y/o ejecución de los participantes así como al contexto donde se desarrollan.
- Seleccionar los eventos en los que puedan participar los usuarios.
- Idear un evento o competición adecuado al programa en el que puedan participar los usuarios, y describir su implementación.
- Explicar todo el proceso a seguir en la enseñanza y/o animación de los juegos programados justificando las decisiones adoptadas para dinamizar las relaciones del grupo y alcanzar los objetivos previstos.
- Determinar los factores que permiten deducir la consecución de los objetivos previstos y el nivel de satisfacción de los participantes.

.2.2.5: Dirigir y dinamizar diferentes tipos de juegos aplicando adecuadamente la metodología de animación:

- Con un grupo de personas que simulen ser usuarios, poner en práctica diferentes juegos de expresión, populares, predeportivos, deportes tradicionales y deportes alternativos, haciendo hincapié en:
 - Explicar el desarrollo y las normas de juego.
 - Realizar las demostraciones necesarias para la comprensión del juego.
 - Interpretar, improvisar y expresarse verbalmente y corporalmente de forma desinhibida para estimular la participación.
 - Detectar incidencias en el desarrollo del juego y dar las indicaciones oportunas para su solución.
 - Mostrar predisposición positiva hacia los juegos y participar en los mismos de forma desinhibida. La presencia en la clase debe además ser altamente participativa, y en el caso de este módulo 1, con un alto carácter lúdico.

.2.2.6: Organizar actividades para los alumnos/as de I.E.S. en horario no lectivo (preferentemente recreos), donde se desarrollen todos los niveles de la programación de las mismas, desde la distribución de la información, la dinamización, el control, la entrega de premios o clasificaciones si las hubiese y la evaluación de la actividad.

.2.3: Asistencia y realización de las sesiones prácticas.

La asistencia a clase es obligatoria tal y como se indica en el B.O.E., 24-11-94. La inasistencia a clase impide la evaluación continuada, y más si cabe en el caso de módulos con carácter práctico. Como quiera que en el caso de este módulo 1, el dominio práctico es evidente e imprescindible, se consideran criterios mínimos de evaluación de carácter procedimental la asistencia a las clases de exposición práctica, tanto por parte del Profesor como por parte de los alumnos.

La ausencia o la no realización de dichas clases prácticas, sea o no justificada, por cualquier causa, que supere el 5 % de la carga práctica horaria de una evaluación o el 15 % del global para el presente curso académico, supone la no superación de los mínimos procedimentales, por lo que el módulo quedará con calificación negativa, no superado.

1. **Actitudinales:**

.3.1: Asistencia obligatoria a las clases, con especial importancia en las que poseen un eminente carácter práctico, por cuanto no asistir implica su falta de vivencia, y difícilmente pueden ser suplidas de otra forma.

.3.2: Puntualidad rigurosa en la asistencia a cuantas sesiones de actividades teóricas o prácticas se programen, así como de la entrega de trabajos, fichas, etc., solicitados por el profesor.

.3.3: Uso adecuado del lenguaje oral, tanto con el profesor, como con los compañeros y en particular, cuando se ejecutan actividades en las que el alumno realiza exposiciones prácticas simulando dirigir una determinada tarea propuesta; así como con el resto de personas que forman parte de la familia educativa de nuestro Instituto.

.3.4: Utilización correcta en todo momento, de gestos, posturas y acciones, evitando todas aquellas que sean ofensivas, vejatorias, discriminatorias, o que atenten contra la propia idiosincrasia de profesores, compañeros y resto de personas que forman parte de la familia educativa de nuestro Instituto.

.3.5: No hacer uso de palabras, anagramas, logotipos y similares que por su contenido sean contrarios a la Constitución Española y que de forma directa o indirecta, inciten a la violencia, racismo, xenofobia y discriminación del tipo que sea.

.3.6: Respeto de instalaciones, materiales y todos aquellos elementos que conforman el Instituto, en especial a las que se corresponden con las actividades físico-deportivas.

.3.7: Cuidado y uso adecuado del material específico del Departamento de Educación Física.

.3.8: Respeto de las normas de higiene y salud, con especial interés en la evitación del alcoholismo, tabaquismo y otros tipos de drogodependencia, con el objetivo de crear hábitos estables saludables en los alumnos, que puedan ser transmitidos como valores a los futuros colectivos con los que trabajen nuestros alumnos en su vida profesional.

.3.9: Respeto máximo de usuarios, personal, instalaciones y materiales ajenas al propio Centro, en especial en aquellas actividades que por necesidades de programación se realizan fuera del Instituto.

.3.10: Respeto a los valores humanos, en particular todos aquellos que hacen especial referencia al respeto de las opiniones de los demás, el trato con otras personas, la coeducación, a la solidaridad y al medio ambiente.

.3.11: Se considerarán de forma cuantitativa como criterios mínimos actitudinales de evaluación, tal que, la existencia de una sola advertencia por escrito por parte del tutor o del profesor responsable de la asignatura, y con más razón si se realiza por parte de la Jefatura de Estudios, supone no superar los mínimos requeridos para superar la asignatura, por lo que el módulo quedará evaluado de forma

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Práctica 55% (Participación en clase, supuestos prácticos, exámenes, fichas practicas...)

Teoría 35% (Exámenes teóricos, trabajos escritos...)

Actitud 10% (Puntualidad, interés, esfuerzo, comportamiento, aseo personal...)

Habrà que superar cada uno de los apartados con una nota igual o superior a 5. Con trabajos no entregados o exámenes no realizados no se hace media.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

.2.1: Mostrar predisposición positiva hacia la metodología lúdica.

.2.2: Elaborar un programa de juegos que se adapte a las características, intereses y/o necesidades de los participantes:

.2.2.1: Crear un modelo de ficha que recoja las características, la aplicabilidad y el desarrollo de los juegos de distintos tipos.

.2.2.2: Caracterizar los diferentes juegos sensoriales y motores siguiendo las pautas de un determinado modelo de ficha.

.2.2.3: Confeccionar un fichero de juegos utilizando diferentes clasificaciones:

- Según el medio o instalaciones donde se desarrollen.
- Según la edad y características de los participantes
- Según los objetivos a los que contribuyen, etc.

.2.2.4: En un supuesto en el que se identifiquen adecuadamente las características de los usuarios y del medio e instalaciones:

- Seleccionar y secuenciar los juegos que se van a desarrollar en el programa.
- Estimar los medios necesarios y/o seleccionar los más adecuados entre los disponibles.
- Justificar la adecuación del programa de juegos a los intereses, las necesidades y las posibilidades de aprendizaje y/o ejecución de los participantes así como al contexto donde se desarrollan.
- Seleccionar los eventos en los que puedan participar los usuarios.
- Idear un evento o competición adecuado al programa en el que puedan participar los usuarios, y describir su implementación.
- Explicar todo el proceso a seguir en la enseñanza y/o animación de los juegos programados justificando las decisiones adoptadas para dinamizar las relaciones del grupo y alcanzar los objetivos previstos.
- Determinar los factores que permiten deducir la consecución de los objetivos previstos y el nivel de satisfacción de los participantes.

.2.2.5: Dirigir y dinamizar diferentes tipos de juegos aplicando adecuadamente la metodología de animación:

- Con un grupo de personas que simulen ser usuarios, poner en práctica diferentes juegos de expresión, populares, predeportivos, deportes tradicionales y deportes alternativos, haciendo hincapié en:
 - Explicar el desarrollo y las normas de juego.
 - Realizar las demostraciones necesarias para la comprensión del juego.
 - Interpretar, improvisar y expresarse verbalmente y corporalmente de forma desinhibida para estimular la participación.
 - Detectar incidencias en el desarrollo del juego y dar las indicaciones oportunas para su

solución.

- Mostrar predisposición positiva hacia los juegos y participar en los mismos de forma desinhibida. La presencia en la clase debe además ser altamente participativa, y en el caso de este módulo 1, con un alto carácter lúdico.

.2.2.6: Organizar actividades para los alumnos/as de I.E.S. en horario no lectivo (preferentemente recreos), donde se desarrollen todos los niveles de la programación de las mismas, desde la distribución de la información, la dinamización, el control, la entrega de premios o clasificaciones si las hubiese y la evaluación de la actividad.