

PRUEBA OBTENCIÓN TÍTULO TGS EN ANIMACIÓN AFD

(AFD06) MÓDULO DE METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES FÍSICO DEPORTIVAS

1. CAPACIDAD TERMINAL:

Analizar la complejidad de ejecución de los diversos tipos de tareas motrices y establecer una secuencia que facilite su aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Describir los mecanismos que intervienen en el proceso de realización de las tareas motrices (percepción, decisión, ejecución).
2. Explicar los factores que más influyen en la dificultad de una tarea motriz y la intervención de los mecanismos perceptivo, decisional y efector en la realización de la misma.
3. Exponer los principales sistemas de clasificación de las acciones motrices en función de sus exigencias de aprendizaje
4. Ante una serie de tareas motrices significativas en el contexto de las actividades físicas:

-Identificar los factores que, en la percepción, toma de decisiones y/o ejecución, dificultan la realización y el aprendizaje de las mismas.

- Elaborar un perfil de dificultad en el que se jerarquicen los factores/elementos/ componentes de dificultad.

- A partir del perfil de dificultad de ejecución proponer aprendizaje de una habilidad justificadamente progresiones de enseñanza y estrategias en la práctica que la reduzcan y optimicen su aprendizaje.

2. CAPACIDAD TERMINAL:

Conocer el proceso de programación y concretar programas de actividades físicas y deportivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Describir los criterios básicos a tener en cuenta para interpretar una programación de AFD y contribuir a su elaboración.
2. Exponer los distintos fines y funciones de la AFD que mejor se adecuan a la idiosincrasia de cada tipo de empresa o institución.
3. Contrastar las diferentes concepciones del cuerpo en la sociedad actual correlacionándolas con las diferentes prácticas corporales.
4. Enumerar los objetivos generales de la enseñanza-animación de AFD.
5. A partir de unos objetivos generales convenientemente definidos, concreta los objetivos didácticos de forma que sean verificables, mensurables, realizables, precisos y motivantes.
6. Enumerar los factores situacionales a considerar para la programación.
7. Explicar la incidencia de las características físicas, psíquicas y sociales.
8. Explicar y contrastar métodos y estilos de enseñanza/animación de actividades
9. Caracterizar el juego y su utilización en animación como recurso para la consecución de objetivos de distintos ámbitos, con especial referencia al aprendizaje de habilidades motrices y a la optimización de lo afectivo relacional en el seno de los grupos.
10. Dada una tarea motriz debidamente caracterizada, seleccionar y desarrollar juegos que contribuyan a su aprendizaje.
11. Exponer los aspectos y fundamentos a tener en cuenta a la hora de establecer estrategias de intervención didáctica que optimicen los aprendizajes y la dinámica de los grupos.
12. Exponer las directrices y criterios para:
 - a. Asignar actividades a cada uno de los objetivos propuestos.
 - b. Secuenciar las acciones para ejecutar el programa.
 - c. Temporalizar las actividades del programa.
 - d. Seleccionar los métodos y procedimientos a emplear una habilidad motriz vinculada
 - e. Seleccionar los recursos y medios materiales a utilizar.
 - f. Evaluar el proceso y el producto del programa.
13. A partir de unos datos supuestos que identifiquen las características, atendiendo a los intereses de los usuarios, así como las instalaciones y el material disponible proponer:
 - a. Los objetivos generales del programa.
 - b. El conjunto de actividades a desarrollar y su temporalización.
 - c. Los métodos y procedimientos y recursos didácticos.
 - d. Los recursos materiales necesarios.
 - e. Los procedimientos de evaluación.
 - f. Los planes de sesiones concretando para cada una de ellas: objetivos, actividades secuenciadas y los recursos didácticos y materiales.

3. CAPACIDAD TERMINAL:

Analizar el proceso de enseñanza-animación de actividades físicas y deportivas y la intervención didáctica para optimizarlo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Describir los principios del aprendizaje y sus implicaciones para la enseñanza y/o animación de actividades físico-deportivas.
2. Enumerar los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
3. Explicar y contrastar diferentes modelos de interacción animador-practicante animador-grupo y entre los usuarios correlacionándolos con los distintos estilos de enseñanza/animación.
4. Definir el rol del profesor-animador y describir las directrices de intervención.
5. Contrastar tipos de liderazgo correlacionándolos con estilos de enseñanza y de animación de actividades físico-deportivas.
6. Exponer los fundamentos teóricos y los factores a tener en cuenta para organizar controlar y conducir a los grupos de trabajo y organizar las tareas.
7. Utilizar con soltura y eficacia en situaciones simuladas los diferentes medios de expresión de mensajes así como los recursos para adaptarlo al nivel de los usuarios.
8. Diferenciar tipos de «feedback» utilizables y justificar la emisión de retroacción afectiva en situaciones de animación/enseñanza de AFD.
9. En un supuesto de enseñanza y/o animación en el que se identifiquen los usuarios, la actividad, los objetivos las instalaciones y el material describir detalladamente la intervención justificando las decisiones tomadas. identificado que simulan
10. En un caso práctico debidamente identificado, simular una sesión de animación o enseñanza y justificar las decisiones adoptadas para solventar las posibles contingencias.

4. CAPACIDAD TERMINAL:

Analizar y llevar a cabo el proceso de evaluación de la enseñanza-aprendizaje de actividades físicas y deportivas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Indicar los tipos de evaluación y los aspectos fundamentales a evaluar en enseñanza-animación de AFD.
2. Indicar diferentes métodos de evaluación de los aprendizajes y de la interacción grupal en enseñanza-animación de AFD.
3. Simulando que los compañeros son usuarios y siguiendo las directrices dadas para ejecutar todo el proceso de evaluación de una actividad física debidamente comprobar el nivel de caracterizada.
4. Interpretar e implementar un plan de evaluación de una actividad física desarrollo motor de un grupo debidamente caracterizado

CALIFICACIÓN FINAL

- **PRUEBA TIPO TEST de 5 opciones y una única respuesta válida 50%**
- **DISEÑO SESIÓN (supuesto práctico): 50%**

ORIENTACIONES

El aspirante dispondrá libremente de 2 horas para la realización de AMBAS PRUEBAS.

Para realizar la media entre ambas pruebas, debe alcanzar como mínimo la calificación de 4,5 puntos en una de las pruebas.

La consecución de una calificación positiva evidencia la consecución de las capacidades terminales, según establece el Anexo I apartado Decimoprimer o en su punto 2, de la Resolución de 14 de diciembre de 2018, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se convocan las pruebas para la obtención de determinados títulos de Técnico o Técnica y de Técnico Superior o Técnica Superior de Formación Profesional en el Principado de Asturias correspondientes al año académico 2019-2020.