



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

### 1.- PRESENTACIÓN DEL MÓDULO.

<b>Ciclo Formativo:</b>	ANIMACION SOCIODEPORTIVA
<b>Módulo Profesional:</b>	OCIO Y TIEMPO LIBRE
<b>Grupo:</b>	2º
<b>Horas del Módulo:</b>	Nº horas: ANUALES (HORAS SEMANALES; SEMANAS) 147 ( 7; 21 )
<b>Ud. Competencia asociadas</b>	
<b>Normativa que regula el título</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Real Decreto 653/2017</b>, de 23 de Junio, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio deportiva y se fijan sus enseñanzas mínimas.</li><li>• <b>Orden de 16 de Julio de 2018</b>, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio deportiva.</li></ul>
<b>Profesor</b>	<b>Especialidad: EDUCACION FISICA</b> <b>Nombre: PEDRO BARBERO MORAÑO</b>



## **MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

### **2.- OBJETIVOS GENERALES RELACIONADOS CON EL MÓDULO (CICLOS LOE)**

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.
- d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, previendo acciones para la promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- i) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.
- k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.
- l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.
- n) Aplicar técnicas de intervención social, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de construcción de redes de relación, de inclusión y de participación, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de las actividades de inclusión sociodeportiva.
- o) Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**3.- COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES (CICLOS LOE)**

- a) Elaborar proyectos de animación sociodeportiva a partir del análisis de las características del entorno, incorporando las últimas tendencias de este campo profesional y, en su caso, las propuestas de mejora extraídas del seguimiento de otros proyectos anteriores, aprovechando las convocatorias institucionales.
- b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.
- c) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo.
- g) Programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos, en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.
- i) Diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión sociodeportiva programadas, adaptándolas a la dinámica de la actividad y del grupo.
- n) Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.





**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.**

- a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.
- b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.
- c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.
- d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.
- e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.
- f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.
- g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias.

**4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.**

- a) Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre, teniendo en cuenta el marco legislativo.
- b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.
- c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.
- d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural,
- e) Se ha valorado la importancia de generar instalaciones y entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.
- f) Se han identificado los recursos y técnicas necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos en el medio natural.
- g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.
- h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.
- i) Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.**

- a) Se han seleccionado los indicadores a seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.
- e) Se han usado las tecnologías de la información y a la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.
- f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.
- g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejor el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.
- h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.

**3.1.- Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación no adquiridos en el curso anterior.**

Se han adquirido todos los RA y CE.



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**4.- RELACIÓN DE UNIDADES CON BLOQUES TEMÁTICOS Y TEMPORALIZACIÓN** (Adaptación de la secuenciación de contenidos a las características del centro y su entorno).

	BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD DE TRABAJO	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
1ª EVALUACIÓN	1	1	DISEÑO DE PROYECTOS DE OCIO	14
	2	2	EL JUEGO EN LA ANIMACION	6
	3	3	JORNADAS RECREATIVAS	9
	PRÁCTICAS			55
2ª EVALUACIÓN	3	3	JORNADAS RECREATIVAS	
	4	4	OCIO Y TIEMPO LIBRE EN EL MEDIO NATURAL	6
	5	5	EVALUACION DE ACTIVIDADES DE OCIO	12
	PRÁCTICAS			45
3ª EVALUACIÓN				
	PRÁCTICAS			
TOTAL HORAS:				147

**Nota: Existe la posibilidad de variar ligeramente la temporalización de contenidos en función de criterios pedagógicos y disponibilidad de instalaciones.**



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**5.- DESARROLLO DE UNIDADES DE TRABAJO Y CONTENIDOS. (Se Incluyen las Prácticas en los módulos que correspondan). Y SU RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO Y COMPETENCIA PROFESIONAL.**

	<b>RA</b>	<b>CE</b>
<b>1.- DISEÑO DE PROYECTOS DE OCIO</b> <b>Objetivos: Todos. Competencias: A,B,C,G,I,J</b>	<b>1</b>	Todos los criterios de RA1
	<b>20%</b>	
<b>Especificar los distintos contenidos que se abordan en la unidad</b> — Ocio y tiempo libre y animación socio-deportiva. Conceptos. — Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre. — Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre. — Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas. — Análisis de recursos, equipamientos y espacios de ocio y tiempo libre. — El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. Funciones. — Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.		



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

	RA	CE
<b>2.- EL JUEGO EN LA ANIMACION DEL OTL</b> <b>Objetivos: I,K,L,N,O. Competencias: G,I,J,L,N.</b>	<b>2</b>	Todos los criterios de RA2
	<b>20%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— El juego: El valor educativo del juego.</li> <li>Tipos y pautas. Pedagogía del juego.</li> <li>— Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre.</li> <li>— Tipos de actividades lúdicas.</li> <li>— Recursos lúdicos. Espacios de juego.</li> <li>— Criterios para la organización y selección de espacios y materiales para las actividades de ocio y tiempo libre.</li> <li>— Prevención y seguridad en espacios de ocio y tiempo libre.</li> <li>— Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre.</li> </ul>		
	<b>RA</b>	<b>CE</b>
<b>3.- JORNADAS RECREATIVAS</b> <b>Objetivos: Todos. Competencias: Todas</b>	<b>3</b>	Todos los criterios de RA3
	<b>20%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseño y puesta en práctica de actividades creativas para el ocio y tiempo libre en función de los objetivos de intervención y de las necesidades de los diversos colectivos.</li> <li>— Adecuación de los recursos y las técnicas de animación a las diferentes necesidades de los usuarios.</li> </ul>		



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

	RA	CE
<b>4.- OCIO Y TIEMPO LIBRE EN EL MEDIO NATURAL</b> <b>Objetivos: Todos. Competencias: Todas</b>	<b>4</b>	Todos los criterios de RA4
	<b>20%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Educación ambiental. Características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.</li> <li>— Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural.</li> <li>— Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural.</li> <li>— Organización y desarrollo de actividades para el medio natural.</li> <li>— Técnicas de descubrimiento del entorno natural.</li> <li>— Análisis y aplicación de recursos de excursionismo.</li> <li>— Actividades de orientación en el medio natural.</li> <li>— Rutas y campamentos.</li> <li>— Juegos y actividades medioambientales.</li> <li>— Ecosistema urbano.</li> <li>— Coordinación de los/as técnicos/as.</li> <li>— Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural. Valoración de la generación entornos seguros.</li> </ul>		

	RA	CE
<b>5.- EVALUACION DE ACTIVIDADES DE OCIO.</b> <b>Objetivos: C,I. Competencias: B,C,G.</b>	<b>5</b>	Todos los criterios de RA5
	<b>20%</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. Selección de indicadores.</li> <li>— Técnicas e instrumentos para realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.</li> <li>— Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre, utilizando las nuevas tecnologías.</li> <li>— Elaboración de memorias e informes de evaluación.</li> <li>— Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.</li> </ul>		



## MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 2023

### 6.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

#### 6.1.- Aportación al Proyecto Lingüístico del centro (PLC)

*Un aspecto importante que como docentes debemos tener en cuenta es promover la lectura de textos vinculados a la asignatura. Pueden ser de diferente índole o naturaleza. También, es importante el desarrollo de actividades que fomenten buenas prácticas comunicativas que contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico en nuestro alumnado. Todas estas actividades se encuentran enmarcadas en el Proyecto lingüístico de centro (PLC) y se difundirán a través del periódico del mismo.*

#### 6.2.- Estrategias Metodológicas

El módulo tiene un marcado carácter teórico – práctico, por lo tanto el temario se desarrollará en base a dos apartados bien diferenciados:

##### 1. Contenidos teóricos:

- Entrega de la documentación y bibliografía necesaria.
- Sesiones teóricas en base a 1 h. / semana aproximadamente.
- Exposición y análisis de los contenidos.
- Elaboración de tareas y trabajos sobre los mismos, así como su exposición.
- Dada la vinculación que tiene el Centro con la lectura y la CCL, una parte de los trabajos, que forman parte de los instrumentos de evaluación exigirán la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita.
- Se fomentará la lectura de artículos de actualidad relacionados con el tema propuesto.

##### 2. Contenidos prácticos:

- Sesiones prácticas en base a 6 h. / semana aprox.
- Exposición práctica de los contenidos, en base a una progresión pedagógica adecuada.
- El alumnado ira progresivamente adquiriendo cada vez más responsabilidad en la exposición práctica de contenidos, partiendo en un principio de la exposición de un simple juego hasta culminar con el diseño, organización, dirección y dinamización de una sesión completa o jornada recreativa, con todo lo que ello conlleva a nivel metodológico (control, organización, feedback, ...).
- Evaluación mediante hojas de observación específicas.

A nivel general intentaremos llevar a cabo la aplicación de un aprendizaje colaborativo donde utilizando estilos de enseñanza participativos en grupos reducidos como Microenseñanza, Descubrimiento Guiado, ..., los distintos subgrupos deben realizar un trabajo de investigación sobre los contenidos asignados propios del módulo, siempre en base a unos criterios establecidos previamente por el profesor, para posteriormente elaborar sus propios contenidos, exponerlos al resto de compañeros, dirigirlos a nivel práctico, etc.



## **MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

Estas sesiones prácticas serán analizadas y evaluadas por los propios compañeros además del profesor con los correspondientes instrumentos de evaluación.

Para el desarrollo y puesta en práctica de todo el proceso enseñanza aprendizaje utilizaremos como medio de apoyo, comunicación, realización de tareas, entrega de apuntes, videoconferencias en caso necesario, ..., la plataforma Google Classroom.

### **7.- MATERIALES DIDÁCTICOS.**

#### **Instalaciones y espacios formativos.**

- Aulas de teoría.
- Instalaciones deportivas del centro.
- Instalaciones deportivas municipales.
- Parque periurbano.
- Biblioteca del departamento.
- Biblioteca del centro.
- Biblioteca del S.M.D.
- Aula de informática del centro.
- Biblioteca municipal.

#### **Materiales didácticos.**

- Bibliografía del departamento.
- Bibliografía de la biblioteca del centro.
- Bibliografía de la biblioteca municipal.
- Material deportivo asignado al Departamento de Actividades Físicas y deportivas.
- Material deportivo del Departamento de Educación Física.
- Material solicitado al S.M.D.
- Videocámara.
- Proyector.
- PC.
- Material Audiovisual del profesor y alumnado.
- Internet.
- Plataforma Google Classroom.
- Diversas aplicaciones educativas.

**Libro de texto:** Apuntes elaborados por el profesor del módulo (Bibliografía de consulta). Los alumnos podrán acceder a dichos apuntes a través de la plataforma virtual.



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**8.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PONDERACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y RECUPERACIÓN.**

**8.1. Criterios de calificación (Especificar rúbricas de evaluación).**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS EVALUACION
<b>RA1.</b> Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.	<b>20%</b>	Prueba escrita y/o Trabajo Individual/Grupal
<b>RA2.</b> Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos así como la normativa en materia de prevención y seguridad.	<b>20%</b>	Prueba Práctica
<b>RA3.</b> Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.	<b>20%</b>	Prueba Practica
<b>RA4.</b> Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.	<b>20%</b>	Prueba Práctica
<b>RA5.</b> Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.	<b>20%</b>	Pruebas Teóricas / Trabajos Monográficos



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

La evaluación de los trabajos, instrumento de evaluación de RA.1 y RA.5, se llevará a cabo mediante la rúbrica de evaluación: “Trabajos Monográficos”. Ver anexo 1.

La evaluación de las pruebas prácticas, instrumento de evaluación de RA.2, RA.3 y RA.4, se llevará a cabo mediante la rúbrica de evaluación: “Evaluación Dirección de Sesión”.

Ver anexo 2.

**Notas importantes:**

- El alumno que tenga más del 20% de faltas de asistencia de las horas del trimestre tanto prácticas como teóricas perderá la evaluación continua del módulo.
- La nota final de cada trimestre será el promedio de los resultados de aprendizaje evaluados.
- La nota final del módulo quedará determinada por la nota media de la totalidad de los resultados de aprendizaje.
- En todo caso, para superar el modulo hay que obtener como mínimo un 50% de la máxima puntuación en el promedio final de la totalidad de resultados de aprendizaje. En caso de no superar el modulo en primera instancia, se llevará a cabo una recuperación de los resultados de aprendizaje pendientes en convocatoria ordinaria.
- El alumno no presentado a una prueba escrita o práctica, o bien, no entregar un trabajo en los plazos establecidos, ya sea por causa justificada o injustificada, este será valorado como 0, y se hará la media con el resto de pruebas.
- El alumno tendrá un máximo de 4 convocatorias para superar el módulo.

**8.2.- Ponderación de los Resultados de Aprendizaje y/o de los Criterios de evaluación**

Resultado Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la nota final	Unidades de trabajo	Evaluación
RA.1	TODOS	20%	UT. 1	1ª
RA.2	TODOS	20%	UT. 2	1ª
RA.3	TODOS	20%	UT. 3	1ª y 2ª
RA.4	TODOS	20%	UT. 4	2ª
RA.5	TODOS	20%	UT. 5	2ª



## **MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

### **8.3.- Medidas de Recuperación**

Los alumnos que durante el curso no vayan alcanzando los objetivos generales, se les insistirá particularmente, proponiéndoles actividades y explicaciones complementarias, para que así adquieran los resultados de aprendizaje establecidos.

En cuanto a la recuperación de los alumnos que vayan obteniendo calificaciones negativas en las diferentes pruebas que se vayan realizando, tendrán la opción de superar la materia pendiente en el 3º trimestre en convocatoria ordinaria si así fuese necesario.

Para la recuperación de los diferentes resultados de aprendizaje los instrumentos de evaluación serán los establecidos en los criterios de calificación.



## MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 2023

### 9.- INDICADORES DE LOGRO SOBRE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DOCENTE.

#### Indicadores enseñanza:

Se miden mediante los siguientes parámetros, una vez por trimestre, y en función de su resultado, se adoptan las medidas correctivas adecuadas

.- **Programación impartida:** este indicador mide en porcentaje, el número de temas impartidos en el trimestre, entre el número de temas que se había previsto impartir en el mismo. Tiene que ser superior al 85%.

.- **Horas impartidas:** este indicador mide en porcentaje, el número de horas impartidas en el trimestre, entre el número de horas que se habían previsto durante el mismo. Tiene que ser superior al 90%.

.- **Asistencia del alumnado:** este indicador también se expresa en porcentaje. Se calcula el número de faltas totales del grupo (justificadas o no), del alumnado que asiste regularmente a clase, y se divide entre el número de horas totales que se han impartido en el trimestre. La cantidad que se obtiene se detrae del 100%. Tiene que ser superior al 90%.

.- **Alumnado aprobado:** también se expresa en porcentaje. Es la división entre el número de alumnos aprobados en el grupo en cada trimestre, entre el número total de alumnos que componen el grupo y asisten regularmente a clase. Tiene que ser superior al 65 % (en grado medio) y superior al 70 % (en grado superior).

**Indicadores de la práctica docente:** Otro aspecto a evaluar es la propia práctica docente. Como ejemplos de estos indicadores están los siguientes.

.- **Uso de las TIC en el aula:** este indicador mide el número de veces que se hace uso de las TICs en el aula, tanto por parte del alumnado, como por el profesorado. Es un buen indicador para alcanzar una de las líneas de actuación en el proceso de enseñanza aprendizaje (*la utilización de aplicaciones informáticas y nuevas tecnologías en el aula*).

Se acuerda en el departamento, a pesar de contar con menos recursos que los propios del centro, hacer uso de las TIC, de modo habitual.

.- **Actividades motivadoras:** este indicador mide el número de veces que se realizan actividades *distintas* a las habituales de enseñanza- aprendizaje, (tales como dinámicas de grupo, debates, trabajos de investigación, kahoot, etc), que hacen que el desarrollo del módulo se haga distinto y motivador para el alumnado. Se acuerda en el departamento realizar actividades motivadoras, con frecuencia, ya que los contenidos del módulo lo permiten.



## **MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

### **10.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:**

Este apartado se llevará a efecto en base al Principio de Individualización; es decir, adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a cada discente según sus circunstancias y características particulares.

Para llevarlo a cabo se utilizarán estilos de enseñanza muy participativos como enseñanza recíproca, microenseñanza en grupos muy reducidos y descubrimiento guiado, junto a estos se utilizarán fundamentalmente estrategias en la práctica globales sin olvidar estrategias analíticas de Refuerzo, de Apoyo, Adaptación Curricular No Significativa y Adaptación Curricular Individual, según precise el alumnado, y siempre teniendo en cuenta al departamento de Orientación si fuese necesario.

Para conseguir la información del alumno en circunstancias particulares se parte de una Evaluación Inicial en el módulo, más la información recibida en la evaluación inicial por el tutor.

Los alumnos/as con necesidades educativas especiales estarán a lo dispuesto en el artículo 14 del Decreto 390/1996 de 2 de agosto.

### **11.- EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y DE LA PROGRAMACIÓN.**

En nuestro Centro, tenemos establecidos unos controles que permiten al profesorado hacer cambios en la metodología y la programación cuando se detecta que no se han cumplidos determinados porcentajes.

Del mismo modo tenemos establecidos indicadores para asegurar un porcentaje adecuado de alumnado que supera la materia. Estos mecanismos nos van avisando para que, en caso de no conseguir el indicador, podamos reorganizar los contenidos, modificar las actividades o cambiar la metodología para poder llegar al alumnado y conseguir que este disfrute con su trabajo y esfuerzo, consiguiendo los resultados óptimos.



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**ANEXO 1: RUBRICA TRABAJOS.**

**TRABAJOS MONOGRAFICOS**

TRABAJOS MONOGRAFICOS	MUY BIEN <sup>2</sup>	SUFICIENTE <sup>1</sup>	DEFICIENTE <sup>0</sup>
<b>TÍTULO/PORTADA ÍNDICE/PAGINADO</b>  20%	CORRECTO	ALGÚN ÍTEM INCORRECTO	MAYOR PARTE DE ÍTEM INCORRECTOS
<b>PRESENTACION</b>  20%	ORIGINAL USO DE DESTACADOS BIEN ESTRUCTURADO	CUMPLE NORMAS (Ortografía, márgenes, ...) ESTÉTICA CORRECTA	MALA PRESENTACION GENERAL
<b>REPRESENTACIONES GRAFICAS</b>  20%	FÁCIL LECTURA BUENA ESTÉTICA	CORRECTAS	ILEGIBLES INCORRECTAS NO HAY
<b>CONTENIDO</b>  20%	C. CORRECTO/COMPLETO/ ORGANIZADO VOCABULARIO TÉCNICO	ERRORES DE CONTENIDO/ DE ORGANIZACIÓN INCOMPLETO	CONTENIDO INCORRECTO DESORGANIZADO MUY INCOMPLETO
<b>CONTENIDO</b>  20%	CLARIDAD/BREVEDAD	FALTA DE CLARIDAD O BREVEDAD	EXCESO DE REDACCIÓN FALTA DE CLARIDAD



**MATERIA: OCIO Y TIEMPO LIBRE**

**NIVEL: 2º CFGS**

**CURSO: 2022 - 2023**

**ANEXO 2: RUBRICA SESIONES PRÁCTICAS.**

**EVALUACION DIRECCION SESION**

EVALUACION DIRECCION SESION	MUY BIEN 1	SUFICIENTE 0.5	DEFICIENTE 0
<b>1.INFORMACIÓN VOCABULARIO</b> 10%	Claridad /Brevedad. Adecuado/Técnico	No cumple alguno de los 4 requisitos	No cumple la mayoría de los requisitos
<b>2.ACTIVIDADES</b> 10%	Motivantes. Orientadas al objetivo	Poco divertidas.	No orientadas al objetivo.
<b>3.PROGRESION</b> 10%	Global-Analítico-Global Sencillo-Complejo Intensidad	Progresión desordenada	No estructura de sesión. Progr. pedagógica errónea.
<b>4.ORGANIZACION</b> 10%	Siempre correcta Adecuada a la actividad Minimiza cambios	No cumple uno de los requisitos	Interferencias en actividades. Muchos cambios.
<b>5.CONTROL</b> 10%	Sesión siempre controlada Solicita atención/silencio Tono voz Posición visible	No cumple uno de los requisitos	Sesión sin control sobre los participantes
<b>6.ACTITUD</b> 10%	Animador	Activa	Pasiva
<b>7. MATERIAL</b> 10%	Adecuado Cantidad/Calidad Control (preparac/recogida)	No cumple alguno de los requisitos	No adecuado Excesivo Sin control
<b>8. CORRECCIONES/FEEDBACK</b> 10%	Cantidad / Calidad Conocimientos	Escasez de correcciones y calidad de las mismas	No hace correcciones técnicas Falta de conocimientos
<b>9. TIEMPO ÚTIL DE CLASE</b> 10%	Maxima participación Uso de Variantes Pocas interrupciones	No cumple alguno de los requisitos	Escasa participación Frecuentes pérdidas de tiempo
<b>10. ORIGINALIDAD</b> 10%	Innovador	Correcto	Repetitivo