

1. Identificación da programación

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36006717	Sánchez Cantón	Pontevedra	2020/2021

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
AFD	Actividades físicas e deportivas	CSAFD01	Ensinanza e animación sociodeportiva	Ciclos formativos de grao superior	Réxime de proba libre

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP1137	Planificación da animación sociodeportiva	2020/2021		53	

(*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	ÁNGEL MANUEL GÓMEZ GARCÍA
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión departamento

2. Resultados de aprendizaxe e criterios de avaliación

2.1. Primeira parte da proba

2.1.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análise da realidade, identificando as variables do contexto relevantes para a animación sociodeportiva
RA2 - Deseña proxectos de animación sociodeportiva, tendo en conta as características do contexto e as necesidades detectadas na análise da realidade
RA3 - Organiza e xestiona proxectos de animación sociodeportiva, planificando o uso de instalacións e coordinando os recursos materiais e humanos
RA4 - Establece os principios para o plan de promoción e difusión das actividades incluídas nos proxectos de animación sociodeportiva, analizando os recursos dispoñibles e os obxectivos que se perseguen
RA5 - Avalía proxectos de animación sociodeportiva, analizando os indicadores que permiten a obtención de datos durante as fases do proxecto

2.1.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.2 Concretáronse as técnicas de obtención de información acerca dos proxectos de animación realizados no contexto de intervención
CA1.3 Seleccionáronse técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto e cada momento da análise da realidade
CA1.5 Xustificouse a análise da realidade no éxito da intervención sociodeportiva
CA1.6 Identificáronse as actividades recreativas e os eventos físico-deportivos máis demandados e utilizados en proxectos de animación sociodeportiva
CA2.3 Formuláronse obxectivos axustados aos graos de concreción do proxecto e aos datos obtidos na análise da realidade
CA2.4 Propuxéronse estratexias metodolóxicas en función dos obxectivos e do contexto
CA2.8 Definíronse as medidas de prevención e seguridade nos proxectos de animación sociodeportiva
CA2.9 Aplicáronse os criterios e os aspectos necesarios para a elaboración do proxecto de animación sociodeportiva
CA3.1 Determináronse os recursos necesarios para a organización e a xestión de proxectos de animación sociodeportiva
CA3.4 Determináronse as fórmulas de xestión para a dispoñibilidade dos espazos e/ou instalacións e dos recursos materiais
CA3.5 Estableceuse a coordinación con outros servizos implicados no proxecto
CA4.2 Identificáronse os elementos fundamentais dunha campaña de promoción e difusión
CA4.4 Caracterizáronse os colectivos aos que se dirixe cada actividade
CA4.5 Xustificouse a importancia dos medios de comunicación na promoción e na difusión dos proxectos de animación sociodeportiva
CA5.1 Concretáronse as técnicas, os indicadores, os criterios e os instrumentos de avaliación de proxectos de animación sociodeportiva
CA5.2 Especificáronse os momentos nos que se aplican as técnicas de avaliación

2.2. Segunda parte da proba

2.2.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análise da realidade, identificando as variables do contexto relevantes para a animación sociodeportiva
RA2 - Deseña proxectos de animación sociodeportiva, tendo en conta as características do contexto e as necesidades detectadas na análise da realidade
RA3 - Organiza e xestiona proxectos de animación sociodeportiva, planificando o uso de instalacións e coordinando os recursos materiais e humanos
RA4 - Establece os principios para o plan de promoción e difusión das actividades incluídas nos proxectos de animación sociodeportiva, analizando os recursos dispoñibles e os obxectivos que se perseguen
RA5 - Avalía proxectos de animación sociodeportiva, analizando os indicadores que permiten a obtención de datos durante as fases do proxecto

2.2.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Indicáronse os aspectos do contexto que interesa analizar para formular o proxecto de animación sociodeportiva
CA1.4 Extraéronse as conclusións que sirvan de base para o proxecto, a partir do tratamento dos datos
CA1.7 Valoráronse e aplicáronse os aspectos éticos na recollida e no tratamento da información
CA1.8 Empregáronse as tecnoloxías da comunicación na elaboración de instrumentos para a obtención de información
CA2.1 Xustificouse a oportunidade do proxecto de animación sociodeportiva no contexto estudado
CA2.2 Xustificouse o modelo seleccionado para o deseño de proxectos de animación e a súa aplicación ao ámbito das actividades físico-deportivas e recreativas
CA2.5 Seleccionáronse e recolléronse de xeito estruturado, as actividades e os eventos físico-deportivos máis demandados e utilizados en proxectos de animación sociodeportiva
CA2.6 Secuenciáronse as actividades para desenvolver o proxecto
CA2.7 Utilizáronse ferramentas de representación gráfica para a organización e o deseño de proxectos de animación sociodeportiva
CA3.2 Estableceuse o organigrama de recursos humanos e funcións implicadas no desenvolvemento do proxecto
CA3.3 Adxudicáronse os perfís profesionais do persoal técnico que intervéñen no desenvolvemento de proxectos de animación sociodeportiva, en función do tipo de actividade programada
CA3.6 Calculáronse os ingresos e os gastos, e confeccionouse o balance final
CA4.1 Resaltáronse os puntos fortes das actividades do proxecto
CA4.3 Establecéronse prazos para a promoción das actividades
CA4.6 Utilizáronse as tecnoloxías da información e da comunicación para a elaboración de materiais de promoción e difusión
CA4.7 Indicouse a partida económica dispoñible para promoción
CA4.8 Deseñáronse campañas de promoción e difusión de actividades recreativas e eventos físico-deportivos incluídos en proxectos de animación sociodeportiva, utilizando os recursos dispoñibles
CA5.3 Determináronse os procedementos xerais para a xestión da calidade nos proxectos deseñados
CA5.4 Xustificouse a necesidade da avaliación para optimizar o funcionamento dos programas, e para garantir a súa calidade e a súa viabilidade

Criterios de avaliación do currículo

CA5.5 Determinouse o valor dos indicadores que interveñen no proceso de avaliación

CA5.6 Empregáronse as tecnoloxías da información e da comunicación para a elaboración e a presentación de informes de avaliación e memorias

3. Mínimos exixibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

Este módulo profesional contén a formación necesaria para que o alumnado poida desempeñar as funcións de programar, organizar, dirixir, dinamizar e avaliar veladas e actividades culturais con fins de animación turística, e xogos e actividades físico-deportivas recreativas para todos os tipos de persoas usuarias, en diferentes contornos e contextos.

A concreción da función de avaliación abrangue aspectos relacionados co deseño da valoración da intervención, aplicando criterios de calidade a cada fase do proceso.

As actividades profesionais asociadas a estas funcións aplícanse en procesos de animación, tanto no sector turístico como en todos os procesos de animación e de aproveitamento educativo do tempo libre con actividades físicas e deportivas.

Os criterios de cualificación para ter unha avaliación positiva no módulo serán:

- Obter unha puntuación mínima de 5 puntos ou máis sobre 10, sumando as dúas partes da proba. Tendo en conta que o exame teórico é un 40%, e o suposto práctico un 60% da cualificación final.

4. Características da proba e instrumentos para o seu desenvolvemento

4.a) Primeira parte da proba

Exame sobre os contidos teóricos do módulo:

- Exame tipo test de resposta única con catro opcións, e con desconto de 0,1 puntos por resposta incorrecta. (Esta proba terá unha puntuación máxima de 4 puntos sobre 10).

4.b) Segunda parte da proba

Exame sobre un suposto práctico de evento sociodeportivo:

- Proporanse tres exercicios sobre a planificación deste evento. A resolución de cada un dos exercicios terá unha puntuación máxima de 2 puntos valorados a través dunha rúbrica adaptada a cada un dos mesmos.

A puntuación máxima desta parte da proba é de 6 puntos sobre 10.

É recomendable a utilización de calculadora para o desenvolvemento dalgún dos exercicios da proba.