



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC2574_3: Programar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa en el medio terrestre”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC2574_3: Programar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa en el medio terrestre”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Concretar el programa de referencia de animación físico-deportivo y recreativo en programaciones de sesión y diseño de eventos, contemplando los elementos que lo componen, para conseguir un grado de detalle y operatividad que garantice su ejecución práctica.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Identificar los objetivos, contenidos, recursos disponibles, metodologías propuestas, secuenciación de sesiones, tipos de actividades, y eventos, así como criterios de seguimiento como elementos y aspectos necesarios a concretar de la programación de referencia, manejando diferentes niveles de concreción de la programación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Manejar las características, necesidades y expectativas de los participantes en el diseño de sesiones de actividades físico-deportivas y recreativas y eventos en relación con las actividades, juegos, predeportes y deportes planteados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Detallar los aspectos logísticos como horarios espacios, instalaciones, recursos, agrupación de participantes, distribución de tiempos y dinámica de participación conforme a las directrices del proyecto de referencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Definir las actividades, juegos, predeportes y deportes, así como las estrategias metodológicas a utilizar para cada sesión y evento, teniendo en cuenta los objetivos planteados y la condición física y motriz de los participantes, sus intereses y necesidades, en cada caso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Organizar los eventos, actividades y juegos en sesiones cuya estructura, duración y curva de intensidad está adaptada a los objetivos formulados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1: Concretar el programa de referencia de animación físico-deportivo y recreativo en programaciones de sesión y diseño de eventos, contemplando los elementos que lo componen, para conseguir un grado de detalle y operatividad que garantice su ejecución práctica.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Preparar la documentación referente a las formalidades administrativas necesarias para la realización de la actividad y eventos, atendiendo a los protocolos de formatos, plazos y normativa aplicable en cuanto a protección de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Verificar la disponibilidad e idoneidad de los espacios de uso, instalaciones y recursos necesarios para el desarrollo de sesiones de actividades físico-deportivas y recreativas, así como de eventos lúdico-recreativos en el medio terrestre con objeto de cumplir con la operatividad requerida para su ejecución y la garantía de seguridad en su desarrollo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Comprobar in situ los recorridos, vestuarios, escenarios y espacios de práctica específicos, verificando la idoneidad de los mismos, garantizando su funcionalidad y previniendo posibles contingencias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: El material y posible soporte técnico y tecnológico para el desarrollo de las sesiones y eventos: - Preparar con anterioridad, verificando sus condiciones de uso. - Distribuir donde corresponda antes del comienzo en cada caso. - Velar por un uso seguro durante el desarrollo de la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Organizar los elementos como el montaje de la actividad, la presentación de la misma, recepción de posibles invitados y la entrega de premios o material a participantes con anterioridad al comienzo de un posible evento para garantizar un desarrollo acorde a los objetivos planteados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Supervisar in situ los medios y recursos relativos a los protocolos de seguridad en su área de responsabilidad, comprobando que se encuentran en estado de uso y operatividad en relación a la prevención de riesgos y contingencias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Atender a los participantes, aplicando técnicas de comunicación en las actividades y eventos lúdico recreativos según la circunstancia y las directrices de la entidad para garantizar su motivación, el clima afectivo del grupo, disfrute y adecuación a sus características y necesidades.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Transmitir la información sobre las normas de utilización, desarrollo y disfrute de las actividades e instalaciones de forma clara y concreta, garantizando la comprensión por parte de los participantes y su adherencia a la práctica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Atender las posibles quejas de los participantes con empatía, rigurosidad y efectividad según las pautas establecidas por la entidad, informando al usuario del proceso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Realizar la recepción y despedida de los participantes de forma dinámica y estimulante, propiciando una relación cordial, espontánea y natural.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Manejar las técnicas y recursos de comunicación verbal y no verbal con los participantes, incidiendo en un clima emocional de cordialidad, espontaneidad y motivación hacia la práctica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Gestionar las relaciones personales entre participantes mediante habilidades sociales, garantizando un clima afectivo de cordialidad, respeto y colaboración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Liderar actividades físico-deportivas, recreativas, juegos y eventos en el medio terrestre, controlando su desarrollo en grupos de participantes para conseguir su implicación activa en la dinámica planteada.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Explicar la propuesta de ejercicios, juegos y actividades, así como la utilización de los materiales de forma clara y detallada, garantizando la comprensión por parte de los participantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Plantear las actividades con carácter lúdico, utilizando la metodología de animación identificada en la programación de sesión, adaptando el nivel de intensidad y dificultad a las características y necesidades de los participantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Liderar actividades físico-deportivas, recreativas, juegos y eventos en el medio terrestre, controlando su desarrollo en grupos de participantes para conseguir su implicación activa en la dinámica planteada.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.3: Poner las capacidades de improvisación, adaptación a situaciones y manejo de la creatividad de manifiesto para el continuo reajuste de los objetivos a la situación de práctica real con orientación al enfoque lúdico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Garantizar la ubicación tomada en el espacio de actividad, verificando que permite controlar visualmente a todo el grupo, revisando su seguridad, así como emitir mensajes claros e intervenir en demostraciones, interacciones, ayudas y correcciones cuando resulta necesario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Corregir las conductas que impiden el desarrollo de la actividad por algún componente del grupo previa detección, en función de su gravedad y/o peligrosidad según las correspondientes medidas marcadas por la entidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.6: Subsanan los posibles incidentes en la dinámica del grupo, previa identificación, mediante adaptaciones y técnicas de resolución de conflictos. Los posibles incidentes en la dinámica del grupo se subsanan, previa identificación, mediante adaptaciones y técnicas de resolución de conflictos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5: Evaluar el desarrollo y resultado de la dinamización de eventos, actividades recreativas y juegos en el medio terrestre, para garantizar su idoneidad, adecuación a los objetivos planteados y garantizar la mejora continua.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.1: Aplicar las directrices sobre la evaluación de la actividad, a partir de la programación de referencia, priorizando los aspectos relativos a la satisfacción de los participantes y su involucración efectiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2: Aplicar los instrumentos previstos para la evaluación de la actividad y/o del evento en el momento y en las condiciones establecidas conforme a las técnicas y estrategias programadas, siguiendo las pautas marcadas por la entidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3: Reflejar las incidencias producidas durante el evento o actividad en el proceso de la evaluación, conforme a las directrices y modelo propuestos por la entidad en el proyecto de referencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5: Evaluar el desarrollo y resultado de la dinamización de eventos, actividades recreativas y juegos en el medio terrestre, para garantizar su idoneidad, adecuación a los objetivos planteados y garantizar la mejora continua.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.4: Analizar la información generada en el proceso de evaluación de cara a la mejora de futuras experiencias o para facilitarla a terceros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>