



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN TURÍSTICA

Código: HOT329_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC1094_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 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 “UC1094_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: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:



INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. 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.

APP1: Programar actividades lúdicas y físico-recreativas para un grupo de personas en distintos contextos de animación turística, organizándolas de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Obtener información del proyecto de animación turística, identificando las características físicas, psicológicas y sociales de las personas que van a participar y del medio donde se van a desarrollar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: 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 y en el que se describen: <ul style="list-style-type: none">– Objetivos.– Contenidos y reglas.– Fases de desarrollo.– Metodología.– Tiempo de realización.– Material necesario.– Normas de seguridad.– Métodos e instrumentos de evaluación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Programar las actividades lúdicas y físico-recreativas descritas en el fichero de juegos, en función de: <ul style="list-style-type: none">– El perfil general del proyecto.– La condición física de los participantes, de sus intereses y de posibles limitaciones.– El medio donde se vayan a desarrollar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP1: Programar actividades lúdicas y físico-recreativas para un grupo de personas en distintos contextos de animación turística, organizándolas de manera que resulten seguras y satisfactorias para los participantes.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.4: Programar actividades lúdicas y físico-recreativas alternativas, en previsión de las posibles contingencias que puedan presentarse en relación a las personas, los recursos materiales y el medio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.5: Comprobar los espacios, instalaciones, recursos y materiales que se vayan a utilizar durante el desarrollo del proyecto de animación turística, en cuanto a disponibilidad, idoneidad, seguridad y condiciones de uso, adoptando las medidas necesarias para solucionar posibles contingencias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.6: Verificar, o en su caso efectuar, el mantenimiento preventivo del material que se va a utilizar durante el desarrollo de las actividades de animación turística programadas, con el objetivo de alargar al máximo la vida útil del mismo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.7: Verificar que los elementos y detalles de ambientación en los espacios disponibles, en caso de que los hubiera, contribuyan a crear el ambiente y la motivación adecuada al tipo de actividad, de manera que resulten seguros y satisfactorios para los participantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.8: Determinar la vestimenta y el material personal que deben aportar los participantes, garantizando su idoneidad con la actividad lúdica y físico-recreativa programada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.9: Implementar, dentro del marco de plan general de comunicación de la entidad turística, la promoción y comunicación de las actividades lúdicas y físico-recreativas programadas, según el procedimiento establecido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: Desarrollar las actividades lúdicas y físico-recreativas programadas, empleando técnicas de dinamización apropiadas a las características e intereses de los participantes.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Transmitir información a los participantes referente a la actividad de animación turística programada, 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, de manera completa, clara y precisa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2: Explicar los contenidos, objetivos, normas y reglas que rigen la actividad de animación turística, de forma clara y comprensible para todos los participantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Organizar a los participantes en la actividad en grupos y tareas, de modo que se potencie la máxima participación de todos, que se respeten los intereses individuales y dando las instrucciones oportunas en cada momento, participando activamente en la actividad cuando sea preciso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Demostrar personalmente, si fuera necesario, la ejecución de la actividad lúdica o físico-recreativa, utilizando los recursos necesarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Desarrollar la actividad de animación turística programada, empleando las técnicas de dinamización apropiadas al grupo participante, tales como: – Adaptando el nivel de dificultad a las características y posibilidades de ejecución de los participantes. – En función de los intereses y/o dificultades de los participantes en la realización de la actividad estableciendo con el grupo una comunicación clara y motivadora y animando a sus componentes a que manifiesten sus opiniones en relación a la actividad. – Aplicando técnicas coherentes con los objetivos propuestos y promoviendo relaciones interpersonales positivas y satisfactorias. – Comprobando que la conducta del grupo es respetuosa con las normas de régimen interno respecto a las instalaciones y el material. – Garantizando la seguridad de 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.6: Detectar los posibles errores que puedan surgir durante el desarrollo de la actividad lúdica o físico-recreativa, dando ánimos y estimulando a los participantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: <i>Desarrollar las actividades lúdicas y físico-recreativas programadas, empleando técnicas de dinamización apropiadas a las características e intereses de los participantes.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.7: Evaluar la idoneidad y la adecuación a los objetivos previstos en el proyecto de animación turística de los elementos utilizados durante el desarrollo de las actividades programadas, tales como: – Espacios. – Instrumentos y materiales. – Personal implicado. – Desarrollo de la actividad. – Elementos complementarios. – Nivel de participación. – Instrumentos y procedimientos de evaluación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.8: Verificar la adecuación del juego a los objetivos programados y a las características de los participantes, utilizando los instrumentos de evaluación establecidos para ello.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.9: Elaborar informes con las conclusiones obtenidas de la evaluación del proceso y de los resultados, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados y sugiriendo propuestas de mejora.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>