



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC1868_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre”

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 “UC1868_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre”.

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: <i>Seleccionar actividades, técnicas y recursos acordes con el centro de interés de los participantes.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1 Relacionar actividades que componen la programación con el centro de interés seleccionado para ser coherentes con su intencionalidad educativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2 Seleccionar el centro de interés atendiendo al nivel madurativo de las personas participantes, a sus intereses, necesidades y a los objetivos de la programación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3 Desarrollar el centro de interés atendiendo al nivel madurativo de las personas participantes, a sus intereses, necesidades y a los objetivos de la programación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4 Aplicar la pedagogía del juego en la realización de las actividades motivando la participación y el logro de objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.5 Seleccionar el material aplicando criterios educativos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.6 Ordenar el material aplicando criterios educativos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.7 Seleccionar juegos, materiales y recursos lúdicos según el grupo y contexto de la actividad para garantizar la implicación, participación y satisfacción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.8 Utilizar los juegos físico-deportivos para educar la dimensión física de la persona, el trabajo en equipo, la colaboración y el respeto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: Establecer el método y los elementos de organización de una actividad completa contemplándolos durante la puesta en práctica para desarrollar la actividad conforme a ellos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1 Identificar el método de una actividad completa durante su puesta en práctica para desarrollar la actividad conforme a él.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2 Identificar los elementos de organización de una actividad completa durante su puesta en práctica para desarrollar la actividad conforme a ellos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3 Utilizar los espacios e instalaciones como recursos educativos para animar las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4 Transformar los espacios aprovechando su potencialidad educativa para animar las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP3: Aplicar las formas alternativas de comunicación y creatividad en las actividades de tiempo libre mediante recursos y técnicas de animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1 Aplicar técnicas y recursos de expresión en la organización y realización de actividades como herramientas para la animación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2 Aplicar recursos educativos del lenguaje plástico en las actividades para potenciar formas de comunicación y creatividad alternativas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3 Aplicar recursos de animación musical y sonora en las actividades incrementando la motivación de las personas participantes para impulsar su participación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.4 Utilizar la narración oral y escrita como recurso educativo lúdico para expresar, transmitir y comunicar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.5 Utilizar los recursos y técnicas de expresión corporal y teatral para animar las actividades incrementando vivencias transformadoras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP3: <i>Aplicar las formas alternativas de comunicación y creatividad en las actividades de tiempo libre mediante recursos y técnicas de animación.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.6 Utilizar técnicas y recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación de actividades para generar mayor interés y vínculo con la vida cotidiana.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP4: <i>Desarrollar actividades seguras de tiempo libre educativo en un entorno al aire libre aplicando recursos de la educación ambiental.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1 Efectuar actividades de tiempo libre educativo para la sostenibilidad y mejora del medio ambiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.2 Considerar los elementos y condicionantes que intervienen en el desarrollo de la actividad en el medio natural para garantizar su realización de acuerdo con normas de seguridad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.3 Aplicar las técnicas y herramientas en el medio natural para el logro de los objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4 Aplicar los recursos de la educación ambiental en las actividades para fomentar el respeto y generación de actitudes a favor de la naturaleza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS 4.5 Utilizar el equipo y material de excursionismo y acampada individual y colectivo siguiendo criterios de conservación para garantizar su salubridad y duración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.6 Almacenar el equipo material de excursionismo y acampada individual y colectivo siguiendo criterios de conservación para garantizar su salubridad y duración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.7 Utilizar herramientas de orientación salvaguardando la intención de la actividad y la integridad de las personas participantes para lograr acceder a los lugares previstos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>