



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

0.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL MÓDULO Y RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO.

ANÁLISIS DEL ALUMNADO	
Número de alumnos	<i>El grupo se compone de 19 alumnos/as (12 alumnos y 7 alumnas)</i>
Estudios Previos	<i>Del grupo de alumnos/as 4 de ellos proceden del Ciclo de Grado medio de Conducción de Actividades en el medio natural y el resto de alumnado procede del bachillerato.</i>
Otros aspectos de interés (Alumnado NEAE, repetidores, etc.)	<i>No contamos con ningún alumno/a repitiendo el segundo curso de este Ciclo Superior. Este módulo no se encuentra dentro de una enseñanza Dual.</i>
VINCULACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO	
Proyectos y Planes educativos del centro	<i>Dentro de este módulo incidiremos en aspectos que se relacionan directamente con los siguientes planes y programas educativos desarrollados en nuestro centro. Como son el Plan de Igualdad de Género en Educación, el Aula de Emprendimiento y el Programa Forma Joven en el ámbito educativo.</i>

1.- PRESENTACIÓN DEL MÓDULO.

Ciclo Formativo:	GRADO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIO-DEPORTIVA.
Módulo Profesional:	Planificación de la animación sociodeportiva.
Grupo:	2º GSEAS
Horas del Módulo:	Nº horas: ANUALES (42) HORAS SEMANALES (2) ; SEMANAS (21)
Ud. Competencia asociadas	UC1658_3: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos. UC2574_3: Programar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa en el medio terrestre UC2575_3: Programar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa en el medio acuático UC0272_2: Asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia.
Normativa que regula el título	- RD 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 los aspectos básicos del currículo. - Orden de 16 de Julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva. boja nº 144 del 26 de julio de 2018.
Profesor	Especialidad: PROFESOR DE ENSEÑANZA SECUNDARIA Nombre: GABRIEL JOSÉ GASCÓN PÉREZ



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

2.- OBJETIVOS GENERALES RELACIONADOS CON EL MÓDULO

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- 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.

3.- COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES *(Recoger en cada competencia sus iniciales).*



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2º GSEAS

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- 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.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RELACIONADAS CON EL MÓDULO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <i>(Enumerar estableciendo un orden).</i>
R.A.1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.	



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

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.
R.A.2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.
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 el proyecto.
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.
R.A.3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.
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 han de 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.
R.A.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.



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

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.
R.A.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.

4.- RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO CON BLOQUES TEMÁTICOS Y TEMPORALIZACIÓN

	BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD DE TRABAJO	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
1ª EVALUACIÓN	1	1	U.T. 1. ANÁLISIS DE LA REALIDAD	8 sesiones
	2	2	U.T. 2. ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA	8 sesiones
	3	3	U.T. 3. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA I	8 sesiones
	PRÁCTICAS: Principalmente fuera de las horas lectivas del módulo.			
2ª EVALUACIÓN	4	4	U.T. 4. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA II	6 sesiones
	5	5	U.T. 5. PLAN DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN	6 sesiones
	6	6	U.T. 6. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA	6 sesiones



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

	PRÁCTICAS: Principalmente fuera de las horas lectivas del módulo.			
3ª EVALUACIÓN				
	PRÁCTICAS: Durante las sesiones, principalmente los martes.			
TOTAL HORAS:				42H

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.



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

	RA	CE
U.T.1. ANÁLISIS DE LA REALIDAD	1	a, b, c, d, e, f, g
(<u>Objetivos</u> : a, b, q, s, t, y; <u>Competencias</u> : a, o, t, u)	20%	
<u>Contenidos desarrollados</u> — La animación. Aspectos históricos y conceptuales. - Conceptos y definiciones de animación. - Aspectos históricos y evolutivos de la animación. - La animación sociodeportiva en el marco de la animación social. - El movimiento olímpico como fenómeno de participación social. - Principales instituciones del deporte para todos. La Carta Europea del Deporte para Todos. — Análisis general de la población de destino de la animación según la edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, lugar de procedencia y nivel socio cultural. — Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad: - Métodos y técnicas de recogida de información y datos. Tecnologías de la información y comunicación aplicadas. - Análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de información. Observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. Fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información. - Análisis e interpretación de datos. — Derechos y deberes en la recogida y tratamiento de la información.		



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

	RA	CE
U.T. 2. ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA (Objetivos: d, e, q, t, y; Competencias: a, s, u)	2 20%	a, b, c, d, e, f, g, h
<u>Contenidos desarrollados</u> — Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. - Modelos de proyectos de animación, urbanos, en el medio natural y mixtos, entre otros. — Criterios de programación. Tipos de usuarios y clientes, objetivos a cumplir, metodología, actividades, infraestructura, espacios y material a utilizar. - Aplicación en el contexto, cultural, turístico y deportivo, entre otros. — Diseño de proyectos de animación sociodeportiva. Estructura del proyecto de animación por la adición de programas y encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos. — La planificación estratégica del proyecto de organización de un evento sociodeportivo: funciones y comités del evento. — Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva.		

	RA	CE
U.T. 3. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA I (Objetivos: d, e, q, r, s, t, y; Competencias: c, p, q, t, u)	3 10%	a, b, c, d, e, f, g
<u>Contenidos desarrollados</u> — Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva. - El comité ejecutivo, el organigrama y sus áreas de trabajo. Funciones y tareas. - El departamento de animación, configuración y funcionamiento. — Recursos materiales y espacios en proyectos de animación sociodeportiva. - Espacios e instalaciones propios de la recreación. Espacios habituales de recreación, espacios alternativos, instalaciones y equipamientos específicos recreación. Espacios e instalaciones del evento. Normativa específica, responsabilidades vías de consecución de los permisos y seguros.		



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2º GSEAS

- Recursos materiales en recreación, materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. Materiales del evento. Normativa específica, responsabilidades y seguros. - Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad. - Ayudas técnicas para personas con discapacidad. — Recursos económicos en proyectos de animación sociodeportiva. - El presupuesto, previsión de ingresos y gastos. - Patrocinios que apoyan el proyecto. — Desarrollo práctico de un evento de animación sociodeportiva. - El cronograma de actuaciones, reuniones y actividades de cada área. - Fichas de control cualitativas y/o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.		
--	--	--

	RA	CE
U.T. 4. GESTIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA II (Objetivos: d, e, q, r, s, t, y; Competencias: c, p, q, t, u)	3	a, b, c, d, e, f, g
<u>Contenidos desarrollados</u> — Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva. - El comité ejecutivo, el organigrama y sus áreas de trabajo. Funciones y tareas. - El departamento de animación, configuración y funcionamiento. — Recursos materiales y espacios en proyectos de animación sociodeportiva. - Espacios e instalaciones propios de la recreación. Espacios habituales de recreación, espacios alternativos, instalaciones y equipamientos específicos recreación. - Espacios e instalaciones del evento. Normativa específica, responsabilidades vías de consecución de los permisos y seguros. - Recursos materiales en recreación, materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. Materiales del evento. Normativa específica, responsabilidades y seguros. - Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad. - Ayudas técnicas para personas con discapacidad. — Recursos económicos en proyectos de animación sociodeportiva. - El presupuesto, previsión de ingresos y gastos. - Patrocinios que apoyan el proyecto. — Desarrollo práctico de un evento de animación sociodeportiva. - El cronograma de actuaciones, reuniones y actividades de cada área. - Fichas de control cualitativas y/o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.	10%	



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

	RA	CE
U.T. 5. PLAN DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN (Objetivos: d, e, q, r, s, t, y; Competencias: c, o)	4 20%	a, b, c, d, e, f, g, h
<u>Contenidos Desarrollados</u> — Técnicas de promoción y comunicación, objetivos de la promoción. - Publicidad y comunicación. Estrategia comercial del proyecto. Medios de comunicación orales, escritos y audiovisuales. - Elaboración de materiales para la promoción y difusión de proyectos de animación: carteles, trípticos, páginas web, entre otros. — Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación. Espacios y soportes disponibles en internet y Redes sociales. — Acciones promocionales. Merchandising. Control presupuestario. — El cronograma de actuaciones del área de difusión y promoción del proyecto. Hojas de control para su seguimiento.		

	RA	CE
U.T. 6. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA (Objetivos: c, e, q, t, v, y; Competencias: b, t, o, u)	5 20%	a, b, c, d, e
<u>Contenidos Desarrollados</u> — Evaluación de proyectos de animación. - Evaluación interna, previa, durante y post de la planificación estratégica y operativa del proyecto. - Evaluación externa, usuarios y entidades colaboradoras. - Seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres. — Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación. - Aspectos cuantitativos y cualitativos del proyecto. - Hojas de registro, encuestas, entrevistas, cuestionarios, entre otros. — Los soportes informáticos en el tratamiento de la información. Los medios audiovisuales y aplicaciones informáticas online en el proceso evaluador. — La gestión de la calidad en los proyectos de animación. Plan de calidad. — La memoria final del proyecto. Informes de los departamentos.		



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

6.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (Incluir los instrumentos de evaluación que se utilizarán).

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

A lo largo de la presente programación se van a desarrollar diferentes actividades de carácter: evaluativas (al inicio, durante y al final de cada Unidad de Trabajo), actividades de desarrollo, complementarias, ampliación (para el alumnado que precise ampliar en conocimientos teórico-prácticos), refuerzo (para el alumnado que precise reforzar los conocimientos impartidos en las diferentes UD), recuperación (recuperación de criterios de evaluación no superados, mediante la repetición de la tarea o evidencia solicitada).

Las actividades de refuerzo irán destinadas principalmente a alumnos que no puedan participar en las prácticas diarias de clase durante un tiempo, serán actividades que nos permitirán hacer que el alumno en estas circunstancias adquiera los contenidos básicos programados para la unidad didáctica. También, para el alumnado que por diferentes causas no pueda alcanzar los objetivos previstos.

Tal como emana de la legislación actual las estrategias metodológicas que se marcan como imprescindibles serían las siguientes:

- La simulación de situaciones de práctica.
- Las visitas y colaboraciones con instituciones.
- El trabajo en grupo, la creatividad y la autoevaluación del trabajo desarrollado.
- La reflexión crítica conjunta sobre las propias actuaciones.

Además, podemos añadir unos principios metodológicos que impregnarán todas nuestras intervenciones didácticas, tales como los siguientes:

- **Actividad.** Supone una continua búsqueda de estrategias para conseguir que el alumno sea sujeto activo en el proceso de aprendizaje, en la aplicación de conocimientos para la solución de problemas, potenciando la valoración de trabajo físico-manual como complemento del trabajo intelectual.
- **Individualización.** Se potencia la respuesta de la responsabilidad individual ante el trabajo mediante la asignación de tareas, funciones y tiempos, de acuerdo con las características de cada alumno para conseguir una creciente autonomía personal.
- **Socialización.** Se trata de fomentar la valoración del trabajo en equipo a través de actividades en grupo donde se realicen un reparto de funciones y responsabilidades.
- **Creatividad.** Se pretende potenciar los recursos personales de ingenio, indagación e invención de soluciones a los problemas propuestos.
- **Desarrollo de habilidades TIC.** Se potenciará el desarrollo de habilidades TIC desarrollando la actividad docente con la máxima implicación de los recursos digitales disponibles.



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

7.- MATERIALES DIDÁCTICOS Y OTROS RECURSOS Y MATERIALES:

Instalaciones y espacios formativos:

- Aula de teoría.
- Instalaciones deportivas municipales.
- Parque periurbano.
- Biblioteca del Centro.

Materiales didácticos:

- Bibliografía del departamento.
- Bibliografía de la biblioteca del centro.
- Material propio del Departamento de Actividades Físicas y Deportivas.
- Material solicitado al SMD.
- Materiales de elaboración propia del profesor.

Materiales audiovisuales y tecnológicos:

- Pantallas digitales de las aulas.
- Proyector.
- Plataforma Séneca, Classroom Cooperativo.
- Ordenador portátil.

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

La Orden de 29 de septiembre de 2010, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forman parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía, debe ser la base de los criterios de calificación del módulo.

En su Artículo 2, esta Orden nombra las bases de la evaluación del alumnado:

- Evaluación continua.
- Enseñanza presencial.
- Evaluación por medio de los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación que dicta la Orden que regula el Ciclo.

Evaluación inicial: Realizada en las sesiones iniciales del curso, tendrá como referencia las competencias específicas y descriptores operativos asociados a estas. Utilizando procedimientos de observación, estos resultados no computan en la calificación total, si no que esta servirá de referencia en la toma de decisiones durante la programación.

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

- La calificación de cada trimestre será la suma de las notas medias ponderadas de los distintos resultados de aprendizaje trabajados en el mismo, calculada sobre 10 puntos.



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

- La calificación final de la materia quedará determinada por la nota media ponderada de todos los resultados de aprendizaje, calculada sobre 10 puntos.
- Para superar la materia hay que obtener como mínimo un 50% de la máxima puntuación, es decir, una nota de 5 puntos. En caso de no llegar a los 5 puntos se llevará a cabo una recuperación del módulo en la convocatoria ordinaria pertinente.
- Para llevar a cabo la evaluación del alumnado, utilizaremos el Cuaderno de Séneca. Dicha herramienta nos permitirá tener una visión global de la evolución de cada alumno/a en cada momento del proceso.
- Además, también se utilizará como canal de comunicación con el alumnado la plataforma de Classroom, que nos permite organizar las diferentes actividades o tareas, así como el material didáctico y también no facilita la presentación de las rúbricas de evaluación.
- **Evidencias o pruebas de evaluación e instrumentos para obtener calificación**

Todas las evidencias o pruebas de evaluación deben someterse a un proceso correcto y fiable de evaluación. En este proceso se utilizan técnicas de evaluación (procedimientos para el uso de instrumentos) e instrumentos de evaluación que serán aquellas herramientas que permite establecer una valoración sobre el grado de consecución de aprendizajes

Siguiendo la normativa vigente, nuestra programación propone una serie de instrumentos variados, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado. Estos instrumentos van asociados a los procedimientos de evaluación y a las evidencias o pruebas de evaluación. Los utilizados en esta programación serán:

EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN
Exámenes teóricos
Exposiciones orales
Preparación de sesiones
Dirigir sesiones
Evaluar sesiones de compañeros/as
Tareas de clase
Participación en actividades
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Hojas de observación
Pruebas tipo test y de desarrollo
Rúbricas
Autoevaluación y coevaluación

A continuación, se especifican algunas rúbricas de evaluación que se utilizarán a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje seguido durante el curso. He de decir que las diferentes actividades



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2º GSEAS

evaluables serán evaluadas por medio de una amplia variedad de instrumentos y técnicas de evaluación, entre las que destacan las rúbricas, aunque no son los únicos instrumentos.

RÚBRICA SESIÓN PRÁCTICA

RÚBRICA SESIÓN PRÁCTICA	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	MAL 1
PREPARACIÓN 25%	Han preparado detalladamente la sesión, consultando más de 2 veces el trabajo con el profesor	Han preparado correctamente la sesión, consultando 2 veces el trabajo con el profesor	Han preparado bien la sesión, consultando sólo 1 vez el trabajo con el profesor	Han preparado aceptablemente la sesión, pero no han consultado el trabajo con el profesor	No han preparado correctamente la sesión ni han consultado el trabajo con el profesor
PRESENTACIÓN • Conceptos • Tipos • Características • Actividades... • Sesión a realizar 25%	Han realizado una presentación muy completa, haciendo referencia a todos los conceptos básicos de la sesión a realizar	Les ha faltado algún concepto importante del contenido trabajado en la sesión	La calidad de la presentación es mejorable o les han faltado algunos elementos importantes	La calidad de la presentación es baja o sólo hacen referencia a algún concepto básico	Presentación muy mejorable tanto en calidad como en contenido
ORGANIZACIÓN • Materiales • Tiempo • Agrupamientos • Repeticiones • Series 25%	Han tenido en cuenta y desarrollado todos los aspectos organizativos a la perfección	Han tenido en cuenta y desarrollado la mayoría de aspectos organizativos correctamente	Han tenido en cuenta y desarrollado algunos aspectos organizativos correctamente	Han tenido en cuenta y desarrollado sólo algún aspecto organizativo correctamente	No han desarrollado ningún aspecto organizativo correctamente
DESARROLLO • Calidad ejercicios • Cantidad ejercicios • Explicación • Demostración 25%	Han llevado a cabo una sesión muy completa de acuerdo a los elementos importantes	Han llevado a cabo una sesión muy buena de acuerdo a los elementos importantes	Han llevado a cabo una buena sesión desarrollando 2 elementos importantes	Han llevado a cabo una sesión mejorable en la que sólo han alcanzado un buen nivel en 1 elemento	Han llevado a cabo una sesión pobre en la que los elementos importantes han tenido un nivel muy bajo



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

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

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
1	a, b, c, d, e, f, g	20%	U.T.1.	1 y 2
2	a, b, c, d, e, f, g, h	20%	U.T.2.	1 y 2
3	a, b, c, d, e, f, g	10%	U.T.3	1 y 2
3	a, b, c, d, e, f, g	10%	U.T.4	1 y 2
4	a, b, c, d, e, f, g, h	20%	U.T.5	1 y 2
5	a, b, c, d, e	20%	U.T.6	1 y 2
TOTAL		100%		

8.3- Medidas de Recuperación

Para llevar a cabo la recuperación de los diferentes Resultados de Aprendizaje o Criterios de Evaluación no superados por un alumno/a, se realizará la repetición de determinadas tareas o actividades que impliquen esos criterios o resultados de aprendizaje en los momentos en los que se determine esa necesidad.



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2º GSEAS

Dado que muchos criterios de evaluación van apareciendo de forma recurrente en diferentes actividades evaluativas es posible que se pueda recuperar algunos criterios o resultados de aprendizaje de una forma continuada, sin tener que recurrir a una prueba específica para ello.

De cara al final de curso se propondrá actividades de recuperación o subida de nota sobre los diferentes resultados de aprendizaje para dar la oportunidad de mejorar los resultados a aquellos alumnos/as que lo deseen.

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. En nuestro caso este indicador deberá ser superior al 70%.

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 hacer uso de las TIC, al menos 5 veces por trimestre.
- **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, gamificación, uso de otros espacios, etc), que hacen que el desarrollo del módulo se haga distinto y motivador para el alumnado. Se acuerda en el departamento realizar actividades motivadoras, al menos 1 vez por trimestre

10- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

- DETECCIÓN.

Para detectar aquellos alumnos que necesiten alguna medida de atención a la diversidad se recurrirá en primer lugar a la aplicación “SENECA” que la Junta de Andalucía tiene a disposición del profesorado con la información necesaria del alumnado para el desarrollo de su aprendizaje. Donde



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2º GSEAS

el tutor del grupo podrá informar al profesorado de los alumnos que hayan sido objeto de algún tipo de informe durante los años anteriores en lo que ha estado escolarizado.

En segundo lugar, se utilizará la observación del profesor durante las primeras clases, así como la evaluación inicial del módulo.

Por último, se acudirá al departamento de Orientación para que evalúe, dictamine y aconseje sobre qué medidas adoptar en cada caso.

- ACTUACIONES.

Se adaptará el proceso de enseñanza-aprendizaje a cada alumno según sus circunstancias particulares. Para esto se podrá utilizar las estrategias de Refuerzo, Clases de Apoyo, Adaptación Curricular General y Adaptación Curricular Individual, según precise el alumnado.

También a los alumnos con Necesidades Educativas Especiales, considerados como tales, se les pedirá ayuda al Departamento de Orientación para que ayuden en aquello que sea preciso para la adaptación del trabajo del módulo profesional.

Los alumnos que presenten algún tipo de minusvalía o sean calificados como alumnado con necesidades educativas específicas, se realizarán las adaptaciones de acceso al currículo (sobre todo en relación a los recursos materiales y a los espacios de práctica) que sean necesarias, aunque en nuestro contexto estas adaptaciones no afectan al proceso de evaluación, ya que no hay modificaciones en los elementos básicos del currículo. La adaptación se recogerá en cada caso concreto en las distintas programaciones de aula. Desde este departamento se estima que los alumnos que se encuentran en estas circunstancias sólo se le adaptará el currículum en el aspecto conceptual mediante los objetivos mínimos, ya que en el aspecto procedimental y actitudinal no existe ningún alumno que no pueda desarrollarlos. En caso de que un alumno/a requiera de una adaptación curricular, ésta se llevará a cabo en colaboración con el departamento de orientación, quien será el encargado de establecer las pautas a seguir en cada caso. Para aquel alumno que necesite una modificación del currículum general que se ajuste específicamente a él se le realizarán una serie de adaptaciones como son:

1. Adaptaciones en los métodos de enseñanza. Se plantearán por parte del profesor refuerzos explicativos, actividades reeducativas, preparatorias, etc.
2. Adaptaciones en la temporalización. Se puede prolongar un determinado contenido o acortarlo en función de las posibilidades de este alumno.
3. Adaptaciones en la evaluación. Se adaptarán los criterios de evaluación a cada caso teniendo en cuenta que objetivos o contenidos que puede alcanzarse por parte del alumno.
4. Adaptaciones en los contenidos. Se plantearán dentro de cada uno de los contenidos actividades asequibles a la ejecución del alumno.
5. Adaptaciones en los elementos prescriptivos del currículo. En caso de alumnado con Necesidades Educativas Especiales, se trabajará junto con el departamento de Orientación en la reformulación, eliminación o selección de los elementos prescriptivos fundamentales.

- EVALUACIÓN.

Para evaluar al alumno se adaptarán los criterios en función de las necesidades que presente éste. Se podrán adaptar tanto los contenidos prácticos como los teóricos, así como las diferentes actividades evaluables.

11.- EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.



MATERIA: Planificación de la animación sociodeportiva.

NIVEL: 2º GSEAS

CURSO: 2ºGSEAS

Dentro del módulo los indicadores que se van a seguir son los siguientes:

- Cumplimiento de la programación: nº de temas previstos e impartidos.
- Cumplimiento de las horas de clase: horas previstas y las impartidas.
- Asistencia del alumnado.
- Relación entre el número de alumnos evaluados y aprobados/suspensos.
- Grado de éxito de las Adaptaciones curriculares establecidas.
- Clima del aula: número de amonestaciones escritas o actitudes negativas que se dan dentro de esta.
- Recursos materiales: los materiales e instalaciones se adecuan a las necesidades.
- Motivación del alumnado: opinión del alumnado mediante una encuesta de satisfacción.