



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN FÍSICA-DEPORTIVA Y
RECREATIVA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD**

Código: AFD510_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC1660_3: Concretar, dirigir y dinamizar actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones y colaborar en competiciones recreativas y eventos físico-deportivos y recreativos para usuarios con discapacidad intelectual”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC1660_3: Concretar, dirigir y dinamizar actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones y colaborar en competiciones recreativas y eventos físico-deportivos y recreativos para usuarios con discapacidad intelectual”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:



INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

APP1: Determinar el perfil deportivo y la competencia motriz de los usuarios con discapacidad intelectual para adaptar los recursos de intervención y concretar las actividades.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Obtener información acerca del perfil del usuario a partir del contacto inicial con el usuario y/o con el familiar / tutor, de los informes recibidos de otros técnicos del equipo interdisciplinar, la programación general y de otras fuentes complementarias, identificando los apoyos que recibe, las capacidades intelectuales, la participación, interacción y roles sociales, el estado de salud, el tipo de comunicación aumentativa o alternativa y los materiales específicos que utiliza, las dificultades que limitan su autonomía personal y los trastornos asociados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Concretar la valoración del perfil deportivo y la competencia motriz del usuario contrastándolo a partir de las técnicas previstas en la programación general, diferenciando el nivel perceptivo-motor, las capacidades perceptivo-motrices con alteraciones sensoriales y de coordinación, trastornos asociados, las habilidades y destrezas básicas, las asimetrías en las acciones de los diferentes segmentos corporales, problemas de equilibrio dinámico e inestabilidad, sincinesias, distonías, descoordinación, problemas de integración sensorial, escasa conciencia espacial, temporal y cinestésica, el nivel de condición física y biológica y los apoyos y las ayudas técnicas para mejorar su autonomía personal, para la comunicación y las que utilizará en función de la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Identificar el nivel deportivo, conductual y la experiencia físico-deportiva previa de los usuarios de forma individual al inicio y durante el desarrollo del programa de actividades, empleando técnicas de observación, informes y pruebas de evaluación previstas en la programación general.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP1: Determinar el perfil deportivo y la competencia motriz de los usuarios con discapacidad intelectual para adaptar los recursos de intervención y concretar las actividades.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.4: Adecuar las actividades teniendo en cuenta los intereses y las expectativas deportivas de cada usuario ajustándolas a los patrones o modelos de ejecución de las técnicas deportivas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.5: Determinar la motivación y los intereses del usuario, y de su tutor en caso de incapacidad legal por falta de capacidad intelectual y volitiva del primero, aplicando estrategias metodológicas de acuerdo con los objetivos previstos y la programación general de referencia, que promuevan la fidelización hacia la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.6: Determinar actividades, juego y deportes, teniendo en cuenta diversos ejes de actuación, para optimizar la motivación e implicación de los usuarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.7: Determinar los tipos de comunicación analizando las necesidades y características del usuario, facilitando la previsión de ayudas técnicas, siguiendo criterios de adecuación y normalización y consiguiendo la comprensión y la funcionalidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP2: Gestionar la disponibilidad y operatividad de los espacios y entorno natural, medios y materiales, para garantizar la práctica deportiva y recreativa de los usuarios con discapacidad intelectual, siguiendo los procedimientos establecidos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Efectuar las gestiones del uso de las instalaciones y espacios en general, asegurando la accesibilidad física y cognitiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2: Comprobar la accesibilidad física y cognitiva, verificando que se cumplen los requisitos legales y proponiendo alternativas para dar posibilidad a la autonomía y autodeterminación del uso del usuario con discapacidad intelectual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Seleccionar los materiales, en función de las características motrices y cognitivas de los usuarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: Gestionar la disponibilidad y operatividad de los espacios y entorno natural, medios y materiales, para garantizar la práctica deportiva y recreativa de los usuarios con discapacidad intelectual, siguiendo los procedimientos establecidos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.4: Adaptar los materiales, facilitando el control a través de la exploración de sus cualidades y evitando aquellos que puedan ser un peligro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Preparar el material adaptado que debe trasladarse al lugar de la actividad, garantizando su operatividad y asegurándolo en el medio de transporte elegido evitando su deterioro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.6: Comprobar los sistemas alternativos de comunicación y de soporte técnico, adecuándolos a las características de los usuarios y verificando que permite una comunicación funcional y permanente con los demás usuarios y técnicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.7: Revisar antes de la actividad el botiquín y los fármacos pautados por el facultativo, garantizando la seguridad y participación activa de todos los usuarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.8: Preparar antes de la actividad el botiquín y los fármacos pautados por el facultativo, garantizando la seguridad y participación activa de todos los usuarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.9: Comprobar que los medios de transportes adaptados cuando se requieran están disponibles, realizando las gestiones necesarias y garantizando los desplazamientos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.10: Contrastar que los medios de transporte son accesibles, siguiendo criterios de seguridad, autonomía, inclusión, operatividad y comodidad del usuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.11: Prever la utilización de los servicios comunitarios y sanitarios complementarios atendiendo las posibles contingencias y estableciendo un protocolo de actuación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.12: Gestionar la utilización de los servicios comunitarios y sanitarios complementarios atendiendo las posibles contingencias y estableciendo convenios o acuerdos de colaboración con dichos servicios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP3: Concretar las actividades, los juegos y los deportes con y sin adaptaciones, a partir de la programación general de referencia, vinculándolos a las características, intereses, necesidades y nivel de apoyo de los usuarios con discapacidad intelectual.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Interpretar la programación general de referencia, discriminando los aspectos didácticos, de seguridad, materiales y características de los usuarios con discapacidad intelectual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2: Identificar las medidas de prevención de riesgos y medios de seguridad, maximizando la seguridad en la realización de la actividad, juego o deporte, siguiendo las directrices establecidas en la programación general de referencia y en previsión de las contingencias detectadas e identificando aquellas que por su gravedad requieren de otros medios y recursos de atención especializada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3: Establecer protocolos de actuación y medidas de prevención de riesgos ante situaciones de emergencia, identificando aquellas que por su gravedad requieren de medios y recursos específicos y garantizando criterios de inmediatez, seguridad y traslado, en su caso, a un centro asistencial.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.4: Verificar las características de los usuarios con discapacidad intelectual, las instalaciones y los espacios abiertos, cerrados y entorno natural, los recursos y los medios disponibles expresados en la programación de referencia, constatando las desviaciones y diferencias significativas con la situación real.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.5: Establecer las actividades, juegos y deportes con o sin adaptaciones, discriminando los aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios de la modalidad deportiva individual o colectiva, el grado de relajación global y de los segmentos corporales, el equilibrio, control y ajuste postural, el control de la respiración, el nivel de coordinación dinámica general, óculo-manual y óculo-pédica y las aptitudes perceptivas y motoras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.6: Seleccionar la metodología para el desarrollo de las actividades, siguiendo la programación general.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP3: Concretar las actividades, los juegos y los deportes con y sin adaptaciones, a partir de la programación general de referencia, vinculándolos a las características, intereses, necesidades y nivel de apoyo de los usuarios con discapacidad intelectual.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.7: Elegir estrategias didácticas y de animación físico-deportivas y recreativas, promoviendo la motivación de los usuarios con discapacidad intelectual basada en recompensas, solucionando las contingencias detectadas y teniendo en cuenta el nivel de tolerancia al esfuerzo, la capacidad de relajación y los déficit observados de atención y concentración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP4: Dirigir actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones de acuerdo a la programación general de referencia, dinamizando el desarrollo de las sesiones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1: Efectuar la recepción y despedida a los usuarios con discapacidad intelectual de forma empática, activa y estimuladora a los usuarios, promoviendo la interacción social tanto con el técnico como con otros participantes y favoreciendo la desinhibición y la relación natural y respetuosa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.2: Efectuar la comunicación con los usuarios con respeto y asertividad, favoreciendo la integración, adaptándola a las posibilidades de percepción, comprensión e interpretación y fomentando su autodeterminación y autonomía.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.3: Identificar las características, necesidades y expectativas grados y tipo de patología de usuarios con discapacidad intelectual mediante comprobaciones personales y de la documentación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4: Valorar las características, necesidades y expectativas, grados y tipo de patología de los usuarios con discapacidad intelectual comprobando los apoyos previstos en la programación de referencia y suscitando la participación y utilización de sus capacidades e integración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP4: Dirigir actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones de acuerdo a la programación general de referencia, dinamizando el desarrollo de las sesiones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.5: Seleccionar las estrategias metodológicas y motivacionales previstas en la programación de referencia fomentando la implicación de los usuarios con discapacidad intelectual determinando los tiempos disponibles, las instalaciones y espacios abiertos, cerrados y entorno natural a utilizar en función de la actividad, los materiales disponibles y la condición física, competencia motora y orientación espacial de los usuarios con discapacidad intelectual, los recursos, medios y materiales deportivos disponibles, el tipo de comunicación entre el técnico y los usuarios con discapacidad intelectual, las ayudas técnicas que utilizará en función de la actividad a desarrollar, el tipo de agrupamiento en función del tipo de discapacidad intelectual, la interacción, las actividades, el contexto, el empleo de los compañeros de actividad, las adaptaciones de la actividad referidas a reglas, material, tiempo de juego u otras, la ubicación del técnico para facilitar los feedback y recompensas, evitar estímulos contraproducentes y percibir estados de fatiga, frustración, desmotivación o inatención, la seguridad de la actividad, las secuencias de aprendizaje en iniciación deportiva y recreativa y las estrategias de verbalización de los movimientos realizados para facilitar la representación simbólica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.6: Seleccionar las técnicas deportivas previstas en la programación de referencia fomentando la implicación de los usuarios con discapacidad intelectual determinando los tiempos disponibles, las instalaciones y espacios abiertos, cerrados y entorno natural a utilizar en función de la actividad, los materiales disponibles y la condición física, competencia motora y orientación espacial de los usuarios con discapacidad intelectual, los recursos, medios y materiales deportivos disponibles, el tipo de comunicación entre el técnico y los usuarios con discapacidad intelectual, las ayudas técnicas que utilizará en función de la actividad a desarrollar, el tipo de agrupamiento en función del tipo de discapacidad intelectual, la interacción, las actividades, el contexto, el empleo de los compañeros de actividad, las adaptaciones de la actividad referidas a reglas, material, tiempo de juego u otras, la ubicación del técnico para facilitar los feedback y recompensas, evitar estímulos contraproducentes y percibir estados de fatiga, frustración, desmotivación o inatención, la seguridad de la actividad, las secuencias de aprendizaje en iniciación deportiva y recreativa y las estrategias de verbalización de los movimientos realizados para facilitar la representación simbólica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.7: Ubicarse el técnico durante la actividad controlando visualmente al grupo y dando las instrucciones precisas para lograr la comprensión de sus indicaciones, la seguridad de la actividad, anticipándose a posibles contingencias, el interés de los usuarios por la actividad y la participación activa de cada uno de los usuarios con discapacidad intelectual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP4: Dirigir actividades, juegos y deportes con y sin adaptaciones de acuerdo a la programación general de referencia, dinamizando el desarrollo de las sesiones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.8: Determinar la ubicación de los elementos materiales, ayudas técnicas y mobiliario según las necesidades e intereses de los usuarios con discapacidad intelectual y las actividades a realizar, promoviendo la participación activa para lograr la motivación y preparación emocional evitando el miedo, inhibición social, fobias, desajuste entre objetivos personales y de la actividad, grado de exigencia percibido u otras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.9: Efectuar la dirección de las actividades, juegos y los deportes con y sin adaptaciones, reforzando positivamente de manera sistemática y mediante explicaciones y demostraciones motivadoras y favoreciendo la asimilación y automatización en la ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.10: Dinamizar las actividades los juegos y los deportes con y sin adaptaciones, reforzando positivamente de manera sistemática y mediante explicaciones y demostraciones motivadoras y favoreciendo la asimilación y automatización en la ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.11: Prever las situaciones de riesgo, para los usuarios con discapacidad intelectual, aplicando los protocolos y medidas correctoras previstas en la programación general de referencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.12: Controlar las situaciones de riesgo, para los usuarios con discapacidad intelectual, manteniendo la actividad dentro de los márgenes de seguridad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP5: Organizar competiciones recreativas y eventos físico-deportivos y recreativos colaborando en su desarrollo y acompañando a los usuarios con discapacidad intelectual.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS5.1: Revisar la disponibilidad e idoneidad de la dotación y accesibilidad física y cognitiva de los espacios y del material, mediante una comprobación visual verificando que se adecue a las características de los usuarios con discapacidad intelectual y garantizando su seguridad, autonomía y accesibilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP5: Organizar competiciones recreativas y eventos físico-deportivos y recreativos colaborando en su desarrollo y acompañando a los usuarios con discapacidad intelectual.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS5.2: Comprobar los medios y rutas para el transporte de los usuarios con discapacidad intelectual, asegurando que se adecua a las características y necesidades de los mismos y garantizando la accesibilidad autonomía, inclusión social seguridad y confort.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.3: Tramitar los documentos, autorizaciones, seguros, licencias e inscripciones relativos a la competición recreativa, asegurando la participación de los usuarios con discapacidad intelectual seleccionados, en condiciones normativas regladas respecto a la seguridad y el tratamiento y confidencialidad de datos personales, teniendo en cuenta las características y exigencias del deporte en el que se compete.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.4: Participar en la gestión del evento o competición recreativa, en colaboración con otros técnicos responsables, para que se desarrolle con eficacia y seguridad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.5: Controlar la presencia de los usuarios implicados en el desarrollo del evento o competición recreativa, verificando la adecuación de sus competencias con las características y necesidades de los usuarios con discapacidad intelectual y de la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.6: Aplicar las medidas de seguridad del evento o competición recreativa en prevención de las posibles contingencias, garantizando la seguridad de de los asistentes, participantes y técnicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.7: Comunicar a todos los interesados las normas que regirán la competición recreativa o evento según las características y fines de éste, asegurando su comprensión, y colaborando en su aplicación para asegurar una conducta coherente tanto en participantes como en espectadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.8: Seleccionar los procedimientos, técnicas e instrumentos para la valoración del evento o de la competición recreativa conforme al protocolo previsto en la programación general de referencia registrando los resultados para su optimización en un futuro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP6: Evaluar la actividad y el seguimiento de los usuarios con discapacidad intelectual aplicando las técnicas e instrumentos programados.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS6.1: Seleccionar las técnicas e instrumentos de recogida de información previstos de acuerdo con la programación general de referencia, siguiendo criterios de viabilidad de aplicación, funcionalidad y fiabilidad, de forma preferente las relacionadas con: las aptitudes físicas de los usuarios con discapacidad intelectual, las aptitudes biológicas, las disposiciones psíquicas y las competencias sociales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.2: Efectuar la evaluación del proceso, proponiendo pautas en relación a medios y tareas y teniéndolo en cuenta, en su caso, en futuras evaluaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.3: Efectuar la evaluación de los resultados, proponiendo pautas en relación a medios y tareas y teniéndolo en cuenta, en su caso, en futuras evaluaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.4: Detectar los logros durante el proceso, proponiendo correcciones y modificaciones en próximas intervenciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.5: Detectar las desviaciones durante el proceso, proponiendo correcciones y modificaciones en próximas intervenciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.6: Aplicar los instrumentos de evaluación, recogiendo información fiable y constante en los soportes descritos en la programación de referencia, y teniendo en cuenta: -la satisfacción del usuario, de su tutor legal y de otros usuarios de referencia, -la idoneidad de las actividades con relación a los objetivos, - la frecuencia, intensidad y tipo de apoyos, - la validez de las estrategias de motivación, - los resultados obtenidos y - el grado de integración obtenido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.7: Registrar la información obtenida, utilizando los soportes establecidos en la programación general de referencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.8: Analizar la información obtenida, permitiendo la valoración objetiva tanto del proceso como de los resultados de la intervención y realizando los ajustes de las actividades y de las estrategias de intervención.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP6: <i>Evaluar la actividad y el seguimiento de los usuarios con discapacidad intelectual aplicando las técnicas e instrumentos programados.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS6.9: Manejar la información resultante acorde a la legislación vigente sobre tratamiento y confidencialidad de datos personales velando por la intimidad del usuario con discapacidad intelectual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>