

GUÍA DOCENTE

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD

**SSCB0209 DINAMIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE
EDUCATIVO INFANTIL Y JUVENIL**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN	4
3. SISTEMA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL APRENDIZAJE.....	16
3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación	18
4. INSTRUCCIONES PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS DOCUMENTOS	20
5. REGISTRO DE LOS RESULTADOS.....	22
6. FUNCIÓN DE LOS/LAS FORMADORES/AS	23
EJEMPLOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	24

1. INTRODUCCIÓN

Un **Certificado de Profesionalidad** es un documento que permite acreditar a un/a trabajador/a en una cualificación profesional del Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales (CNCP); por tanto, certifica las competencias profesionales que tiene el individuo para el desarrollo de una actividad laboral.

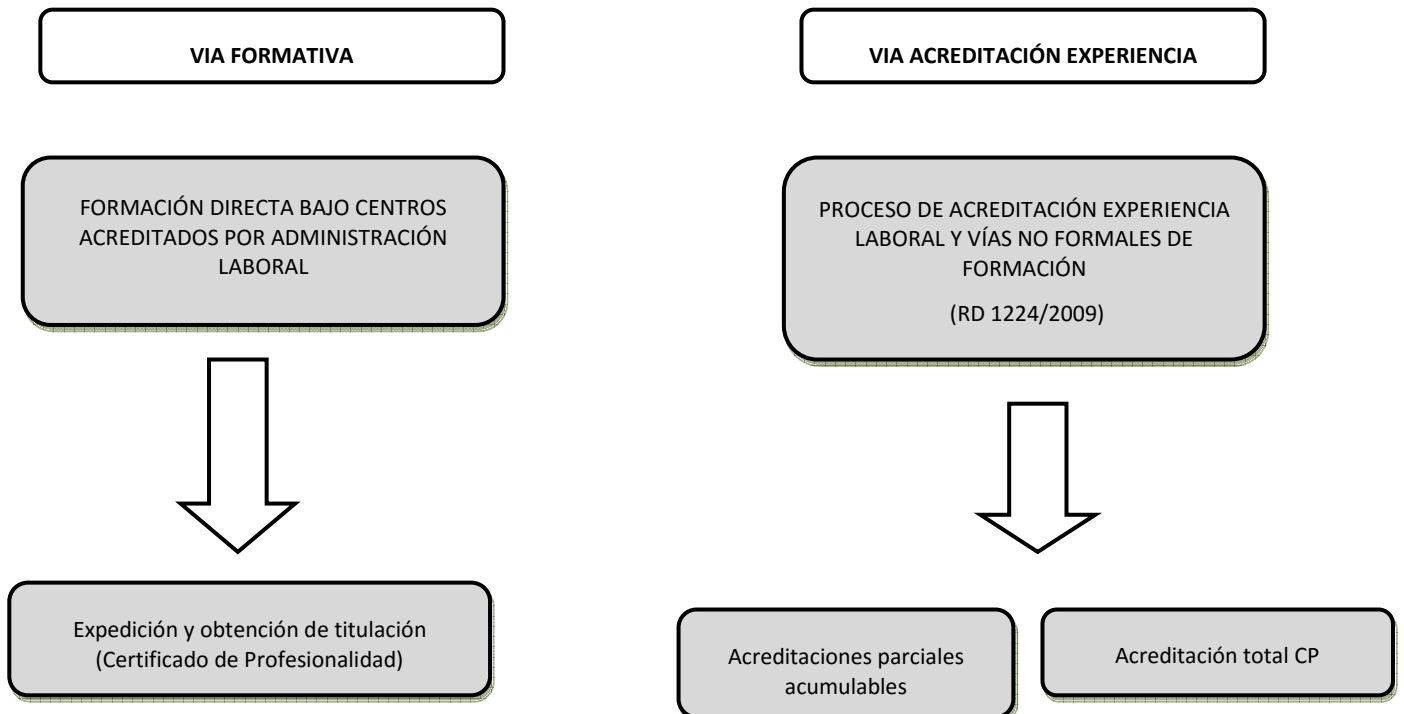
Este documento es emitido por el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) o por las Comunidades Autónomas y tiene validez a nivel nacional.

Poseer un Certificado de Profesionalidad supone el incremento del curriculum profesional, puesto que es un documento de carácter oficial que se valora en cualquier proceso de selección convocado por las Administraciones Públicas y acredita profesionalmente ante las empresas privadas.

Esta formación está regulada por el RD 34/2008, de 18 de enero, modificado por el RD 189/2013 de 15 de marzo y desarrollada en la Orden ESS/1897/2013, de 10 de octubre.

Los certificados se obtienen, por una parte, tras superar todos los módulos formativos que lo integran y, por otra, mediante los procedimientos para la evaluación y acreditación de las competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral o de vías no formales de formación, según se indica en el RD 1224/2009, de 17 de julio.

Dicha titulación es expedida directamente desde la Administración laboral competente mediante la presentación a pruebas para acreditar competencias laborales por el RD marcado anteriormente o bien, por la realización de formación asociada a los mismos a través del fichero de especialidades formativas que pueden impartirse en los centros de formación acreditados por los servicios de empleo correspondientes.



PROCESO DE OBTENCIÓN DE CERTIFICADOS DE PROFESIONALIDAD

2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

El certificado de profesionalidad **SSCB0209 Dinamización de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil** de 310 horas de duración, tiene como competencia general *“Organizar, dinamizar y evaluar actividades de tiempo libre educativo dirigidas a la infancia y la juventud, en el marco de la programación general de una organización, aplicando las técnicas específicas de animación grupal, incidiendo explícitamente en la educación en valores y atendiendo a las medidas básicas de seguridad y prevención de riesgos.”*

El desarrollo de la acción formativa se estructura de la siguiente manera:

Módulo formativo	Unidad formativa	Unidades de aprendizaje (Unidades didácticas)
MF1866_2 Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil	No aplica	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicación de los fundamentos de la educación en el tiempo libre infantil y juvenil -Aplicación de procesos educativos y socializadores en la infancia y la juventud -Elaboración de proyectos en las actividades de intervención en el tiempo libre infantil y juvenil -Elaboración de la propuesta de actividades de tiempo libre infantil y juvenil -Métodos de evaluación de actividades de tiempo libre -Estrategias y métodos de educación para la salud
MF1867_2 Procesos grupales y educativos en el tiempo libre infantil y juvenil	No aplica	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicación del desarrollo psicosocial infantil y juvenil en las propuestas de actividades de tiempo libre -Técnicas de intervención educativa en función de la diversidad individual y grupal -Técnicas grupales en el desarrollo de actividades de tiempo libre infantil y juvenil
MF1868_2 Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre	No aplica	<ul style="list-style-type: none"> -Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación -Técnicas de animación, expresión y creatividad -Técnicas pedagógicas del juego -Técnicas de educación ambiental -Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales:

Módulo formativo	Unidad formativa	Unidades de aprendizaje (Unidades didácticas)
		seguridad y salubridad

Las capacidades y criterios de evaluación marcados en el RD 1537/2011, de 31 de octubre por el que se regula el certificado de profesionalidad, se enmarcan dentro de las unidades didácticas tal y como se detalla a continuación:

MF1866 2 ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Analizar el concepto de tiempo libre educativo y su evolución dentro del marco general de la educación y sociedad.</p> <p>CE1.1 Identificar las ideas de educación, ocio y tiempo libre, valorando su importancia en la realidad y contexto actual y su evolución histórica.</p> <p>CE1.2 Identificar las modalidades de intervención en el tiempo libre valorando su importancia e idoneidad según los contextos definidos.</p> <p>CE1.3 Reconocer la normativa de referencia aplicable a las actividades de tiempo libre infantil y juvenil con menores.</p> <p>CE1.4 Identificar y explicar las características principales de la realidad infantil y juvenil del presente que influyen en las distintas situaciones de intervención para ajustarlas a su entorno.</p> <p>CE1.5 En un supuesto práctico de interpretación y selección de objetivos, reconocer las diferencias y aspectos comunes de varios idearios o proyectos educativos seleccionando lo que utilizaríamos en un proyecto.</p>	<p>1. Aplicación de los fundamentos de la educación en el tiempo libre infantil y juvenil.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Usos y funciones del tiempo libre en la sociedad actual. <ul style="list-style-type: none"> – Cuantificación, distribución y funciones del ocio y tiempo libre en la infancia y juventud. – Aplicación para la educación integral y el proceso de socialización. – Funciones del ocio como tiempo libre social y educativo: contextos, actividades, y modos de intervención. – Aplicación del marco legislativo correspondiente a las actividades de tiempo libre infantil y juvenil. <ul style="list-style-type: none"> – Análisis y gestión de fuentes de información y documentación sobre marcos legislativos.
<p>C2: Identificar los conceptos educativos y los agentes intervinientes en la socialización que generan educación integral para la infancia y juventud.</p> <p>CE2.1 Valorar la importancia de la intervención en el tiempo libre como parte del proceso de educación integral.</p> <p>CE2.2 Definir los elementos y agentes clave del proceso de socialización comprendiendo y explicando la influencia de los mismos en el trabajo con la infancia y juventud para considerarlos en la acción educativa.</p> <p>CE2.3 Identificar técnicas de participación social, teniendo en cuenta el contexto social y las características</p>	<p>2. Aplicación de procesos educativos y socializadores en la infancia y la juventud.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificación y caracterización de los distintos contextos educativos (educación formal, no-formal, informal, integral: objetivos, métodos, contextos, etc.) – Identificación y caracterización de los distintos agentes educativos y socializadores: familia, grupo de iguales (grupos informales), escuela, barrio, medios de comunicación, organizaciones/asociaciones (grupos formales), otros. – Aplicación del proceso de socialización en la infancia, adolescencia y juventud. <ul style="list-style-type: none"> – Elementos y factores de apoyo y de riesgo.

MF1866_2 ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>evolutivas de personas destinatarias.</p> <p>CE2.4 Identificar las estrategias utilizadas en las distintas actividades de tiempo libre facilitadoras de educación en valores.</p> <p>CE2.5 Analizar los valores que se transmiten en distintas dinámicas utilizadas en el tiempo libre, detectando los que se debe fomentar o eliminar.</p> <p>CE2.6 Señalar actividades que promuevan valores como cooperación, tolerancia, integración, coeducación, interculturalidad, aceptación de la diversidad, educación para la salud y consumo responsable, entre otros, aplicables en contextos de educación en el tiempo libre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Análisis de causas y consecuencias, individuales y grupales, de la exclusión e inadaptación social. – Modos de intervención educativa en el proceso de socialización. – Impartición de una educación en valores y rol de la persona educadora. <ul style="list-style-type: none"> – Identificación y tipología de los valores. – Aplicación en las actividades de tiempo libre. Actuación de los monitores. – Valoración y métodos de participación en el tiempo libre educativo. <ul style="list-style-type: none"> – Identificación de las organizaciones y actividades de tiempo libre. – Métodos y estrategias de aprendizaje para la participación.
<p>C3: Diferenciar los marcos de referencia atribuibles a la intervención en el tiempo libre infantil y juvenil.</p> <p>CE3.1 Comparar los rasgos diferenciadores de varios idearios o proyectos educativos de entidades diversas valorando la congruencia e incongruencia de sus propuestas en relación con los objetivos.</p> <p>CE3.2 Reconocer la estructura básica de un proyecto educativo de tiempo libre que incorpore las actividades diarias a desarrollar.</p> <p>CE3.3 Describir las funciones que deben desarrollar monitores/as y dirección del centro o de actividades de tiempo libre.</p> <p>CE3.4 Identificar el trabajo en equipo como fundamento metodológico en la intervención en el tiempo libre.</p>	<p>3. Elaboración de proyectos en las actividades de intervención en el tiempo libre infantil y juvenil.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aplicación de los marcos de referencia de los proyectos educativos en el tiempo libre. <ul style="list-style-type: none"> – Metodología de proyectos. Elementos que configuran el proyecto. – Análisis de proyectos: valoración de opciones ideológicas. – Elaboración de proyectos educativos en el tiempo libre infantil y juvenil. <ul style="list-style-type: none"> –Identificación de los elementos y estructura de un proyecto educativo. Análisis de objetivos, metas, destinatarios y contexto. –Planificación de actividades y de recursos. Mecanismos de revisión y evaluación. –Análisis del perfil, funciones y ámbitos de actuación del monitor/a de tiempo libre. –Métodos básicos de trabajo en equipo: equipo de monitores. <ul style="list-style-type: none"> –Distribución de las tareas y responsabilidades en el equipo de los monitores: participación, coordinación y complementariedad.
<p>C4: Elaborar actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil.</p> <p>CE4.1 En un supuesto práctico de coordinación con un equipo de trabajo:</p>	<p>4. Elaboración de la propuesta de actividades de tiempo libre infantil y juvenil.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Procedimientos para la definición de la propuesta de actividades dentro del

MF1866_2 ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>–Elaborar proyectos de actividades de tiempo libre educativo en coordinación el mismo según los objetivos establecidos en función de las necesidades e intereses del grupo.</p> <p>CE4.2 En un supuesto práctico de actividad intensiva con pernoctación y continuidad:</p> <p>–Seleccionar y preparar en equipo las actividades adecuadas al entorno que se defina y al grupo al que se dirigen.</p> <p>CE4.3 Enunciar las necesidades de recursos, medios y materiales para el desarrollo de las actividades en los diferentes contextos de intervención.</p> <p>CE4.4 En un supuesto práctico de puesta en marcha y desarrollo de actividades en grupo:</p> <p>–Seleccionar los recursos materiales, organizando los que se precisan.</p> <p>CE4.5 Reflejar en una ficha de actividad los indicadores previstos que evalúen el objetivo perseguido.</p> <p>CE4.6 En un supuesto práctico de actividad de corta duración:</p> <p>–Seleccionar y preparar en equipo las actividades prestando atención a la singularidad y al ritmo de las mismas.</p> <p>CE4.7 Identificar los espacios que se requieren para llevar a cabo las actividades diseñadas, adaptándolos, en su caso.</p>	<p>proyecto educativo de tiempo libre</p> <ul style="list-style-type: none"> –Formulación de objetivos –Valoración de los centros de interés o ejes de las actividades. – Tipología de programas de actividades: según alojamiento e instalación, pernoctación, alimentación, temporalidad y/o estacionalidad, etc. – Programación de las actividades de tiempo libre: planificación de recursos y medios materiales; determinación y distribución de espacios y tiempos. – Métodos de evaluación de actividades de tiempo libre: indicadores – Procedimiento de elaboración de la ficha de registro de las actividades. <p>– Descripción, temporalización y ritmo de las actividades de tiempo libre infantil y juvenil</p> <ul style="list-style-type: none"> –Tipos de actividades: criterios de clasificación, finalidades, requisitos, condicionantes, idoneidad según contexto humano y físico, variaciones, etc. –Procedimientos de revisión de la planificación de actividades. –Asignación de tareas y funciones en el equipo de monitores para la preparación y desarrollo de las actividades. –Distribución temporal en la programación de actividades: horario, tipo y alternancia de intensidades y ritmos en su organización. –Proceso de desarrollo de una actividad: presentación-motivación, desarrollo-implicación, finalización-valoración.
<p>C5: Determinar la secuencia de acciones que se precisan para desarrollar un proyecto conforme a la educación en el tiempo libre.</p> <p>CE5.1 En un supuesto práctico de una actividad infantil en el que se determina tanto el tipo de acción como la edad de las personas participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Describir una secuencia de presentación ordenada y motivadora. –Señalar la manera de organizar a las personas participantes. –Establecer la puesta en marcha de la acción. –Generar procedimientos para atender circunstancias no previstas y/o 	<p>4. Elaboración de la propuesta de actividades de tiempo libre infantil y juvenil.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Procedimientos para la definición de la propuesta de actividades dentro del proyecto educativo de tiempo libre – Formulación de objetivos – Valoración de los centros de interés o ejes de las actividades. – Tipología de programas de actividades: según alojamiento e instalación, pernoctación, alimentación, temporalidad y/o estacionalidad, etc. – Programación de las actividades de tiempo libre: planificación de recursos y

MF1866_2 ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>sugerencias del grupo participante.</p> <p>CE5.2 Detallar las funciones y tareas atribuibles a un equipo de monitores/as en la puesta en marcha y desarrollo de las actividades.</p> <p>CE5.3 En un supuesto práctico en el que trabaja coordinadamente un equipo de monitores/as organizando una actividad de tiempo libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Establecer el proceso de toma de decisiones. –Desarrollar el procedimiento de reparto de responsabilidades. 	<p>medios materiales; determinación y distribución de espacios y tiempos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Métodos de evaluación de actividades de tiempo libre: indicadores – Procedimiento de elaboración de la ficha de registro de las actividades. – Descripción, temporalización y ritmo de las actividades de tiempo libre infantil y juvenil <ul style="list-style-type: none"> –Tipos de actividades: criterios de clasificación, finalidades, requisitos, condicionantes, idoneidad según contexto humano y físico, variaciones, etc. –Procedimientos de revisión de la planificación de actividades. – Asignación de tareas y funciones en el equipo de monitores para la preparación y desarrollo de las actividades. – Distribución temporal en la programación de actividades: horario, tipo y alternancia de intensidades y ritmos en su organización. – Proceso de desarrollo de una actividad: presentación-motivación, desarrollo-implicación, finalización-valoración.
<p>C6: Aplicar técnicas de evaluación de actividades educativas a contextos de tiempo libre.</p> <p>CE6.1 Describir los indicadores y técnicas de evaluación básicas que se utilizan en actividades de tiempo libre.</p> <p>CE6.2 En un supuesto práctico de evaluación de una actividad de tiempo libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Aplicar técnicas de evaluación en las que intervengan el grupo y otros agentes del proceso educativo. <p>CE6.3 Redactar una memoria de actividad realizada y evaluada incorporando propuestas concretas de mejora.</p>	<p>5. Métodos de evaluación de actividades de tiempo libre</p> <ul style="list-style-type: none"> – Procedimiento para la identificación de los aspectos o ámbitos de la evaluación de actividades: objetivos, actividades, instalaciones, materiales y recursos, ambiente grupal, uso de espacios y tiempos, actuación de los monitores, etc. – Metodología y fases de la evaluación: definición de indicadores y agentes que participan en la evaluación. – Redacción de la memoria de actividades: estructura, características, propuestas de mejora y de futuras acciones.
<p>C7: Estimar la función del/a monitor/a como modelo transmisor de hábitos de salud.</p> <p>CE7.1 Reflejar en su comportamiento y actuar diario los hábitos de vida saludable, sirviendo de modelo para las personas participantes en las actividades.</p> <p>CE7.2 Reconocer actividades educativas de prevención de conductas de riesgo para la salud atendiendo a las</p>	<p>6. Estrategias y métodos de educación para la salud</p> <ul style="list-style-type: none"> – Conceptos básicos de educación para la salud. Aplicación de hábitos de vida saludables (HVS) – Análisis de responsabilidades del monitor en la educación para la salud. – Planificación de recursos y métodos de prevención de conductas de riesgo.

MF1866_2 ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>características y edades de las personas receptoras.</p> <p>CE7.3 Identificar recursos para: la sensibilización contra el consumo de drogas y adicciones, la promoción de vida saludable en materia de alimentación, higiene, autocuidado, sexualidad y otros que se puedan utilizar en las actividades de tiempo libre infantil y juvenil.</p> <p>CE7.4 En un supuesto práctico que determine la edad y condiciones del grupo de personas participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar contenidos esenciales de educación para la salud. – Elegir los criterios de incorporación a las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> – Métodos para la promoción y fomento de los hábitos de vida saludables (HVS).

MF1867_2 PROCESOS GRUPALES Y EDUCATIVOS EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Identificar los aspectos que caracterizan el desarrollo infantil y juvenil aplicables al tiempo libre para adecuar las actividades a las personas participantes en ellas.</p> <p>CE1.1 Definir los rasgos básicos de las etapas del desarrollo evolutivo en la infancia, adolescencia y juventud vinculándolos al proceso de socialización.</p> <p>CE1.2 En un supuesto práctico de desarrollo de actividades con grupos infantiles y juveniles en el que se concretan sus edades:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Definir la secuencia de acciones. – Elegir las actividades en función del desarrollo personal y de las características culturales y socioeconómicas de las personas participantes. <p>CE1.3 Identificar recursos de comunicación adecuados a diferentes tipos de grupos de personas según edad o situación.</p> <p>CE1.4 Seleccionar técnicas de observación que determinen las características generales de los grupos de edad y las particulares de las personas participantes.</p> <p>CE1.5 Detectar las diferencias entre los rasgos básicos del desarrollo evolutivo</p>	<p>1. Aplicación del desarrollo psicosocial infantil y juvenil en las propuestas de actividades de tiempo libre</p> <ul style="list-style-type: none"> – Valoración de las fases de desarrollo personal: etapas en el desarrollo infantil y juvenil, desarrollo integral en infancia, adolescencia y juventud. – Identificación de las distintas áreas en el desarrollo infantil, adolescente y juvenil: <ul style="list-style-type: none"> – Sistemática de valoración de las preferencias y propuestas de actividades de tiempo libre según los grupos de edad y/o estadios evolutivos y nivel madurativo. – Técnicas de valoración de las implicaciones educativas según los niveles de desarrollo y maduración. – Procedimientos de valoración e intervención educativa ante diferencias entre los estadios madurativos y la realidad de los participantes en las actividades. – Sistemática para el análisis y gestión de fuentes de información sobre desarrollo psico-social y sociología juvenil. Análisis de las manifestaciones culturales infantiles y juveniles.

MF1867_2 PROCESOS GRUPALES Y EDUCATIVOS EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>y la realidad cultural, socioeconómica, etc. de los grupos y personas participantes en las actividades.</p>	
<p>C2: Elegir contenidos y estrategias de intervención en función de la diversidad de las personas y los grupos.</p> <p>CE2.1 Describir las características de las discapacidades considerando las repercusiones en el desarrollo de actividades de tiempo libre.</p> <p>CE2.2 Tratar de forma positiva el conocimiento de las diversidades culturales representadas en torno a la actividad mediante la aplicación de técnicas y estrategias de trabajo fundamentadas en el respeto.</p> <p>CE2.3 En un supuesto práctico de preparación de actividades para un grupo que incluye personas con dificultades:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Organizar actividades de tiempo libre en función del colectivo al que se dirige. – Plantear soluciones a problemáticas individuales o grupales, bien directamente bien derivándolo a servicios especializados. <p>CE2.4 Describir las principales características diferenciales consideradas desde la perspectiva de género relevantes para su aplicación en contextos de tiempo libre.</p>	<p>2. Técnicas de intervención educativa en función de la diversidad individual y grupal.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Estrategias para la integración social en las actividades de tiempo libre infantil y juvenil. Análisis de causas que dificultan la integración social: culturales, socioeconómicas, etc. – Técnicas y recursos básicos de prevención y detección de conductas asociales, racistas y/o xenófobas. Técnicas de observación e intervención. – Técnicas de trabajo con personas con discapacidad: tipos de discapacidad, características y orientaciones. – Estrategias y técnicas de intervención para la educación intercultural. – Metodología de coeducación: construcción social de los roles, diversidad, intimidad, etc. – Procedimientos de valoración y actuación ante variaciones individuales y grupales: discapacidades y disfunciones, diversidad cultural, dificultades sociales o económicas, género, etc. – Identificación de los servicios especializados básicos que trabajan las distintas problemáticas individuales y sociales: las redes básicas de servicios sociales. <p>3. Técnicas grupales en el desarrollo de actividades de tiempo libre infantil y juvenil.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Metodología para la valoración y gestión de grupos: tipología, elementos y roles; fases en el desarrollo y evolución de los grupos; dinámicas grupales. – Valoración de rasgos característicos y diferenciales en los grupos de tiempo libre. – Análisis y aplicación de técnicas grupales (de presentación y comunicación, de conocimiento y confianza; de afirmación, cohesión, integración y clima grupal; de comunicación y cooperación; de análisis y evaluación grupal; de gestión de conflictos; de toma de decisiones, etc.). – Valoración de las funciones del/a monitor/a en el grupo: dinamización, integración, fomento de la participación y

MF1867_2 PROCESOS GRUPALES Y EDUCATIVOS EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
	comunicación en el grupo, intervención en situaciones problemáticas o de crisis grupal.
<p>C3: Aplicar técnicas grupales en actividades de tiempo libre para la infancia y la juventud.</p> <p>CE3.1 En un caso práctico de desarrollo de una actividad de tiempo libre con un colectivo que manifiesta dificultades grupales:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar y emplear técnicas de dinámica de grupos. – Elegir y utilizar procedimientos de gestión de conflictos. <p>CE3.2 En un supuesto práctico en el que se describan las personas que componen un grupo de intervención identificar recursos y técnicas con los que se pueda favorecer la comunicación, cohesión e integración de cada miembro del grupo.</p> <p>CE3.3 Describir técnicas de animación atendiendo a diferentes situaciones y etapas de la evolución de un grupo.</p> <p>CE3.4 Describir estrategias que fomenten la inclusión para el aprovechamiento y disfrute de las actividades del tiempo libre educativo.</p> <p>CE3.5 Enumerar las funciones que debe desarrollar un/a monitor/a en equipos de trabajo y con grupos infantiles y juveniles.</p>	<p>3. Técnicas grupales en el desarrollo de actividades de tiempo libre infantil y juvenil.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Metodología para la valoración y gestión de grupos: tipología, elementos y roles; fases en el desarrollo y evolución de los grupos; dinámicas grupales. – Valoración de rasgos característicos y diferenciales en los grupos de tiempo libre. – Análisis y aplicación de técnicas grupales (de presentación y comunicación, de conocimiento y confianza; de afirmación, cohesión, integración y clima grupal; de comunicación y cooperación; de análisis y evaluación grupal; de gestión de conflictos; de toma de decisiones, etc.). – Valoración de las funciones del/a monitor/a en el grupo: dinamización, integración, fomento de la participación y comunicación en el grupo, intervención en situaciones problemáticas o de crisis grupal.

MF1868_2 TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Aplicar técnicas de animación, expresión y creatividad combinándolas entre sí, con base en un centro de interés o eje de animación, dirigidas a la organización de actividades.</p> <p>CE1.1 Proponer diferentes centros de interés para un programa de actividades teniendo en cuenta los objetivos de la organización, las supuestas personas destinatarias y un contexto determinado.</p> <p>CE1.2 En un supuesto práctico de preparación de una colonia o campamento ubicado en un contexto determinado y con un grupo concreto:</p>	<p>1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Selección de técnicas de expresión y animación través de centros de interés o ejes de animación. – Psicopedagogía de la expresión: teoría y características. <ul style="list-style-type: none"> – Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales – Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos. – Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento.

MF1868_2 TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar centros de interés. – Organizar la secuencia de utilización de cada uno para tomarlo como referencia en las actividades de cada día. – Definir objetivos, establecer y relacionar coherentemente técnicas que den respuesta a esos objetivos. <p>CE1.3 Elaborar actividades con diferentes recursos y en espacios educativos que se vinculen con objetivos propuestos.</p> <p>CE1.4 Describir técnicas creativas aplicables al contexto de las actividades temáticas de tiempo libre infantil y juvenil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Diseño y desarrollo de temas globalizadores. – Gestión de las actividades globalizadas. – Métodos para la integración de lenguajes, técnicas y recursos. – Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre. – Técnicas y recursos para fomentar la creatividad – Metodología para la elaboración del fichero de recursos de actividades: ficha de registro de actividades. – Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades globalizadas y creatividad
<p>C2: Aplicar técnicas de animación, expresión y creatividad en el desarrollo de actividades de tiempo libre.</p> <p>CE2.1 Aplicar técnicas de expresión, animación y creatividad, adecuadas a un contexto y a un grupo predefinido al que se dirigen.</p> <p>CE2.2 Seleccionar técnicas de expresión, animación y creatividad, acordes a los objetivos que se quieren conseguir y al grupo de referencia.</p> <p>CE2.3 En un supuesto práctico de organización de un programa de actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar actividades fundamentando su sentido y adecuándose a las características del grupo. – Emplear técnicas de expresión plástica, expresión musical y cultura tradicional, danza, juego dramático, expresión literaria, expresión gráfica y audiovisual, vinculadas a cada actividad. <p>CE2.4 Describir procedimientos de animación y expresión con procedimientos y lenguajes técnicos contemporáneos que fomenten el interés y la participación.</p> <p>CE2.5 Elaborar propuestas de actividad que promuevan la creatividad del grupo.</p>	<p>1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Selección de técnicas de expresión y animación través de centros de interés o ejes de animación. – Psicopedagogía de la expresión: teoría y características. <ul style="list-style-type: none"> – Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales – Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos. – Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento. <ul style="list-style-type: none"> – Diseño y desarrollo de temas globalizadores. – Gestión de las actividades globalizadas. – Métodos para la integración de lenguajes, técnicas y recursos. – Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre. – Técnicas y recursos para fomentar la creatividad – Metodología para la elaboración del fichero de recursos de actividades: ficha de registro de actividades. – Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades globalizadas y creatividad <p>2. Técnicas de animación, expresión y creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> – Valoración de técnicas y recursos

MF1868_2 TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
	<p>expresivos: expresión oral, plástica, corporal, teatral, expresión y animación musical, talleres de creación.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Análisis de los recursos de expresión audiovisual y recursos informáticos: sentido educativo, tipos y recursos. <ul style="list-style-type: none"> – Valor y utilidad educativa de los lenguajes audiovisuales en el tiempo libre. – Aplicabilidad en contextos educativos de tiempo libre de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). – Técnicas y recursos de expresión audiovisual. – Técnicas y recursos informáticos. – Recursos multimedia – Tipología y aplicación distintas técnicas de animación: <ul style="list-style-type: none"> – Danzas y canciones. – Cuentos y narraciones. – Fiestas tradicionales y recursos lúdicos del folclore. – Ferias o “Kermeses”. – Veladas: Características, tipos, ritmo y conducción – Jornadas–tema. – “Rallyes” y “Gymkamas”. – Pasacalles y cabalgatas. – Fiestas tradicionales y folclore popular. – Actividades multiformes, y otras. – Métodos para ambientar y dinamizar técnicas de animación: la motivación, ritmos, etc. – Análisis y gestión de las fuentes de información sobre técnicas y recursos para la animación, expresión, actividades lúdicas y tradiciones populares.
<p>C3: Caracterizar y organizar el juego identificando los aspectos que definen su pedagogía y lo distinguen de otros modos de intervención.</p> <p>CE3.1 Definir las características del juego como recurso educativo utilizable en el tiempo libre con infancia y juventud.</p> <p>CE3.2 Describir juegos atendiendo a diferentes objetivos, grupos de edad y contexto.</p> <p>CE3.3 Prever el material y los recursos para la ejecución de juegos considerando los objetivos educativos fijados.</p>	<p>3. Técnicas pedagógicas del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pedagogía del juego y su valor educativo. <ul style="list-style-type: none"> – Funciones del juego en el desarrollo personal. – Análisis del valor social y cultural del juego y la actividad lúdica – Análisis y aplicación de los distintos juegos y recursos lúdicos <ul style="list-style-type: none"> – Sistemática de ordenación y catalogación de juegos: según objetivos, edades, contextos, etc. – Desarrollo y organización de los juegos y actividades lúdicas: fases,

MF1868_2 TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>CE3.4 En un supuesto práctico de preparación de juegos de predominio físico:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seleccionar los juegos teniendo en cuenta las características de la persona, el trabajo en equipo y la cooperación. <p>CE3.5 En un supuesto práctico de organización de actividades de juego en un contexto determinado:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Organizar distintos tipos de juegos, grandes juegos, juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos físico-deportivos y otros. 	<p>materiales, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sistemática en el desarrollo de soportes para el registro de juegos. – Recursos lúdicos: tipos, características y aplicabilidad. – Metodología de participación del monitor en el juego: funciones y dinamización – Análisis de la interrelación entre juegos y juguetes. – Valoración de los centros de recursos lúdicos: definición y características. – Métodos de adaptación, transformación y creación de juegos. – Análisis y gestión de las fuentes de información sobre juegos y juguetes. – Análisis de los juegos físico-deportivo: deportes tradicionales, tipos, características y funciones. Organización según el contexto sociocultural. – Sistemática para la organización de juegos físicos y deportivos en diversos contextos: objetivos, materiales, reglas, condiciones, etc. – Aplicación de los deportes tradicionales al desarrollo de actividades de tiempo libre. – Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de predominio físico-deportivo.
<p>C4: Utilizar el medio natural y el excursionismo como recurso educativo en actividades de tiempo libre.</p> <p>CE4.1 Identificar los valores transmisibles en las actividades de educación ambiental.</p> <p>CE4.2 En un supuesto práctico de organización de una actividad del tipo excursión o ruta de una duración mínima de tres días:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prever las técnicas, medios y herramientas que fomentan actitudes a favor de la naturaleza y el disfrute de la misma: – Fijar los objetivos que potencien actitudes a favor de la naturaleza. – Elegir la ubicación. <p>CE4.3 Describir los elementos que se precisan para llevar a cabo un campamento, enumerando los materiales requeridos.</p> <p>CE4.4 En un supuesto práctico en el que se prevea una actividad de aire libre:</p>	<p>4. Técnicas de educación ambiental.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aplicación de los fundamentos de la educación ambiental y en actividades de tiempo libre. Valores de la educación ambiental. – Análisis como recurso lúdico y educativo del medio natural y urbano: posibilidades y condicionantes. – Tipos de actividades en el medio natural: descripción, características, ventajas y limitaciones <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de descubrimiento/ investigación del entorno. – Técnicas de orientación. – Técnicas y recursos de excursionismo. – Rutas y campamentos: diseño, organización, recursos y materiales y medidas de seguridad. <ul style="list-style-type: none"> – Tipología y características de rutas y campamentos. – Técnicas de acampada: materiales, instalaciones, conservación, idoneidad,

MF1868_2 TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> – Describir el equipo básico personal y de grupo. – Ordenar el material necesario en una mochila. <p>CE4.5 En un supuesto práctico que organiza una acampada o campamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Montar diferentes tipos de tiendas de campaña y distribuir las según accidentes geográficos y climatología. – Desmontar las tiendas de campaña y utilizar los sistemas de mantenimiento. <p>CE4.6 En un supuesto práctico que organiza actividades de orientación en el que se dispone de mapa, brújula y/o Sistemas Globales de Posicionamiento (GPS):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interpretar la simbología del mapa. – Definir y confeccionar itinerarios manteniendo los criterios de seguridad establecidos. 	<p>ubicaciones, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sistemática para la organización y diseño de rutas y campamentos. – Utilización y mantenimiento del material individual y comunitario.
<p>C5: Establecer condiciones de seguridad elementales para el desarrollo de actividades en el tiempo libre.</p> <p>CE5.1 Identificar los elementos de riesgo para la seguridad y la salud en diversas situaciones, entornos, contextos de tiempo libre educativo para prevenirlos.</p> <p>CE5.2 Describir las medidas de prevención de accidentes e higiene a aplicar en diversas actividades y entornos en que se pueden desarrollar las actividades de tiempo libre.</p> <p>CE5.3 En un supuesto práctico de organización de una actividad de tiempo libre en la naturaleza:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Formular las medidas de prevención de riesgos a la hora de organizar y desarrollar las actividades atendiendo a las características del lugar de desarrollo. 	<p>5. Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sistemática para la detección de potenciales causas y situaciones de riesgo y accidentes en las actividades de tiempo libre. – Análisis y aplicación de la normativa de seguridad e higiene aplicable según los diferentes contextos: prevenir, evaluar y catalogar riesgos. – Aplicación de las medidas de prevención, seguridad y control según los diversos contextos, circunstancias, momentos, actividades y participantes – Valoración de los elementos de la red de intervención sanitaria próxima y remota y del sistema de protección civil: identificación, localización, ámbitos de intervención, etc. – Protocolos de intervención, medidas sanitarias básicas, técnicas de primeros auxilios y traslado de accidentados en diferentes supuestos de accidentes y delimitar ámbitos de intervención. – Utilización y composición de un botiquín de urgencias. – Responsabilidad civil y penal: conceptos y alcance. – Gestión de seguros para actividades de tiempo libre infantil y juvenil – Análisis y gestión de las fuentes de

MF1868_2 TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
	información sobre actividades de educación ambiental, campismo y excursionismo.
<p>C6: Determinar técnicas de atención en caso de emergencia atendiendo al grado de responsabilidad que al monitor/a le corresponde.</p> <p>CE6.1 Manejar las técnicas básicas de primeros auxilios y de atención a personas accidentadas, discriminando las técnicas que no deben aplicarse, por ser específicas de otros sectores profesionales o suponer exceso de riesgo.</p> <p>CE6.2 En un supuesto práctico de actividad en el medio natural y urbano:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Describir los recursos de la red de salud, protección civil y seguridad a identificar anticipadamente. <p>CE6.3 Enunciar el contenido mínimo de un botiquín de urgencias, que pueden requerir sus intervenciones en caso de emergencia, señalando la utilidad de cada producto elegido.</p> <p>CE6.4 Describir las secuencias de actuación ante situaciones de riesgo accidente o enfermedad, discriminando las técnicas que no deben aplicarse, por ser específicas de otros sectores profesionales o exceso de riesgo.</p>	<p>5. Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sistemática para la detección de potenciales causas y situaciones de riesgo y accidentes en las actividades de tiempo libre. – Análisis y aplicación de la normativa de seguridad e higiene aplicable según los diferentes contextos: prevenir, evaluar y catalogar riesgos. – Aplicación de las medidas de prevención, seguridad y control según los diversos contextos, circunstancias, momentos, actividades y participantes – Valoración de los elementos de la red de intervención sanitaria próxima y remota y del sistema de protección civil: identificación, localización, ámbitos de intervención, etc. – Protocolos de intervención, medidas sanitarias básicas, técnicas de primeros auxilios y traslado de accidentados en diferentes supuestos de accidentes y delimitar ámbitos de intervención. – Utilización y composición de un botiquín de urgencias. – Responsabilidad civil y penal: conceptos y alcance. – Gestión de seguros para actividades de tiempo libre infantil y juvenil – Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de educación ambiental, campismo y excursionismo.

A medida que se avance en el desarrollo de las unidades didácticas, el/la docente deberá evaluar a los/las alumnos/as en relación a estas capacidades.

El sistema de evaluación se define en el apartado siguiente.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la adquisición de las capacidades y competencias del módulo formativo se llevará a cabo mediante:

- Evaluación continua
- Evaluación final

La evaluación continua está formada por las actividades y supuestos prácticos realizados en el aula.

Entendemos por supuestos prácticos los ejercicios basados en casos reales, simulaciones o situaciones descritas previamente y de manera detallada sobre la que el alumno debe plantear una solución o propuesta.

En cuanto a las actividades, son ejercicios con un breve planteamiento y de ejecución o resolución inmediata.

Esta evaluación continua, es el resultado de la media obtenida entre las distintas puntuaciones de las pruebas establecidas y suponen un 30% de peso en la nota final.

Por otro lado, la evaluación final consistirá en una prueba de evaluación de todo el módulo formativo. Esta prueba es de carácter teórico práctico y estará compuesta por preguntas abiertas, así como por pequeños supuestos prácticos. En ella se verán representadas todas las capacidades y unidades didácticas.

El peso de esta prueba es del 70%. En caso de que algún alumno no supere la prueba final, se programará una segunda convocatoria.

Cada una de estas pruebas da respuesta a las capacidades establecidos en el Real Decreto de referencia.

Tanto los ejercicios que componen la evaluación continua, como la prueba de evaluación final, se puntuarán en una escala de 0 a 10, siendo 5 la puntuación mínima para superarla.

El resultado final del módulo se valorará en función de los siguientes baremos:

RESULTADO	PUNTUACIÓN
No apto	De 0 a 4'99
Apto (Suficiente)	De 5 a 6'99
Apto (Notable)	De 7 a 8'99
Apto (Sobresaliente)	De 9 a 10

El registro de los resultados obtenidos de cada prueba se llevará a cabo en el documento denominado **Acta de Evaluación**.

A continuación, se indican las pruebas mínimas a realizar en cada módulo formativo:

MÓDULOS FORMATIVOS	UNIDADES FORMATIVAS	PRUEBAS DE EVALUACIÓN
MF1866_2 Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil	No aplica	-Examen del módulo formativo MF1866_2 -Actividad 1 "Tiempo libre educativo y agentes de socialización" (contemplando las capacidades 1 y 2) -Supuesto práctico 1 "Proyecto educativo: elaboración de actividades, secuencia de acciones y técnicas de evaluación" (contemplando las capacidades 3, 4, 5 y 6) - Actividad 2 "Funciones del/de la monitor/a" (contemplando la capacidad 7)

MÓDULOS FORMATIVOS	UNIDADES FORMATIVAS	PRUEBAS DE EVALUACIÓN
MF1867_2 Procesos grupales y educativos en el tiempo libre infantil y juvenil	No aplica	-Examen del módulo formativo MF1867_2 -Supuesto práctico 1 “Desarrollo de actividades infantiles y juveniles adaptadas a la diversidad de los participantes” (contemplando las capacidades 1, 2 y 3)
MF1868_2 Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre	No aplica	-Examen del módulo formativo MF1868_2 -Supuesto práctico 1 “Técnicas de animación, expresión y creatividad en el juego” (contemplando las capacidades 1, 2 y 3) -Supuesto práctico 2 “El medio natural: condiciones de seguridad y atención en caso de emergencia” (contemplando las capacidades 4, 5 y 6)

3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación

Los tipos de ejercicios evaluables que se tendrán en cuenta en la evaluación continua serán:

- Supuestos prácticos
- Actividades

Al menos debe realizarse un instrumento por cada 30 horas de curso.

En el caso de la evaluación final, el ejercicio a realizar será:

- Prueba de evaluación final

A continuación, se describe detalladamente las pautas para la elaboración de estos instrumentos de evaluación.

A) Supuestos prácticos

Definimos un supuesto práctico como un ejercicio en el que se parte de una situación descrita de manera detallada sobre la cual el alumno debe plantear una solución o una propuesta de resolución.

Para la elaboración de este tipo de instrumento es necesario indicar un punto de partida para situar al alumno en un contexto determinado y a partir de ahí realizar preguntas para que el alumno pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos y pueda demostrarse que supera la capacidad indicada.

Todo supuesto práctico debe, por tanto, constar de un enunciado del ejercicio y, en caso de ser necesario, información relativa al mismo para poder realizarlo.

Además, se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el alumno para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de

incluir la solución del/de la alumno/a para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad correspondiente.

B) Actividades

Definíamos las actividades como pequeños ejercicios con un breve planteamiento sobre el cual el alumno plantea una solución. Pueden incluirse dentro de las actividades el análisis de una normativa, la búsqueda de información, selección de herramientas...

Las actividades deben incluir un enunciado del ejercicio y, en caso de ser necesario, información relativa al mismo para poder realizarlo.

Además, se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el alumno para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del/de la alumno/a para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad o capacidades correspondientes.

C) Prueba de evaluación final

La Orden ESS/1897/2013 indica que:

“Al término de cada módulo formativo se aplicará una prueba de evaluación final de carácter teórico-práctico que estará referida al conjunto de las capacidades, criterios de evaluación y contenidos asociados a dicho módulo.

(...)

Cuando el módulo se estructure en unidades formativas, la citada prueba se configurará de manera que permita identificar la puntuación obtenida en cada una de ellas.”

Es decir, los alumnos deben presentarse a un examen o prueba de evaluación final por cada Módulo Formativo y en caso de que ese módulo esté formado por varias Unidades Formativas, el examen estará diferenciado de manera que se pueda asignar una puntuación a cada Unidad Formativa.

El mínimo de preguntas/ejercicios que debe tener una prueba de evaluación es de 5. Las características de las mismas son:

- Únicamente se realizarán preguntas de respuesta abierta y de desarrollo.
- Se deben incluir siempre algún ejercicio de carácter práctico.
- Debe indicarse en cada pregunta la capacidad con la cual se relaciona y la puntuación de cada una.
- El examen se puntúa de 0 a 10, siendo la nota mínima para superarlo de 5.

Además, se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el alumno para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del alumno para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad.

Teniendo en cuenta que la normativa contempla dos convocatorias de examen, se deben entregar dos modelos de examen diferentes por UF/MF.

4. INSTRUCCIONES PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS DOCUMENTOS

El/la docente debe disponer de los siguientes documentos:

- Anexo Planificación didáctica
- Anexo Programación didáctica
- Anexo Planificación de la evaluación del aprendizaje
- Anexo Informe de evaluación individualizado
- Anexo Acta de evaluación

De estos documentos, el/la docente debe completar o cumplimentar los siguientes de la manera que se indica.

A) Anexo Programación didáctica

Se hará entrega al docente de este documento preelaborado, en cual deberá concretar:

- Estrategias metodológicas, actividades de aprendizajes y recursos didácticos: adaptando el texto preelaborado a las actividades y ejercicios que va a realizar.
- Espacios, instalaciones y equipamientos: añadiendo lo que considere necesario para el desarrollo de las actividades y contenidos en el aula.



Objetivos específicos Logro de los resultados de aprendizaje expresados en las capacidades y criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴
C1: Analizar el concepto de tiempo libre educativo y su evolución dentro del marco general de la educación y sociedad. CE1.1 Identificar las ideas de educación, ocio y tiempo libre, valorando su importancia en la realidad y contexto actual y su evolución histórica. CE1.2 Identificar las modalidades de intervención en el tiempo libre valorando su importancia e idoneidad según los contextos definidos. CE1.3 Reconocer la normativa de referencia aplicable a las actividades de tiempo libre infantil y juvenil con menores. CE1.4 Identificar y explicar las características principales de la realidad infantil y juvenil del presente que influyen en las distintas situaciones de intervención para ajustarla a su entorno.	1. Aplicación de los fundamentos de la educación en el tiempo libre infantil y juvenil. – Usos y funciones del tiempo libre en la sociedad actual. – Cuantificación, distribución y funciones del ocio y tiempo libre en la infancia y juventud. – Aplicación para la educación integral y el proceso de socialización. – Funciones del ocio como tiempo libre social y educativo; contextos, actividades, y modos de	La estrategia metodológica empleada sigue, en todo momento, las indicaciones establecidas en la Orden ESS/1897/2013, de 10 de octubre, por la que se desarrolla el Real Decreto 34/2008, de 18 de enero, por el que se regulan los certificados de profesionalidad y los reales decretos por los que se establecen certificados de profesionalidad dictados en su aplicación. Al comienzo del módulo formativo "MF1866_2 Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil", el docente realizará una presentación general del mismo, de las capacidades a lograr y las actividades llevadas a cabo, relacionando	Según se establece en el apartado V relativo a los requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos del RD 1537/2011, de 31 de octubre, para el desarrollo de esta capacidad se contará con un aula de gestión de 45 m ² si se cuentan con 15 alumnos/as o 60 m ² si éstos/as son 25. El equipamiento con el que contará el aula de gestión debe ser el siguiente: –Equipos audiovisuales –PCs instalados en red, cañón de proyección e internet

¹Incluir las capacidades y criterios de evaluación tal y como se describen en el certificado de profesionalidad.
²Introducir los contenidos que se contemplan en el certificado, asignándolos a las capacidades correspondientes y secuenciándolos pedagógicamente.
³Especificar las diferentes acciones de enseñanza-aprendizaje que han de realizar los formadores y/o los alumnos para el logro de las capacidades, indicando los métodos didácticos a utilizar y los recursos didácticos asociados. Se incluyen también en este apartado las actividades de aprendizaje a realizar por los alumnos.
⁴Indicar los que corresponden exclusivamente a ese módulo, considerando lo establecido en el apartado V del Anexo de los Reales Decretos que regulan los certificados.

B) Anexo Planificación de la evaluación del aprendizaje

En este documento el docente cumplimentará los siguientes apartados, teniendo en cuenta las instrucciones indicadas en el apartado 3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación:

- Actividades e instrumentos de evaluación. Se incluirán los instrumentos evaluables a realizar en el aula con una denominación sintética y una descripción breve. (Por ejemplo: Supuesto “Procesos de la creación de documentos” consistente en la realización de un esquema y redacción de un documento de especificaciones sobre calidad” Capacidad X)
- Prueba de evaluación final de módulo. Se describirá el tipo de examen a realizar (Por ejemplo: Prueba de evaluación teórico-práctica del módulo en el que se recogen preguntas de desarrollo y relación de conceptos de los productos editoriales multimedia, documentos de especificaciones, libros de estilo, estándares de calidad, indicadores y tipos de riesgos durante la ejecución de productos editoriales multimedia)
- Espacios. Se indicará el aula necesaria para la realización de ese instrumento.
- Duración. Se detallará la duración estimada en horas o minutos del instrumento.
- Fechas de evaluación. Se establecerá la fecha prevista en la que se evaluará al/a la alumno/a.

ANEXO Modalidad presencial

Planificación de la evaluación del aprendizaje

ENTIDAD DE FORMACIÓN: _____ CIF: _____
 Nº CURSO: ___/FOD/___/2016 CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD (Código y denominación): SSCB0209 DINAMIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE
 EDUCATIVO INFANTIL Y JUVENIL
 DURACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA (horas): 310 horas FECHAS DE IMPARTICIÓN: 00/00/00 – 00/00/00
 CENTRO DE FORMACIÓN: _____ LOCALIDAD: _____ PROVINCIA: _____
 DIRECCIÓN: _____

PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE



MÓDULO FORMATIVO	DURANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE	Realización de la evaluación		
		Espacios	Duración	Fechas de evaluación ²
MF1866_2 Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil	ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN¹			
	E ₁ : Actividad 1 "Tiempo libre educativo y agentes de socialización" en donde el alumnado analizará el concepto y la evolución del tiempo libre educativo e identificará los agentes intervinientes en la socialización durante las etapas infantil y juvenil (Capacidades 1 y 2)	Aula de gestión	1 Hora	00/00/00
	E ₂ : Supuesto práctico 1 "Proyecto educativo: elaboración de actividades, secuencia de acciones y técnicas de evaluación" mediante el cual el/la alumno/a estudiará la estructura básica de un proyecto educativo para a partir del mismo y de acuerdo a una situación debidamente caracterizada, elaborar y secuenciar actividades analizando los indicadores y técnicas de evaluación básicas utilizadas en las actividades de tiempo libre (Capacidades 3, 4, 5 y 6)	Aula de gestión	2 Horas	00/00/00
	E ₃ : Actividad 2 "Funciones del/de la monitor/a" consistente en el estudio de las principales funciones del/de la monitor/a como modelo transmisor de hábitos de salud y en el análisis de las estrategias y métodos de educación para la salud (Capacidad 7)	Aula de gestión	1 Hora	00/00/00
	PRUEBA DE EVALUACIÓN FINAL DEL MÓDULO (teórico-práctica)			
	Prueba de evaluación teórico-práctica del módulo en el que se recogen preguntas de desarrollo y relación de conceptos sobre los siguientes aspectos: fundamentos	Aula de gestión	2 Horas	00/00/00

¹Identificar las actividades e instrumentos de evaluación (E₁; E₂; etc.) indicando una denominación sintética de los mismos (supuestos prácticos, simulaciones, pruebas objetivas y/o pruebas de respuesta abierta).
²Las fechas de evaluación estarán actualizadas en el momento en el que se efectúe la comunicación de inicio de las acciones formativas a la Gerencia Provincial del Servicio Público de Empleo de Castilla y León

5. REGISTRO DE LOS RESULTADOS

Las pruebas de evaluación se elaboran teniendo en cuenta las **Capacidades (C)** y **Criterios de Evaluación (CE)** recogidos en el Apartado III del Anexo I del RD 1537/2011, de 31 de octubre.

Para el registro de las puntuaciones, el/la docente contará con un acta en la que se registrará las puntuaciones individuales de cada alumno/a:

ANEXO

Informe de evaluación individualizado

ENTIDAD DE FORMACIÓN: _____ CIF: _____
Nº CURSO: ___/FOD/___/201 CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD SSCB0209 DINAMIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE EDUCATIVO INFANTIL Y JUVENIL
DURACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA: 310 horas **FECHAS DE IMPARTICIÓN:** 00/00/00 – 00/00/00
CENTRO DE FORMACIÓN: _____ **LOCALIDAD:** _____ **PROVINCIA:** _____
DIRECCIÓN: _____



INFORME DE EVALUACIÓN INDIVIDUALIZADO

Nombre y apellidos del alumno/a:	EVALUACIÓN DURANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE				PRUEBA DE EVALUACIÓN FINAL DEL MÓDULO		CALIFICACIÓN FINAL DEL MÓDULO ⁵
	Resultados en las actividades e instrumentos de evaluación ¹			Puntuación Media ²	1ª Convocatoria ³	2ª Convocatoria ⁴	
	E ₁	E ₂	E ₃				
MF1886_2 Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil							APTO (puntuación final)/ NO APTO
MF1887_2 Procesos grupales y educativos en el tiempo libre infantil y juvenil		-	-				
MF1888_2 Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre			-				

¹Se anotará en las casillas las puntuaciones obtenidas en las distintas actividades e instrumentos de evaluación aplicados, que serán los que se han identificado en la planificación de la evaluación.
²Se incluirá en cada casilla la puntuación media lograda a partir de las puntuaciones obtenidas en los distintos instrumentos.
³En cada casilla se reflejará la puntuación obtenida en la prueba de evaluación final de módulo aplicada en la fecha prevista (1ª convocatoria). Si el módulo tiene unidades formativas se reflejará la puntuación correspondiente en la prueba a dichas unidades.
⁴Se incluirá las puntuaciones obtenidas sólo si se ha tenido que realizar la prueba en 2ª convocatoria.
⁵Se introducirá la calificación final obtenida en el módulo en términos de No Apto o Apto, en este último caso, indicando entre paréntesis la puntuación final alcanzada por el alumno.

INFORME DE EVALUACIÓN INDIVIDUALIZADO

Estos datos se registrarán, a su vez y de manera resumida, en un informe global del grupo:

ANEXO

Acta de Evaluación

ENTIDAD DE FORMACIÓN: _____ CIF: _____
 Nº CURSO: ___/FOD/___/2011 CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD SSCB0209 DINAMIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE EDUCATIVO INFANTIL Y JUVENIL
 DURACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA: 310 horas FECHAS DE IMPARTICIÓN: 00/00/00 – 00/00/00
 CENTRO DE FORMACIÓN: _____ LOCALIDAD: _____ PROVINCIA: _____
 DIRECCIÓN: _____ LOCALIDAD: _____ PROVINCIA: _____

ACTA DE EVALUACIÓN*

Nº	DNI/NIE	APELLIDOS/NOMBRE	MÓDULO 1	MÓDULO 2	MÓDULO 3	MÓDULO FPCT	PROPUESTA CERTIFICADO	PROPUESTA DE ACREDITACIÓN PARCIAL
			CALIFICACIÓN FINAL	CALIFICACIÓN FINAL	CALIFICACIÓN FINAL			
1			APTO (SUFICIENTE)/ APTO (NOTABLE)/ APTO (SOBRESALIENTE)/ NO APTO	APTO (SUFICIENTE)/ APTO (NOTABLE)/ APTO (SOBRESALIENTE)/ NO APTO	APTO (SUFICIENTE)/ APTO (NOTABLE)/ APTO (SOBRESALIENTE)/ NO APTO	APTO/ NO APTO/ EXENTO	SI/NO	SI/NO
2								
3								
4								
5								
6								
7								

*El Acta de Evaluación debe incluir la totalidad de módulos y, en su caso, unidades formativas de la acción correspondiente al certificado de profesionalidad. Se presenta un ejemplo para módulo con unidades formativas (módulos 1) y sin ellas (módulo 2).

ACTA DE EVALUACIÓN GLOBAL

6. FUNCIÓN DE LOS/LAS FORMADORES/AS

Según se recoge en el RD 189/2013, el formador asignado deberá cumplir con las siguientes funciones:

- Desarrollar el plan de acogida de los grupos de alumnos/as.
- Orientar y guiar al alumnado en la realización de actividades, el uso de los materiales y la utilización de herramientas para la adquisición de las capacidades.
- Fomentar la participación del alumnado, proponiendo actividades de reflexión y debate y de trabajo en equipo tanto individuales como grupales.
- Realizar el seguimiento y valoración de las actividades realizadas por el alumnado, resolviendo dudas y solucionando problemas.
- Participar en todas las actividades que impliquen coordinación con el equipo responsable de la organización, gestión y desarrollo de las acciones formativas.

EJEMPLOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: Para cada actividad práctica debe quedar constancia en el presente documento de los trabajos realizados.

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello. Se deben firmar todas las páginas que se cumplimenten.

Enunciado contemplando la C3 (Capacidad 3)

En el IES de Guijuelo, en la Planificación Educativa de Centro como actividad extraescolar para alumnos de 1º y 2º de ESO, se va a desarrollar una actividad medioambiental por el Sendero Interpretado y accesible, cerca de la Ribera del Arroyo Alberche, en el cuál debes :

- Describir juegos atendiendo a diferentes objetivos, grupos de edad y contexto.
- Prever el material y los recursos para la ejecución de juegos considerando los objetivos educativos fijados.

Instrucciones de realización:

Para elaborar los juegos, los alumnos/as deberán tener en cuenta que el contexto es el medio natural, por tanto los juegos se basarán en el Medioambiente transmitiendo valores de respeto y aprecio por el mismo, el tipo de actividades o juegos dependerá de la edad de los participantes siendo estos de entre 12-14 años, las actividades tendrán diferentes ritmos, combinando grandes juegos, de pistas, teatralización del sendero o gymkhanas que como centro de interés podrán tener el respeto al medio ambiente.... Por ejemplo: Buscar huellas de animales a través de pistas, juegos que como tema principal se basen en la naturaleza: Zorro-conejo, caza del zorro, Terremoto, hay-ku o poesía natural...

Al realizar los juegos y actividades se tendrán en cuenta las edades y se intentará que los grupos repartidos para realizarlas sean homogéneos.

Para desarrollar los juegos los monitores y coordinador tendrán que hacer una previsión de los mismos y ser muy exactos en los recursos que van a necesitar y elaborar un plan B por si alguno de los juegos planeados no pudiera ser realizado y reemplazarlo por otro. Sin dejar de lado los riesgos que se pueden correr al realizar estos juegos en un medio como es el natural, es decir antes de realizar cualquier juego el Coordinador y los monitores deberán inspeccionar el terreno, delimitándolo si es preciso con cinta de baliza si es necesario o elementos identificadores y si hay obstáculos, limpiarlo.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de 9 preguntas abiertas y una final de desarrollo.

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos. Cada pregunta correcta se puntuará con 0,5 puntos. La última a desarrollar puntuará sobre 5,5 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

- 1. Tras finalizar el rediseño del logotipo de un cliente ¿en qué formato podríamos entregarlo? Razona tu respuesta. C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)**

R. Si sólo se trata del logotipo, sin aplicar a ningún soporte concreto, utilizaríamos preferentemente un formato digital.

- 2. ¿Cuál sería el factor de reproducción aproximado de un cartel tamaño DIN A0 con un original en DIN A4? C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)**

R. Sería 4. (porcentaje del 400% de ampliación). Factor de Reproducción = Tamaño de la reproducción (A0 = 481 ancho x 1189 alto) / tamaño del original (A4 = 210 ancho x 297 alto).

- 3. Respecto al boceto del producto gráfico del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta. C2 (Capacidad 2) (0,5 puntos)**

R. Para las personas que conocen el juego sí reflejaría con sencillez el concepto subyacente. El impacto visual sí estaría conseguido por las propias características del dibujo: relación de proporción, simplicidad, originalidad, etc.

- 1. Respecto al boceto del producto gráfico del anexo I ¿cumple las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color? C2 (Capacidad 2) (0,5 puntos)**

R. Se trata de un boceto en blanco y negro, que se corresponde con una de las propiedades del producto (dibujos simples realizados con lápiz), con dos tipografías legibles por tamaño, forma y contraste: una libre con apariencia de estar realizada a mano, que corresponde al texto del mensaje y otra que se corresponde con la utilizada en la marca del producto.

- 4. Respecto al boceto de packaging del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta. C3 (Capacidad 3) (0,5 puntos)**

R. A primera vista se identifica con el típico formato de infusión adelgazante. Tiene cierto impacto visual al incluir el color rojo (no muy usual en el packaging de infusiones) y jugar con la misma tipografía en diferentes grosores.

2. **Respecto al boceto de packaging del anexo I ¿cumple las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color?** C3 (Capacidad 3) (0,5 puntos)

R. Si es legible en cuanto a las tipografías utilizadas y el contraste de color, aunque peca del mismo defecto que suelen tener muchos productos de packaging respecto a las instrucciones, composición, etc., al utilizar un cuerpo demasiado pequeño.

3. **Respecto al boceto de proyecto multimedia del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C4 (Capacidad 4) (0,5 puntos)

R. Aunque esté en inglés, el público objetivo identifica perfectamente la idea central del sitio. El impacto visual se consigue mediante la secuencia de los tres bloques principales incluidos en la parte central, los cuerpos de las tipografías utilizadas, los dibujos que ilustran la explicación y la combinación de colores.

4. **Respecto al boceto de proyecto multimedia del anexo I ¿cumple los principios de funcionalidad, usabilidad y conectividad?** C4 (Capacidad 4) (0,5 puntos)

R. Cumple con el criterio de funcionalidad, ya que funciona como se espera; la usabilidad también está garantizada por la sencillez y facilidad de comprensión de la interface y los vídeos de explicación presentes y accesibles; la conectividad también está alcanzada desde todas las perspectivas: el público objetivo (usuario potencial) se identifica con el producto y conecta fácilmente con las funcionalidades y enlaces propuestos.

5. **¿Cómo podríamos enviar a nuestro cliente un fichero con los bocetos digitales de un producto multimedia?** C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)

R. Guardaríamos el archivo modificado en TIFF, JPG o PDF y podríamos entregarlo (dependiendo del tamaño del archivo) vía mail, a través de FTP (si nosotros o el cliente disponen de este servicio), utilizar servicios online de transmisión de ficheros, utilizar sistemas de almacenamiento en la nube o bien grabándolo en un CD, DVD o memoria externa (tarjeta SD o USB Flash) y enviarlo por correo normal.

6. **Analiza la importancia del diseñador gráfico en relación con los principios de usabilidad de Jakob Nielsen** C4 (Capacidad 4) (5,5 puntos)

R. La respuesta puede ser muy abierta, en función del grado de comprensión que tenga el alumno sobre estos principios (formulados en 2001) y su traslación a la realidad actual. En cualquier caso, el diseñador debería tener en cuenta todos estos factores a la hora de realizar sus bocetos:

Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe siempre mantener informado a los usuarios de lo que ocurre, con un correcto feedback en un tiempo razonable. El diseñador deberá contemplar una solución visual que comunique este principio (cuadros de diálogo, información contextual sobre textos o iconos, iconos animados o barras de tiempos de carga, etc.)

Correspondencia entre el sistema y el mundo real

El sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios con palabras, frases y conceptos familiares. Sigue las convenciones del mundo real. Haz que la información aparezca en forma natural y lógica. El diseñador deberá respetar esa correspondencia y no realizar determinados ejercicios “artísticos” que alejen los resultados de la realidad, originando confusión o incomprensión por parte del usuario.

Control y libertad del usuario

Los usuarios frecuentemente eligen opciones por error, por eso indica una salida clara a esas situaciones no deseadas sin necesidad de pasar por extensos diálogos. El diseñador tendrá que tener en cuenta el diseño de “atajos” que reconduzcan al usuario a zonas conocidas “confortables”.

Consistencia y estándares

Los usuarios no tienen que adivinar que las diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. El diseñador deberá mantenerse en unos determinados mínimos de estándares, a fin de no confundir al usuario y mostrar, de manera clara las alternativas, acciones y situaciones posibles, tal como las espera.

Evitar errores

Un diseño cuidado que previene problemas es mejor que unos buenos mensajes de error. El diseñador debe tener en cuenta todos los elementos que intervienen en el proyecto para minimizar los posibles errores.

Reconocimiento

Haz objetos, acciones y opciones visibles. El usuario no tiene que recordar información de una parte a otra. Las instrucciones de uso del sistema deben estar visibles o ser fácilmente recuperables. El diseñador debe contemplar siempre que los distintos elementos deben ser reconocibles, incluyendo las instrucciones de uso, ayuda, etc. que siempre deben estar presentes (iconos de ayuda, contacto, etc.)

Flexible y eficiente

Diseña un sistema que pueda ser utilizado por un rango amplio de usuarios. Brinda instrucciones cuando sean necesarias para nuevos usuarios sin dificultar el camino de usuarios avanzados. Permite a los usuarios avanzados ir directamente al contenido que buscan. El diseñador debe pensar que la usabilidad debe ser universal, tanto para los nuevos usuarios como los expertos, por lo que habrá que tener en cuenta la flexibilidad y eficiencia del diseño para todos los perfiles de usuario.

Diseño minimalista

No hay que mostrar información irrelevante. Cada pedazo de información extra compete con la importante y disminuye su relativa visibilidad. El diseñador debe contemplar generalmente la máxima de la sencillez en sus diseños. De esta manera conseguirá focalizar la atención y el interés de los usuarios en los elementos fundamentales y minimizando el riesgo de que se “pierdan” en otros elementos más irrelevantes.

Reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

Para ayudar a los usuarios, los mensajes de error deben estar escritos en lenguaje sencillo, indicar el problema de forma precisa e indicar una solución. El diseñador debe tener en cuenta el feedback que podemos proporcionar en caso de error. Este ha de ser claro y sencillo e indicar la posible solución

Ayuda y documentación

Facilita siempre una documentación o ayuda. La información debe ser fácil de encontrar, está dirigida a las tareas de los usuarios, lista los pasos concretos para hacer algo y es breve. El diseñador siempre debe tener en cuenta que, aunque piense en el nivel de usuario más inexperto, habrá situaciones en las que necesitará ayuda. Podemos facilitar la ayuda con información contextual, diseños distribuidos de forma secuencial, botones específicos o instrucciones detalladas.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de 6 preguntas abiertas.

Puntuación: Cada pregunta indica junto a ella la valoración, todas las preguntas sumadas dan 10, siendo necesario obtener más de 5 puntos en esta prueba.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

1. Dibuja el diagrama de estructura y navegación entre pantallas del producto multimedia que te entrego a continuación y la Arquitectura de la Información de una pantalla del producto, con los elementos que la componen. Responde a las siguientes cuestiones:

- **¿De qué tipo de proyecto multimedia se trata?**
- **¿Qué tipo de estructura de navegación sigue este proyecto?**
- **Enumera los elementos de navegación**

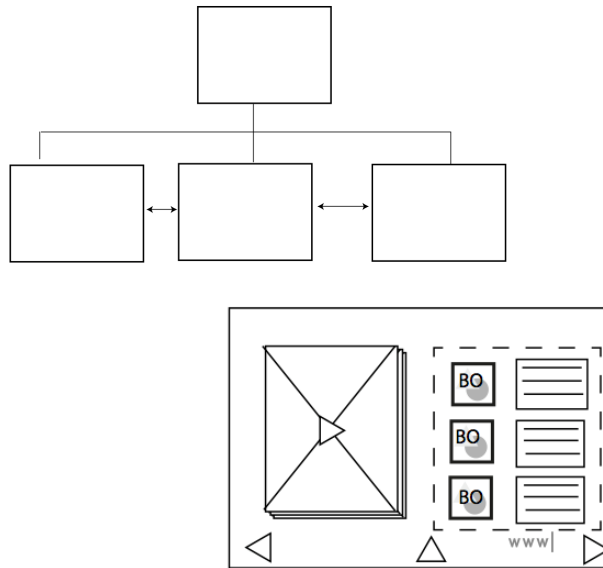
Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos.

Esta pregunta cumple con la C1 (Capacidad 1)

Respuestas:

- Se trata de producto off line interactivo, de contenido divulgativo, tipo presentación o guía interactiva (sobre la India) en formato flash, puede verse en soporte como un ordenador o DVD.
- Sigue una estructura de navegación lineal o secuencial, con dos niveles, ya que hay una pantalla “menú” o tabla de contenidos, desde la que se puede ir a cualquiera de las pantallas que la componen.
- Botones (hipermedia) que da acceso de navegación entre pantallas hacia delante, hacia atrás y al menú inicial. También contienen un enlace hipertexto que me saca del producto, ya que está enlazado a una página web. Y para navegar por los elementos que contienen la pantalla, también hay unos botones de desplazamiento e hipermedia (imágenes con interactividad)

Diagrama de la estructura de navegación y AI de una pantalla:



Puntuación:

El alumno obtendrá 0,75 si responde brevemente a las preguntas El alumno obtendrá 1,25 si responde a las preguntas y dibuja el esquema de navegación y por último la puntuación completa si desarrolla más cada respuesta y enriquece el diagrama.

2. Explica en qué consiste la arquitectura de un producto y menciona las diferentes arquitecturas que hay.

Enumera los tipos de arquitectura que se desarrollan para un producto multimedia.

Esta pregunta tiene un valor de 1 punto

Esta pregunta cumple con la C2 (Capacidad 2)

Respuesta:

Cuando hablamos de arquitectura, nos referimos a la forma de organizar un conjunto de datos elementales con el objetivo de facilitar su manipulación. Un dato elemental es la mínima información que se tienen en un sistema. Están los datos estáticos: los que ocupan siempre el mismo espacio de memoria. Y los datos dinámicos: ocupan un tamaño de memoria que va evolucionando según el tamaño que dicha estructura vaya adquiriendo

Tipo de Arquitecturas:

- A. Hardware
- A. Software
- A. De Red
- A. De la Información

Puntuación:

El alumno obtendrá 0,50 puntos si describe el concepto de arquitectura y 1 si además menciona los tipos de arquitectura de un producto multimedia.

3. Enumera y define las principales características de los elementos multimedia y de

navegación de un producto multimedia con interactividad.

Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos

Esta pregunta cumple con la C3 (Capacidad 3)

Respuesta:

ELEMENTO TEXTUAL (TEXTO)

Se trata de un texto que debe cumplir diversos aspectos como: legibilidad en pantalla, elección de la fuente tipográfica, definir su estilo para que sea legible en pantalla, como tamaño, interlineado, caja alto o baja, categoría de su jerarquía, como título, subtítulo, contenido, etc..

El uso de elementos gráfico como el filete, marcos etc., que nos ayuda a resaltar su contenido.

ELEMENTOS VISUALES:

Las imágenes en sus diversos formatos: Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los **gráficos de mapas de bits** y los **gráficos vectoriales**.

- Los gráficos de mapas de bits almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos, lo que llamamos píxeles. En un gráfico de mapa de bits, cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna. Algunos de los formatos de gráficos de mapas de bits más comunes son el Graphical Interchange Format (GIF), el Tagged Image File Format (TIFF) y el Windows Bitmap (BMP).
- Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de los monitores. Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran el Encapsulated Postscript (EPS).
- La imagen dinámica, animada o vídeo. Los archivos de vídeo pueden llegar a ser muy grandes, por lo que suelen reducirse de tamaño mediante la compresión. Algunos formatos habituales de compresión de vídeo son el Audio Video Interleave (AVI), el Quicktime y el Motion Picture Experts Group (MPEG o MPEG2). La animación también puede realzar elementos gráficos y de vídeo añadiendo efectos especiales como el paso gradual de una imagen a otra sin solución de continuidad.

ELEMENTOS DE AUDIO/SONIDO

Del mismo modo, podemos incorporar el elemento de audio en un proyecto multimedia, ya sean, locuciones, sonidos, efectos, melodías..., y a su vez, definir el tipo de función de cada uno de ellos, como mostrar un error en la acción, avisos, lectura, música de fondo, etc.

Es recomendable no abusar de dicho efectos sonoros.

ELEMENTOS DE NAVEGACION

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información.

Entre los elementos interactivos están los **menús desplegables**, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una **lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija**.

Las **barras de desplazamiento**, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los **hipervínculos** o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

Puntuación

El alumno obtendrá 1 si enumera los diversos elementos, 1,5 si los explica escuetamente y 2 si lo hace de una manera extensa y menciona algún ejemplo

4.¿Cuáles deben ser las características de un buen diseño de interacción (interface) en un producto editorial multimedia? Enumera como mínimo 5 y pon un ejemplo.

Esta pregunta tiene un valor de 1,5 puntos

Esta pregunta cumple con la C4 (Capacidad 4)

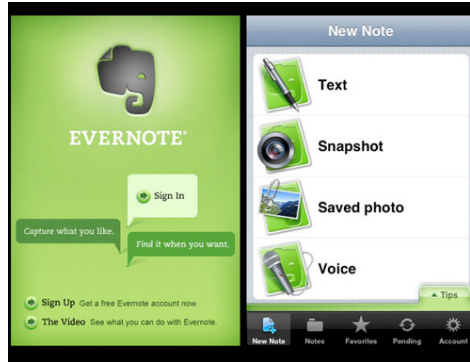
Respuesta:

- Fácil de manejar por cualquier usuario.
- Agradable a la vista.
- Buena estructuración de menús y contenido.
- Colores agradables relacionados con los temas del producto.
- Correcta utilización de formas y organización de estas.
- Limpieza a la hora de saber la ubicación del usuario dentro del producto.
- No debe existir información repetitiva.
- El usuario debe de sentir que conoce completamente cómo manejar y moverse por el producto.

Puntuación:

El alumno obtendrá 0,50 si enumera al menos 5 las características, 1 si los explica y 1,5 si desarrolla todas las características con ejemplo.

5.Describe las funcionalidades de cada elemento multimedia con interactividad que componen el diseño de pantalla del producto que muestro a continuación .Se trata de una APP para dispositivos móviles que facilita al usuario la organización y gestión de sus tareas.



Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos
Esta pregunta cumple con la C4 (Capacidad 4)

Respuesta:

Los elementos que aparecen en la pantalla, son elementos multimedia, como imágenes vectoriales, imágenes de mapa de bits y texto.

Entre ellas existen elementos de navegación que cumple la función de enlazarlos a otras pantallas, rellenar bloques de texto, archivar datos, y grabación o almacenamiento de audio.

Puntuación:

El alumno obtendrá 1 punto si menciona al menos 3 elementos y sus funciones y la puntuación total si menciona más desarrollando la respuesta lo más completa posible.

6. Enumera qué tipos de derechos legales de uso pueden existir para un elemento multimedia:

Esta pregunta tiene un valor de 1,5 puntos
Esta pregunta cumple con la C5 (Capacidad 5)

Respuesta:

- Patentes se refiere a un documento en que oficialmente se le reconoce a alguien una invención y los derechos que de ella se derivan. Hacen referencia a las creaciones originales, título de obra, base de datos, colección de obras, etc.
- Licencias: el permiso para poder modificar o utilizar la propiedad intelectual de un autor o autores.
- Royalties: Regalías, son ciertos beneficios de orden material que recibe el trabajador de parte de su empleador o patrón, y que son apreciables en dinero para efectos previsionales y tributarios. Este producto puede ser desde una película a la patente de un invento, una composición musical, o una franquicia. Los royalties no sólo se pagan entre particulares. También un particular, o una empresa, debe abonárselos al Estado por la explotación de algunos recursos naturales.

Puntuación:

El alumno obtendrá 1 punto si enumera al menos los aspectos y la puntuación total si los desarrolla.

SUPUESTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de un ejercicio práctico.

Puntuación: la calificación máxima del examen será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

Este supuesto práctico cumple con la C1 (Capacidad 1)

Tarea a evaluar: Elaboración de composiciones florales		Tiempo de realización: 3 h					
Descripción: Con motivo del día de la madre, partiendo de una botella de cristal, se pretende realizar un florero para una rosa. Se debe decorar utilizando las técnicas de elaboración adecuadas, las herramientas y utensilios acordes al trabajo realizado, envoltorio, decoración y presentación del producto, aplicando las medidas de prevención y protección medioambiental. Así mismo se evaluarán otros aspectos relacionados con el interés, puntualidad, asistencia, aprendizaje y la integración.					Sistema de evaluación		
					BIEN	REG	MAL
					1	0,5	0
Nº	Indicadores	B	R	M	Observación		
1	Técnica de elaboración						
2	Utilizar las herramientas y utensilios adecuados						

3	Realizar un envoltorio acorde al diseño				
4	Decoración y presentación				
5	Aplicar medidas de prevención y medioambiental				
6	Interés				
7	Puntualidad				
8	Asistencia				
9	Integración				
10	Aprendizaje				
Totales					
Calificación					

SUPUESTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba:

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

CASO PRÁCTICO **Capacidades 1-2-3**

Según consta en el planning de trabajo de la Central de Atención, hoy te dedicarás exclusivamente a atender las agendas de los usuarios, así que debes tener claro una serie de aspectos que van a determinar cómo vas a organizar tu jornada de trabajo. En relación a ellos, contesta a las siguientes cuestiones:

- 1) ¿Qué pasos seguirás para acceder al listado de agendas? (2 PUNTOS)

Identificación con usuario y contraseña

- 2) Si coinciden a la misma hora una agenda de revisión médica y otra de solicitud de datos pendientes, ¿cuál harías primero? Justifica tu respuesta. (2 PUNTOS)

Se realizaría primero la de revisión médica ya que es una de las agendas considerada como Urgentes

Una vez que decidas cuál de las dos agendas debes hacer primero:

- 3) ¿Cómo iniciarías esa conversación siguiendo el protocolo estandarizado de presentación en teleasistencia? ¿Cómo la terminarías siguiendo el protocolo de despedida? (2 PUNTOS)

*Presentación: Presentación del servicio, del profesional
y saludo personalizado*

*Despedida: Recordar la información transmitida, recordar la disponibilidad del servicio,
preguntar si necesitan algo más y dejar que el usuario finalice la llamada*

De las dos agendas anteriores, cuando realizas la Agenda de Solicitud de Datos Pendientes, el usuario a quien se la realizas, Gabriel, te dice que la semana pasada fue al médico y que le detectaron deterioro cognitivo

- 4) ¿Debes dejar constancia de la información que te ha transmitido Gabriel? ¿En qué apartado del Expediente? (2 PUNTOS)

Sí, en el apartado referente al Estado de Salud

- 5) Si la coordinadora te pidiera redactar un informe de la situación de Gabriel, ¿qué apartados debería contener? Explica de forma resumida lo que pondrías en cada uno de ellos. (2 PUNTOS)

Portada – Motivo – Datos del profesional y de la empresa

Introducción / Justificación

Desarrollo / Análisis

Conclusiones

Anexos