



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

1.- PRESENTACIÓN DEL MÓDULO.

Ciclo Formativo:	ANIMACION SOCIODEPORTIVA
Módulo Profesional:	PLANIFICACION ANIMACION SOCIODEPORTIVA
Grupo:	2º
Horas del Módulo:	Nº horas: ANUALES (HORAS SEMANALES ; SEMANAS) 42 (2; 21)
Ud. Competencia asociadas	
Normativa que regula el título	<ul style="list-style-type: none">• Real Decreto 653/2017, 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.• Orden de 16 de Julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio deportiva.
Profesor	Especialidad: EDUCACION FISICA Nombre: PEDRO BARBERO MORAÑO



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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.
- q) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- r) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- s) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
- t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- v) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.
- y) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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.
- o) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- p) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- s) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- t) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todas las personas», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
- u) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (CICLOS LOE) (RELACIONADAS CON EL MÓDULO)//CRITERIOS DE EVALUACIÓN *(Enumerarlos estableciendo un orden numérico).*

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.</p>	<p>a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva. b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención. c) Se han seleccionado técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto y cada momento del análisis de la realidad. d) Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos. e) Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva. f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información. g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.</p>
<p>2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y necesidades detectadas en el análisis de la realidad.</p>	<p>a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado. b) Se han contrastado los modelos y técnicas de elaboración de proyectos o programas de animación y su aplicación al ámbito de las actividades físicas y deportivas. c) Se han formulado objetivos ajustados a los grados de concreción del proyecto y a los datos obtenidos en el análisis de la realidad. d) Se han propuesto estrategias metodológicas en función de los objetivos y del contexto. e) Se han seleccionado y recogido, en un fichero estructurado, las actividades y eventos físico deportivos más demandados y utilizados en proyectos de animación sociodeportiva. f) Se han secuenciado las actividades para desarrollar proyecto.</p>



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.

4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades incluidas en los proyectos de animación sociodeportiva, analizando los recursos disponibles y los objetivos que se persiguen.

- g) Se han definido las medidas de prevención y seguridad.
- h) Se han valorado las pautas de aplicación y los aspectos necesarios para la elaboración del proyecto de animación sociodeportiva requerido.

- a) Se han determinado los recursos necesarios.
- b) Se ha establecido el organigrama de personas y funciones implicadas en el desarrollo del proyecto.
- c) Se han adjudicado los perfiles profesionales de los técnicos que intervienen en el desarrollo de proyectos de animación sociodeportiva, relacionados con la tipología de las actividades que hay que desarrollar en los mismos.
- d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos materiales.
- e) Se ha establecido la coordinación con otros servicios implicados en el proyecto.
- f) Se han estimado los ingresos, los gastos y el balance final.
- g) Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.

- a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.
- b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión.
- c) Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.
- d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.
- e) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.
- f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.
- g) Se ha indicado la partida económica disponible para promoción.
- h) Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación utilizando recursos de diversa índole.



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.

- a) Se han concretado las técnicas, indicadores, criterios e instrumentos de evaluación de proyectos de animación.
- b) Se han especificado los momentos en los que se aplican las técnicas de evaluación.
- c) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.
- d) Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.
- e) Se han empleado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración y presentación de informes de evaluación y memorias.

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

Se han adquirido todos los RA y CE.



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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	ESTUDIO INICIAL	8
	2	2	DISEÑO DE PROYECTOS	8
	3	3	PROGRAMACION/PLAN EJECUCION	8
	PRÁCTICAS			
2ª EVALUACIÓN	3	3	PROGRAMACION/PLAN EJECUCION	6
	4	4	PROMOCION Y MARKETING	6
	5	5	EVALUACION	6
	PRÁCTICAS			
3ª EVALUACIÓN				
	PRÁCTICAS			
			TOTAL HORAS:	42



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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.

	RA	CE
1.- ESTUDIO INICIAL Objetivos: A, b, q, s, t, y. Competencias: A, o, t, u	1	Todos los criterios de RA1
	20%	
Especificar los distintos contenidos que se abordan en la unidad <ol style="list-style-type: none"> 1. Título. 2. Estudio del Entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Físico - Humano 3. Estudio de mercado. 4. Análisis DAFO. 5. Instalaciones. 		



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

	RA	CE
2.- DISEÑO DE PROYECTOS Objetivos: D, e, q, t, y. Competencias: A, s, u.	2	Todos los criterios de RA2
	20%	
1. Objetivos. Tipo, justificación y enumeración: - Objetivos generales - Objetivos específicos 2. Introducción. 3. Justificación. Argumentación de la viabilidad del proyecto, basada fundamentalmente en: - Tipo de actividades - Espacios - Problemas sociales o higiénico sanitarios - Planteamiento de soluciones. 4. Recursos humanos. Organigrama. 5. Recursos materiales. 6. Área comercial. 7. Fases del proyecto.		
	RA	CE
3.- PROGRAMACION Objetivos: D,e,q,r,s,t,y. Competencias: C, p, q, t, u.	3	Todos los criterios de RA3
	20%	
1. Objetivos. 2. Contenidos. 3. Actividades. 4. Temporización. 5. Metodología. 6. Instalaciones y material. 7. Recursos humanos. 8. Evaluación. <ol style="list-style-type: none"> a. Al usuario b. El proceso enseñanza animación c. Al monitor 		



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

	RA	CE
4.- PROMOCION Y MARKETING	4	Todos los criterios de RA4
Objetivos: D, e, q, r, s, t, y. Competencias: C, o.	20%	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Matriz DAFO. 2. Colaboraciones. 3. Estrategias de Marketing. 		

	RA	CE
5.- EVALUACION.	5	Todos los criterios de RA5
Objetivos: C, e, q, t, v, y. Competencias: B, t, o, u.	20%	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación interna: previa, durante y post de la planificación estratégica y operativa del proyecto. 2. Evaluación externa: usuarios y entidades colaboradoras. 		

MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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, por lo tanto el temario se desarrollará en base a las siguientes pautas:

- Entrega de la documentación y bibliografía necesaria.
- Exposición y análisis de los contenidos.
- Elaboración de tareas y trabajos sobre los mismos.
- Exposición de los contenidos desarrollados, se expondrán los proyectos diseñados, o algunas partes de los mismos.
- Evaluación mediante hojas de observación específicas.
- 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.

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 a nivel individual, exponerlos al resto de compañeros, gestionar, dirigir y coordinar su puesta en práctica.

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.



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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.
- Pizarra digital.
- Proyector.
- PC.
- Material Audiovisual del profesor y alumnado.
- Internet.
- Plataforma Google Classroom.

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: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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
RA1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.	20%	Prueba escrita y/o Trabajo Individual/Parejas
RA2. Elabora proyectos de animación socio-deportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad	20%	Prueba escrita y/o Trabajo Individual/Parejas
RA3. Gestiona proyectos de animación socio-deportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.	20%	Prueba escrita y/o Trabajo Individual/Parejas
RA4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades incluidas en los proyectos de animación socio-deportiva, analizando los recursos disponibles y los objetivos que se persiguen.	20%	Prueba escrita y/o Trabajo Individual/Parejas
RA5. Evalúa proyectos de animación socio-deportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.	20%	Prueba escrita y/o Trabajo Individual/Parejas



MATERIA: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

La evaluación de los trabajos, instrumento de evaluación de RA.1, RA.2, RA.3, RA.4 y RA.5, se llevará a cabo mediante la rúbrica de evaluación: “Trabajos Monográficos”. Ver anexo 1.

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 módulo 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 módulo 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	<u>Ponderación sobre la nota final</u>	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

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 2º 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: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

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 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: PLANIFICACION ANIMACION SOCIO DEPORTIVA

NIVEL: 2º CFGS

CURSO: 2022 - 23

ANEXO 1: RUBRICA TRABAJOS.

TRABAJOS MONOGRAFICOS

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