

## INNOVAFD: innovación y actividad física para los Retos del siglo XXI.

### Objetivos perseguidos.

1. **Mejorar** la calidad de las enseñanzas de formación profesional desarrolladas en el I.E.S. Condesa Eylo Alfonso, incrementando los niveles de cualificación profesional de los alumnos del CFGS Enseñanza y Animación Sociodeportiva; en consonancia con el **objetivo número 4 de los ODS 2030 Educación de calidad**: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
2. **Promocionar** la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la no discriminación por condición de género de los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior (CFGS) de Enseñanza y Animación Sociodeportiva; en consonancia con el **objetivo número 5 de los ODS 2030 Igualdad de género**: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
3. **Incrementar** el número de titulados en el CFGS proporcionando múltiples formas de motivación que vinculen a los alumnos a sus enseñanzas y eviten el posible abandono de estas.
4. **Acrescentar** la vinculación de las empresas e instituciones del sector deportivo, de recreación y de naturaleza, propios del perfil profesional del CFGS Enseñanza y Animación Sociodeportiva, en consonancia directa con el **objetivo número 15 de los ODS 2030 Vida de ecosistemas terrestres**: Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad
5. **Potenciar** la formación de los profesores del CFGS Enseñanza y Animación Sociodeportiva en contenidos innovadores asociados a los diferentes módulos profesionales.
6. **Ampliar** la competencia en la elaboración de materiales audiovisuales de producción propia incluso orientados a la publicación y difusión de contenidos relacionados con los perfiles competenciales del ciclo formativo.
7. **Desarrollar** la formación en el uso avanzado y profesional de video animaciones motivacionales y videojuegos aplicados a las modalidades propias de los perfiles competenciales del ciclo formativo.

8. **Conocer y comprender** el uso de los entornos virtuales, la realidad aumentada y la realidad extendida en entornos de aprendizaje, recreación y animación deportiva.
9. **Descubrir** el potencial de los emergentes E-SPORTS en el ámbito de la actividad física y deportiva, así como en la recreación.