



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP1094_3: Organizar y desarrollar actividades lúdicas y físico- recreativas en animación turística”

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 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, ORIENTÁNDOLE en qué medida posee la competencia profesional del "ECP1094_3: Organizar y desarrollar actividades lúdicas y físico-recreativas en animación turística".

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

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: Programar actividades lúdicas y físico-recreativas adaptadas a contextos de animación turística, adecuadas a las características e intereses de los participantes y del medio donde se vayan a desarrollar.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Interpretar el proyecto de animación turística para concretar las actividades y cumplir los objetivos generales de la programación.	☐	☐	☐	☐
1.2: Identificar los espacios, instalaciones y material disponible para determinar las actividades lúdicas y físico-recreativas posibles.	☐	☐	☐	☐
1.3: Elaborar el fichero de juegos y de actividades físico-recreativas atendiendo a criterios de organización, ámbito de aplicación, objetivos que se persiguen, materiales a emplear, número de participantes y otros datos que se consideren necesarios, recogiendo entre otros: - Juegos y actividades físico-recreativas sin materiales. - Juegos y actividades físico-recreativas con materiales auxiliares convencionales. - Juegos y actividades físico-recreativas con materiales auxiliares alternativos. - Juegos y actividades físico-recreativas en el entorno natural, rural y urbano. - Juegos y actividades físico-recreativas cooperativos y competitivos. - Juegos sensoriales. - Juegos y actividades físico-recreativas rítmicos y de coordinación. - Juegos de lógica e ingenio. - Juegos y actividades físico-recreativas motores, tales como: locomoción, carrera, salto, velocidad de reacción, de contacto, percepción o equilibrio. - Juegos de expresión corporal. - Juegos de observación y atención. - Juegos y actividades físico-recreativas en espacios reducidos: interior, mesa y tablero, azar, lógica, memoria e inteligencia. - Juegos de imitación, construcción, simulación y simbólicos. - Juegos cantados y coros infantiles.	☐	☐	☐	☐

1: Programar actividades lúdicas y físico-recreativas adaptadas a contextos de animación turística, adecuadas a las características e intereses de los participantes y del medio donde se vayan a desarrollar.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.4: Cumplimentar el fichero de juegos y actividades físico-recreativas, describiendo: - Objetivos. - Contenidos y reglas. - Fases de desarrollo. - Metodología. - Tiempo de realización. - Material necesario. - Normas de seguridad. - Métodos e instrumentos de evaluación.	☐	☐	☐	☐
1.5: Programar las actividades lúdicas y físico-recreativas teniendo en cuenta el perfil general del proyecto y la condición física de los participantes, sus intereses y posibles limitaciones.	☐	☐	☐	☐
1.6: Prever las actividades alternativas para solucionar las posibles contingencias que puedan presentarse en relación a las personas, con los recursos materiales y los medios disponibles.	☐	☐	☐	☐

2: Organizar actividades lúdicas y físico-recreativas aplicando la metodología de animación, de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Los espacios, instalaciones, recursos y materiales que se vayan a utilizar son objeto de comprobación en cuanto a su disponibilidad, idoneidad, seguridad y condiciones de uso, adoptando las medidas necesarias para solucionar posibles contingencias.	☐	☐	☐	☐
2.2: Comprobar el mantenimiento preventivo del material, verificando que se han adoptado las medidas previstas con el objetivo de alargar al máximo la vida útil del mismo.	☐	☐	☐	☐
2.3: Supervisar la vestimenta y el material personal que deben aportar los clientes, para garantizar su idoneidad con la actividad concreta.	☐	☐	☐	☐
2.4: Comprobar los elementos y detalles de ambientación, en caso de que los hubiera, de forma que contribuyan a crear el ambiente y la motivación adecuada al tipo de actividad.	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐

2: Organizar actividades lúdicas y físico-recreativas aplicando la metodología de animación, de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.5: Implementar la promoción y comunicación concretas de las actividades lúdicas y físico-recreativas, aplicando las técnicas específicas dentro del marco del plan general de comunicación.				

3: Desarrollar actividades lúdicas y físico-recreativas, empleando técnicas de dinamización apropiadas a grupos en contextos turísticos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Transmitir la información que a los participantes sobre el material, la indumentaria y los complementos más adecuados a sus necesidades y a su nivel de ejecución, así como de los aspectos relativos a su uso y conservación, es completa, clara, precisa y adecuada a sus características.	☐	☐	☐	☐
3.2: Explicar los contenidos y objetivos de la actividad, así como las normas y reglas que rigen la actividad lúdica o físico-recreativa, de forma clara y comprensible para todos los participantes, asegurándose de su comprensión.	☐	☐	☐	☐
3.3: La imagen del personal de animación turística está en consonancia con las directrices de la empresa, y la comunicación y el trato con los clientes es eficaz y cordial.	☐	☐	☐	☐
3.4: Demostrar el desarrollo de la actividad lúdica o físico-recreativa si fuera necesario personalmente o utilizando otros recursos, por el animador turístico.	☐	☐	☐	☐
3.5: Potenciar los grupos y tareas se organizan de modo que la máxima participación de todos y se respeten los intereses individuales.	☐	☐	☐	☐
3.6: Realizar el control y la dirección del grupo dando las instrucciones oportunas en cada momento, y participando activamente cuando sea preciso.	☐	☐	☐	☐
3.7: La ubicación física del animador turístico es la más adecuada en cada momento para orientar la actividad.	☐	☐	☐	☐
3.8: Tener en cuenta los intereses y/o dificultades de los participantes en la realización de la actividad, estableciendo con el grupo una comunicación clara	☐	☐	☐	☐

3: Desarrollar actividades lúdicas y físico-recreativas, empleando técnicas de dinamización apropiadas a grupos en contextos turísticos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
y motivadora, animando a sus componentes a que manifiesten sus opiniones en relación a la actividad.				
3.9: Garantizar la seguridad durante la actividad de acuerdo a criterios de máxima eficacia, resolviendo las distintas contingencias que puedan presentarse en relación con el material, el medio y las personas.	☐	☐	☐	☐
3.10: Desarrollar la actividad de acuerdo a la programación adaptando el nivel de dificultad a las características y posibilidades de ejecución de los participantes.	☐	☐	☐	☐
3.11: Desarrollar la actividad aplicando técnicas de dinamización adecuadas a las características e intereses de los participantes, siendo coherentes con los objetivos propuestos y promoviendo relaciones interpersonales positivas y satisfactorias.	☐	☐	☐	☐
3.12: Seguir las normas de régimen interno de las instalaciones en todo momento comprobando que la conducta del grupo es respetuosa con las mismas y con el material.	☐	☐	☐	☐
3.13: Detectar los errores en el desarrollo de la actividad lúdica o físico-recreativa, dando ánimos y estimulando el buen desarrollo de la misma.	☐	☐	☐	☐

4: Evaluar el desarrollo y los resultados de la actividad lúdica o físico-recreativa, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Aplicar los instrumentos y procedimientos de evaluación previstos en el proyecto general de animación turística de acuerdo a los protocolos y en las condiciones establecidas.	☐	☐	☐	☐
4.2: Evaluar los diferentes elementos que configuran la actividad (espacios, instrumentos y materiales, personal implicado, desarrollo de la actividad, elementos complementarios, nivel de participación) considerando la respuesta y satisfacción de los participantes.	☐	☐	☐	☐

4: Evaluar el desarrollo y los resultados de la actividad lúdica o físico-recreativa, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.3: Comprobar la adecuación del juego a los objetivos y a las características de los participantes a través de los instrumentos de evaluación establecidos.	☐	☐	☐	☐
4.4: Reflejar la información y las conclusiones obtenidas de la evaluación del proceso y de los resultados en un informe.	☐	☐	☐	☐
4.5: Los resultados y la información obtenida en la evaluación del proceso y el seguimiento de los juegos permiten la elaboración de propuestas de mejora.	☐	☐	☐	☐