



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Ciclo Formativo	ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA (ASM)
Normativa que regula el título	1. Real Decreto 653/2017, de 23 de junio 2. Orden Decreto 132/2018, de 28 de agosto

Módulo Profesional	Planificación de la animación sociodeportiva (1137)		
Departamento	EDUCACIÓN FÍSICA	Fecha de entrada en vigor	Sept 2019

Duración del Módulo (en horas)	Distribución horaria semanal
40 h.	2 h. semana (2h.)

Competencia general del Ciclo Formativo
La competencia general de este título consiste en elaborar, gestionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos recreativos para todo tipo de usuarios, programando y dirigiendo las actividades de enseñanza, de inclusión sociodeportiva y de tiempo libre, coordinando las actuaciones de los profesionales implicados, garantizando la seguridad, respetando el medio ambiente y consiguiendo la satisfacción de los usuarios, en los límites de coste previstos.

LOE: Competencias profesionales, personales y sociales asociadas al módulo profesional
<p>a) Elaborar proyectos de animación socio deportiva 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.</p> <p>b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación socio deportiva, 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.</p> <p>c) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación socio deportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo.</p> <p>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> <p>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.</p> <p>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.</p>



- 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.

Objetivos Generales del Ciclo Formativo que el módulo profesional ayuda a conseguir

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socioeconómicos, 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.
- 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.
- x) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.
- 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.

Unidad/es de Competencia Acreditables por el Módulo Profesional

UC1658_3: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos.

Resultados de aprendizaje

1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.
2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.
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
5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.

Metodología

Siguiendo las líneas de actuación marcadas en el Título sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de este módulo:

- Métodos y sistemas de planificación y organización.
- Trabajos de grupo.
- Análisis crítico de propuestas.
- Autoevaluación.

La metodología será casi siempre la aplicación práctica de los distintos contenidos, realizándose distintos eventos por parte de los alumnos con población real (sus propios compañeros, otros alumnos del Centro, tercera edad (alumnos del Centro Deportivo Municipal Fernando Martín) o alumnos del Colegio El Bosque y otros.

Estos proyectos de Animación Sociodeportiva se realizarán en grupo. Además de la aplicación del proyecto se realizará un análisis crítico de las propuestas antes y después de ser llevadas a cabo.

La atención a la diversidad estará en función de las necesidades de los alumnos.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales a), b), c), d), e), q), r), s), v), x) e y) del ciclo formativo, y las competencias a), b), c), o), p), s), t) y u) del título.

Equipamientos y materiales

Se utilizarán todos los espacios del Instituto, en función del Proyecto que elabore cada grupo de alumnos, así como las instalaciones del colegio El Bosque y del CDM Fernando Martín.

Se necesita distinto material de oficina, cartelería, elementos para decorar los eventos y material deportivo variado.

RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS DEL MÓDULO PROFESIONAL

Unidad didáctica nº 1 ANÁLISIS DE LA REALIDAD		Fecha prevista de inicio	3ºs.sept
		Nº horas teoría	4
		Nº horas práctica	
RA	Contenidos		
1	<p>Análisis de la realidad en animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La animación. Aspectos históricos y conceptuales: <ul style="list-style-type: none"> o Conceptos y definiciones de animación. o Aspectos históricos y evolutivos de la animación. o La animación sociodeportiva en el marco de la animación social. o El movimiento olímpico como fenómeno de participación social. - Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad: <ul style="list-style-type: none"> o Métodos y técnicas de recogida de información y datos. o Análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de información: observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. <p>Fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información.</p> <p>Análisis de la realidad en animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La animación. Aspectos históricos y conceptuales: <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sinergias con la animación sociodeportiva. Los valores olímpicos. - Análisis general del público al que va destinada la animación según edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, lugar de procedencia y nivel sociocultural. <p>Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Métodos y técnicas de recogida de la información y datos. - Análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de la información: observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. Fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información. - Uso de las TIC en el análisis de la realidad. - Análisis e interpretación de datos. - Valoración de los aspectos éticos de la recogida de información. <p>Actividades Prácticas</p> <p>Introducción teórica con debates en clase.</p> <p>Criterios de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 		

	<p>e) Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva.</p> <p>f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información.</p> <p>g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.</p>
--	--

Unidad didáctica nº 2		Fecha prevista de inicio	5 octubre
PROGRAMACIÓN, DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS		Nº horas teoría	4
		Nº horas práctica	20
RA	Contenidos		
2, 3, 4	<p>Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. - Criterios de programación. - 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. - Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva. <p>Gestión de proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva: <ul style="list-style-type: none"> • El departamento de animación: configuración y funcionamiento. - Recursos materiales y espacios en proyectos de animación sociodeportiva: <ul style="list-style-type: none"> • Espacios e instalaciones propios de la recreación: espacios habituales de recreación, espacios alternativos, instalaciones y equipamientos específicos de la recreación. • Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad. • Recursos materiales en recreación: materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. • Ayudas técnicas para personas con discapacidad. • Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva: <ul style="list-style-type: none"> - Publicidad y comunicación. - Técnicas de promoción y comunicación: objetivos de la promoción. - Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación. - Acciones promocionales. Control presupuestario. <p>Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. - Criterios de programación: tipos de usuarios y clientes, objetivos que hay que cumplir, metodología, actividades más adecuadas, infraestructura, espacios y materiales que se van a utilizar. - Diseño de proyectos de animación sociodeportiva: estructura del proyecto de animación por la adición de programas, encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos. - Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva. - Adecuación y respuesta a las necesidades y expectativas de la demanda en el diseño de proyectos de animación sociodeportiva. - Planificación en los proyectos de animación sociodeportiva. 		

- Complementariedad de programas de animación en función de su contexto (cultural, turístico y deportivo, entre otros).
- Modelos de proyectos de animación (urbanos, en el medio natural y mixto, entre otros).

Recursos en proyectos de animación sociodeportiva:

- Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva: La gestión de los recursos humanos.
- Criterios de selección del personal en proyectos de animación sociodeportiva. Estimación de gastos de personal.
 - El departamento de animación: configuración y funcionamiento.
 - Puestos de trabajo que componen la estructura según la misión, las funciones y las tareas de los mismos: Las relaciones interdepartamentales e intradepartamentales: comunicación vertical y horizontal.
- 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 de la recreación. La gestión de espacios en proyectos de animación sociodeportiva. Criterios para la determinación de espacios seguros. Normativa específica, responsabilidades, permisos, seguros y normativa medioambiental. Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad. Recursos materiales en recreación: materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. La gestión de recursos materiales en proyectos de animación sociodeportiva. Criterios para la determinación de materiales seguros. Normativa específica, responsabilidades, permisos, seguros y normativa medioambiental. Ayudas técnicas para personas con discapacidad. Ámbito de desarrollo de la animación: entidades, empresas y organismos demandantes de servicios de animación. Gestión de compras: análisis de las características de los recursos necesarios y selección de proveedores.

Actividades Prácticas

Planificación y puesta en práctica de los proyectos en los distintos espacios adjudicados

Criterios de Evaluación

- 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.
-
- 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.

	<p>d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos materiales.</p> <p>e) Se ha establecido la coordinación con otros servicios implicados en el proyecto.</p> <p>f) Se han estimado los ingresos, los gastos y el balance final.</p> <p>a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.</p> <p>b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión</p> <p>c) Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.</p> <p>d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.</p> <p>e) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.</p> <p>f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.</p> <p>g) Se ha indicado la partida económica disponible para promoción.</p> <p>h) Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación utilizando recursos de diversa índole.</p>
--	---

Unidad didáctica nº 3 ESTRATÉGIAS DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN EN PROYECTOS		Fecha prevista de inicio	2 NOVIEMBRE
		Nº horas teoría	
		Nº horas práctica	4
RA	Contenidos		
2, 3, 4	<p>Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicidad y comunicación. • Técnicas de promoción y comunicación: objetivos de la promoción. • Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación. • Acciones promocionales. Control presupuestario. <p>Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicidad y comunicación. • Técnicas de promoción y comunicación: objetivos de la promoción. • Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación. • Acciones promocionales. Control presupuestario. • Elaboración de materiales para la promoción y difusión de proyectos de animación: carteles, trípticos y propuestas para páginas web, entre otros. • Soportes comunes. Criterios de utilización. Valoración económica. 		
	Actividades Prácticas		
	Desarrollo de estrategias de promoción y difusión de los proyectos desarrollados en función de las poblaciones implicadas		
	Criterios de Evaluación		
	<p>a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.</p> <p>b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión</p> <p>c) Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.</p> <p>d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.</p>		

	<p>e) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.</p> <p>f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.</p> <p>g) Se ha indicado la partida económica disponible para promoción.</p> <p>h) Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación utilizando recursos de diversa índole.</p>
--	---

Unidad didáctica nº 4 EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS		Fecha prevista de inicio	22 FEBRERO
		Nº horas teoría	
		Nº horas práctica	2
RA	Contenidos		
5	<p>Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de proyectos de animación. • Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación. • Los soportes informáticos en el tratamiento de la información. • La gestión de la calidad en los proyectos de animación. <p>Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de proyectos de animación. Indicadores. Finalidades. • Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación. - Protocolos de aplicación, criterios de fiabilidad y validez. • Los soportes informáticos en el tratamiento de la información. • Valoración y análisis del servicio prestado: características del servicio, conceptos básicos de calidad de prestación de servicios, interpretación de resultados y elaboración de informes. • La gestión de la calidad en los proyectos de animación. Aplicación de la retroalimentación en proyectos de animación sociodeportiva. • Evaluación y seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres 		
	Actividades Prácticas		
	Pasar encuestas, elaborar memoria, realizar vídeo ...		
	Criterios de Evaluación		
		<p>a) Se han concretado las técnicas, indicadores, criterios e instrumentos de evaluación de proyectos de animación.</p> <p>b) Se han especificado los momentos en los que se aplican las técnicas de evaluación.</p> <p>c) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.</p> <p>d) Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.</p> <p>e) Se han empleado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración y presentación de informes de evaluación y memorias.</p>	

CRONOGRAMA

UD	Sept			Oct					Nov				Dic			Feb			Mar					
	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	3	4	5	1	2	3	4	1	
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								

Procedimiento de Recuperación y calificación (ordinaria/ extraordinaria)

Alumnado que durante el periodo académico ordinario no alcancen los objetivos descritos en la programación: se constatarán los objetivos no alcanzados y se propondrán las actividades pertinentes para que una vez completadas se pueda acreditar su logro en base a los criterios mínimos de calificación y las características específicas del alumnado. Dichas tareas de evaluación extraordinaria incorporarán los contenidos y criterios de evaluación correspondientes al curso desarrollado por el alumno.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.

- Pruebas escritas teórico- prácticas de recuperación por evaluaciones que podrán realizarse al finalizar la evaluación correspondiente o en una convocatoria específica a tales efectos.

Al final de cada evaluación (1ª, 2ª, o 3ª) se establecerán los procedimientos pertinentes para que los alumnos que no superen los objetivos parciales en estos intervalos tengan la posibilidad de recuperarlos.

CALIFICACIÓN PARCIAL POR TRIMESTRE.

-La nota final de la evaluación será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las diferentes unidades didácticas, debiendo acreditar una calificación de “apto” (5 o superior) en cada una de las que componen el trimestre.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.

Se consigna al 15% de las faltas de asistencia a sesiones presenciales.

CALIFICACIÓN ORDINARIA DE JUNIO.

- La nota final de la evaluación ordinaria será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones parciales (considerándose las notas de las recuperaciones si fuese pertinente). El profesorado podrá valorar el trabajo continuo y la progresión del alumno durante todo el curso a los efectos de esta calificación final.

- Obtenida una calificación media de “5” o superior entre las tres evaluaciones, se considerará superado el módulo.

- Los alumnos que no obtengan una calificación media de "5" al finalizar el periodo lectivo ordinario (considerándose los resultados obtenidos en las pertinentes recuperaciones) realizarán una prueba final de conocimientos y habilidades dentro de la convocatoria ordinaria sobre los contenidos específicos del curso. Se aprobará el curso si se obtiene una calificación de "5" o superior en dicha prueba.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Los alumnos que no hayan superado la calificación de apto (nota numérica superior a 5) durante la evaluación ordinaria, deben realizar de acuerdo a los plazos establecidos una prueba de carácter teórico- práctico sobre los contenidos específicos del curso.

Al finalizar la evaluación ordinaria se hará llegar al alumnado un informe individualizado sobre las competencias y contenidos a recuperar.

MÓDULO: PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

TRIMESTRE:1

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA: CONCEPTUALIZACIÓN Y FUNDAMENTOS.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	a, o, t	a, k	1, 2, 3	1. a, 1.d, 1.e, 1.f 2.a 3.c, 3.d	0.5	Cuaderno de clase
					0.5	Supuestos teóricos prácticos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1

UNIDAD DIDÁCTICA 2.1. EL CONOCIMIENTO Y ANÁLISIS DE LA REALIDAD EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
		a,	1. Aplica métodos,	a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de	0.5	Cuaderno de clase.

UC1658_3	a, d, o	f g, j, k, l w	técnicas e instrumentos de análisis de la realidad...	animación sociodeportiva.	0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención.		1
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						2

UNIDAD DIDÁCTICA 3.1. DISEÑO DE PROGRAMAS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	a, f, g, n, v	b, d, h, i, o, q, s	2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto...	a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado.	0.25	Cuaderno de clase.
				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.	0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				c) Se han formulado objetivos ajustados a los grados de concreción del proyecto y a los datos obtenidos en el análisis de la realidad.	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1.5

UNIDAD DIDÁCTICA 4.1. RECURSOS, SERVICIOS Y GESTIÓN LOGÍSTICA EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
----	----	------	----	---------------------	-------	-------------

UC1658_3	c, h, i, j, k,	m, n, ñ, o, p, q	3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones...	a) Se han determinado los recursos necesarios.	0.5	Cuaderno de clase.
				b) Se ha establecido el organigrama de personas y funciones implicadas en el desarrollo del proyecto.	0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				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.	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1.5

UNIDAD DIDÁCTICA 5.1. PROMOCIÓN DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	o, r, t	r, t, u	4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades...	b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión	0.25	Cuaderno de clase.
				c) Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.	0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				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.	0.5	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1

UNIDAD DIDÁCTICA 6.1. EVALUACIÓN EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	b, t, u	q, v, y	5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores...	c) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.	0.25	Cuaderno de clase.
				d) Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.	0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
					0.5	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1

MÓDULO: PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

TRIMESTRE:2

UNIDAD DIDÁCTICA 2.2. EL CONOCIMIENTO Y ANÁLISIS DE LA REALIDAD EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	a, d, o	a, f g, j, k, l w	1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad...	b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención. f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información.	0.25	Cuaderno de clase.
					0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
					0.5	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1

UNIDAD DIDÁCTICA 3.2. DISEÑO DE PROGRAMAS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	a, f, g, n, v	b, d, h, i, o, q, s	2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto...	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.	0.5	Cuaderno de clase.
					0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
					1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						2

UNIDAD DIDÁCTICA 4.2. RECURSOS, SERVICIOS Y GESTIÓN LOGÍSTICA EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	c, h, i, j, k,	m, n, ñ, o, p, q	3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones...	d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos materiales.	0.5	Cuaderno de clase.
				e) Se ha establecido la coordinación con otros servicios implicados en el proyecto.	0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				f) Se han estimado los ingresos, los gastos y el balance final.	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1.5

UNIDAD DIDÁCTICA 5.2. PROMOCIÓN DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	o, r, t	r, t, u	4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades...	a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.	0.5	Cuaderno de clase.
				f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.	0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				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.	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1.5



UNIDAD DIDÁCTICA 6.2. EVALUACIÓN EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	b, t, u	q, v, y	5. Evalúa proyectos de animación socio deportiva, analizando los indicadores...	a) Se han concretado las técnicas, indicadores, criterios e instrumentos de evaluación de proyectos de animación.	0.25	Cuaderno de clase.
				b) Se han especificado los momentos en los que se aplican las técnicas de evaluación.	0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				e) Se han empleado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración y presentación de informes de evaluación y memorias.	0.5	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1

MÓDULO: PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

TRIMESTRE:3

UNIDAD DIDÁCTICA 2.3 EL CONOCIMIENTO Y ANÁLISIS DE LA REALIDAD EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	a, d, o	a, f g, j, k, l w	1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad...	d) Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos. g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.	0.25	Cuaderno de clase.
					0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
					0.5	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1

UNIDAD DIDÁCTICA 3.3. DISEÑO DE PROGRAMAS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	a, f, g, n, v	b, d, h, i, o, q, s	2. Elabora proyectos de animación socio deportiva, teniendo en cuenta las características del contexto...	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 socio deportiva requerido.	0.5	Cuaderno de clase.
					0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
					1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.

Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre	1.5
--	-----

UNIDAD DIDÁCTICA 4.3. RECURSOS, SERVICIOS Y GESTIÓN LOGÍSTICA EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	c, h, i, j, k,	m, n, ñ, o, p, q	3. Gestiona proyectos de animación socio deportiva, planificando el uso de instalaciones...	d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos materiales.	0.25	Cuaderno de clase.
				e) Se ha establecido la coordinación con otros servicios implicados en el proyecto.	0.25	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				f) Se han estimado los ingresos, los gastos y el balance final.	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						1.5

UNIDAD DIDÁCTICA 5.3. PROMOCIÓN DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	o, r, t	r, t, u	4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades...	d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.	0.5	Cuaderno de clase.
				e) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.	0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión. h) Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación utilizando	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.

				recursos de diversa índole		
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						2

UNIDAD DIDÁCTICA 6.3. EVALUACIÓN EN PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.						
UC	CE	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
UC1658_3	b, t, u	q, v, y	5. Evalúa proyectos de animación socio deportiva, analizando los indicadores...	c) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.	0.5	Cuaderno de clase.
				d) Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.	0.5	Prueba de conocimientos Teórico-prácticos.
				e) Se han empleado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración y presentación de informes de evaluación y memorias.	1	Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación del trimestre						2

COMPETENCIAS TRANSVERSALES Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva

COM. P y S	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
o, p, q, r, s,	r, s, t, u, w,	<i>Las competencias transversales intervienen activamente en la adquisición</i>	1.- Disposición de aprendizaje 2.- Respeto 3.- Autonomía	2	Rúbrica de registro sistemático de conductas.

v	x	<i>del conjunto de RA</i>	4.- Responsabilidad		
Valor ponderado de la Unidad en la calificación de cada trimestre					2

Actividades de recuperación en periodo extraordinario

Sólo para módulos de cursos con FCT (generalmente 2º curso)

De definirán en este apartado las actividades de recuperación extraordinaria que se desarrollarán en el Centro durante el periodo de ejecución de la FCT, para aquellos alumnos que no han promocionado a ella. Deberá incluirse la temporalización en el tiempo de dichas actividades.

Actividades Extraescolares Previstas

Teniendo en consideración el carácter abierto de la programación y en función de las posibilidades, y valor educativo que pudiera suponer, se desarrollarán otras actividades extraescolares previo acuerdo del Departamento y con la autorización de la dirección del centro. El Departamento participará en los Proyectos Interdisciplinares promovidos por el Departamento.

Reclamación de Calificaciones

Si el alumno estuviera en desacuerdo con las calificaciones finales obtenidas (ordinaria y/o extraordinaria), dispondrá de tres días hábiles para solicitar la revisión de las mismas, contados a partir del día siguiente a la entrega del boletín de notas. Para ello se presentará, en la Secretaría de la Jefatura de Estudios, un escrito motivado.

Actividades Extraescolares Previstas

Aunque no son actividades extraescolares como tal, si se realizarán algunos eventos fuera del instituto (CDM Fernando Martín, Colegio El Bosque y otros)
Viaje de esquí y otras actividades planificadas de animación sociodeportiva

Libro de Texto

No hay



Unión Europea
Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"



EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Ciclo Formativo	ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA (ASM)
Normativa que regula el título	1. Real Decreto 653/2017, de 23 de junio 2. Orden Decreto 132/2018, de 28 de agosto

Módulo Profesional	Planificación de la animación sociodeportiva 1137		
Departamento	EDUCACIÓN FÍSICA	Fecha de entrada en vigor	Septiembre 2019

Objetivos Generales del Ciclo Formativo que el módulo profesional ayuda a conseguir
<p>a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socioeconómicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.</p> <p>b) Proponer actuaciones en el ámbito socio deportivo 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>x) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.</p> <p>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.</p>

Resultados de aprendizaje

1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.
2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.
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
5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.

Contenidos		
Unidad Didáctica	Horas	Contenidos
1 ANÁLISIS DE LA REALIDAD	4	Análisis de la realidad en animación sociodeportiva: - La animación. Aspectos históricos y conceptuales: o Conceptos y definiciones de animación. o Aspectos históricos y evolutivos de la animación. o La animación sociodeportiva en el marco de la animación social. o El movimiento olímpico como fenómeno de participación social. - Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad.
2 ELABORACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS	24	Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva. Gestión de proyectos de animación sociodeportiva.
3 ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE PROYECTOS	4	Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva
4 EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS	4	Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva

CRONOGRAMA

UD	Sept			Oct					Nov				Dic			Feb				Mar				
	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	3	4	5	1	2	3	4	1	
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								



Procedimiento de Recuperación y calificación (ordinaria/ extraordinaria)

Alumnado que durante el periodo académico ordinario no alcancen los objetivos descritos en la programación: se constatarán los objetivos no alcanzados y se propondrán las actividades pertinentes para que una vez completadas se pueda acreditar su logro en base a los criterios mínimos de calificación y las características específicas del alumnado. Dichas tareas de evaluación extraordinaria incorporarán los contenidos y criterios de evaluación correspondientes al curso desarrollado por el alumno.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.

- Pruebas escritas teórico- prácticas de recuperación por evaluaciones que podrán realizarse al finalizar la evaluación correspondiente o en una convocatoria específica a tales efectos.

Al final de cada evaluación (1ª, 2ª, o 3ª) se establecerán los procedimientos pertinentes para que los alumnos que no superen los objetivos parciales en estos intervalos tengan la posibilidad de recuperarlos.

CALIFICACIÓN PARCIAL POR TRIMESTRE.

-La nota final de la evaluación será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las diferentes unidades didácticas, debiendo acreditar una calificación de "apto" (5 o superior) en cada una de las que componen el trimestre.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.

Se consigna al 15% de las faltas de asistencia a sesiones presenciales.

CALIFICACIÓN ORDINARIA DE JUNIO.

- La nota final de la evaluación ordinaria será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones parciales (considerándose las notas de las recuperaciones si fuese pertinente). El profesorado podrá valorar el trabajo continuo y la progresión del alumno durante todo el curso a los efectos de esta calificación final.

- Obtenida una calificación media de "5" o superior entre las tres evaluaciones, se considerará superado el módulo.

- Los alumnos que no obtengan una calificación media de "5" al finalizar el periodo lectivo ordinario (considerándose los resultados obtenidos en las pertinentes recuperaciones) realizarán una prueba final de conocimientos y habilidades dentro de la convocatoria ordinaria sobre los contenidos específicos del curso.

Se aprobará el curso si se obtiene una calificación de "5" o superior en dicha prueba.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Los alumnos que no hayan superado la calificación de apto (nota numérica superior a 5) durante la evaluación ordinaria, deben realizar de acuerdo a los plazos establecidos una prueba de carácter teórico- práctico sobre los contenidos específicos del curso.

Al finalizar la evaluación ordinaria se hará llegar al alumnado un informe individualizado sobre las competencias y contenidos a recuperar.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva

COM. P y S	OBJ.	RA	Criterio evaluación	Valor	Instrumento
o, p, q, r, s, v	r, s, t, u, w, x	Las competencias transversales intervienen activamente en la adquisición del conjunto de RA	1.- Disposición de aprendizaje 2.- Respeto 3.- Autonomía 4.- Responsabilidad	2	Rúbrica de registro sistemático de conductas.
Valor ponderado de la Unidad en la calificación de cada trimestre					2

TRIMESTRE 1

UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	COM. TRANS.
1	2	1.5	1.5	1	1	2
Cuaderno de clase						2.25
Resolución de supuestos prácticos						0.5
Prueba de conocimientos teórico- prácticos						2
Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos						3.75
Registro de competencias transversales						2

TRIMESTRE 1

UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	COM. TRANS.
1	2	1.5	1.5	1	2
Cuaderno de clase					2
Prueba de conocimientos teórico- prácticos					2
Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos					4
Registro de competencias transversales					2

TRIMESTRE 1

UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	COM. TRANS.
1	1.5	1.5	2	2	2
Cuaderno de clase					1.
Prueba de conocimientos teórico- prácticos					2
Rúbrica de participación en diseño y ejecución de grandes eventos					4.5
Registro de competencias transversales					2



Actividades de recuperación en periodo extraordinario

Sólo para módulos de cursos con FCT (generalmente 2º curso)

De definirán en este apartado las actividades de recuperación extraordinaria que se desarrollarán en el Centro durante el periodo de ejecución de la FCT, para aquellos alumnos que no han promocionado a ella. Deberá incluirse la temporalización en el tiempo de dichas actividades.

Actividades Extraescolares Previstas

Teniendo en consideración el carácter abierto de la programación y en función de las posibilidades, y valor educativo que pudiera suponer, se desarrollarán otras actividades extraescolares previo acuerdo del Departamento y con la autorización de la dirección del centro. El Departamento participará en los Proyectos Interdisciplinares promovidos por el Departamento.

Reclamación de Calificaciones

Si el alumno estuviera en desacuerdo con las calificaciones finales obtenidas (ordinaria y/o extraordinaria), dispondrá de tres días hábiles para solicitar la revisión de las mismas, contados a partir del día siguiente a la entrega del boletín de notas. Para ello se presentará, en la Secretaría de la Jefatura de Estudios, un escrito motivado.

Actividades Extraescolares Previstas

Aunque no son actividades extraescolares como tal, si se realizarán algunos eventos fuera del instituto (CDM Fernando Martín, Colegio El Bosque y otros)

Viaje de esquí y otras actividades planificadas de animación sociodeportiva

Libro de Texto

No hay

Madrid

El delegado:

El subdelegado:

Fdo:

Fdo: