



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva

PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA (1137)

*Departamento de EDUCACIÓN
FÍSICA*

CURSO ESCOLAR 2024-25

PROFESOR Iván Muñoz Pérez

1. EL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

1.1. IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO

El título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva queda identificado por los siguientes elementos:

- DENOMINACIÓN: Enseñanza y animación sociodeportiva.
- NIVEL: Formación Profesional de Grado Superior.
- DURACIÓN: 2000 horas.
- FAMILIA PROFESIONAL: Actividades Físicas y Deportivas.
- REFERENTE EUROPEO: CINE –5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

1.2. PERFIL PROFESIONAL DEL TÍTULO

El perfil profesional del título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva queda determinado por:

- Su competencia general.
- Sus competencias profesionales, personales y sociales.
- La relación de cualificaciones y unidades de competencia del C.N.C.P. incluidas en el título.

A. COMPETENCIA GENERAL

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 socio deportiva 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.

B. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

Las competencias profesionales, personales y sociales de este título son las que se relacionan a continuación:

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.

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.

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.

d) Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación socio deportiva, tratando los datos de modo que sirvan en el planteamiento y retroalimentación de los programas.

e) Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y de implementos y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.

f) Programar las actividades de inclusión socio deportiva en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de intervención más apropiada.

g) Programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos, en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.

h) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones.

i) Diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las actividades de inclusión socio deportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.

j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.

k) Dirigir y dinamizar el proceso de enseñanza de actividades físicas y deportivas, adaptando lo programado a la dinámica de la actividad y del grupo y evaluando los aprendizajes de los participantes.

l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión socio deportiva programadas, adaptándolas a la dinámica de la actividad y del grupo.

m) Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.

- n) Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.
- ñ) Proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades, aplicando los primeros auxilios.
- 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.
- r) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- 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.
- v) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

C.RELACIÓN DE CUALIFICACIONES Y UNIDADES DE COMPETENCIA DEL C.N.C.P. INCLUIDAS EN EL TÍTULO

CUALIFICACIONES PROFESIONALES COMPLETAS INCLUIDAS EN EL TÍTULO:

- a) Animación físico-deportiva y recreativa AFD509_3 (Real Decreto 146/2011, de

4 de febrero, por el que se complementa el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, mediante el establecimiento de doce cualificaciones profesionales de la Familia Profesional Actividades Físicas y Deportivas, y se actualizan determinadas cualificaciones profesionales de las establecidas en el Real Decreto 295/2004, de 20 de febrero, en el Real Decreto 1087/2005, de 16 de septiembre, y en el Real Decreto 1521/2007, de 16 de noviembre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

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

UC1659_3: Organizar y dinamizar eventos, actividades y juegos de animación físico-deportiva y recreativa para todo tipo de usuarios.

UC1095_3: Organizar y desarrollar actividades culturales con fines de animación turística y recreativa.

UC1096_3: Organizar y desarrollar veladas y espectáculos con fines de animación.

UC0272_2: Asistir como primer interviniente en caso de accidente o situación de emergencia.

b) Dirección y coordinación de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil SSC565_3 (Real Decreto 567/2011, de 20 de abril, por el que se complementa el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, mediante el establecimiento de cuatro cualificaciones profesionales de la familia profesional servicios socioculturales y a la comunidad.), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1869_3: Planificar, organizar, gestionar y evaluar proyectos de tiempo libre educativo.

UC1867_2: Actuar en procesos grupales considerando el comportamiento y las características evolutivas de la infancia y juventud.

UC1868_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre.

UC1870_3: Generar equipos de personal monitor, dinamizándolos y supervisándolos en proyectos educativos de tiempo libre infantil y juvenil

CUALIFICACIONES PROFESIONALES INCOMPLETAS:

a) Actividades de natación AFD341_3 (Real Decreto 1521/2007, de 16 de noviembre, por el que se complementa el Catálogo Nacional de Cualificaciones

Profesionales, mediante el establecimiento de cuatro cualificaciones profesionales de la Familia Profesional Actividades Físicas y Deportivas):

UC1084_3 Programar actividades de enseñanza y acondicionamiento físico básico relativas a actividades de natación.

UC1085_3 Dirigir el aprendizaje y el acondicionamiento físico básico en actividades de natación.

b) Acondicionamiento físico en grupo con soporte musical AFD162_3 (Real Decreto 1087/2005, de 16 de septiembre, por el que se establecen nuevas cualificaciones profesionales, que se incluyen en el Catálogo nacional de cualificaciones profesionales, así como sus correspondientes módulos formativos, que se incorporan al Catálogo modular de formación profesional, y se actualizan determinadas cualificaciones profesionales de las establecidas por el Real Decreto 295/2004, de 20 de febrero, y modificada por el Real Decreto 1521/2007, de 16 de noviembre, por el que se complementa el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, mediante el establecimiento de cuatro cualificaciones profesionales de la Familia Profesional Actividades Físicas y Deportivas):

UC0273_3 Determinar la condición física, biológica y motivacional del usuario.

c) Animación turística HOT329_3 (Real Decreto 1700/2007, de 14 de diciembre, por el que se complementa el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, mediante el establecimiento de trece cualificaciones profesionales de la familia profesional hostelería y turismo):

UC1093_3: Crear y dinamizar grupos en situación de ocio.

UC1094_3: Organizar y desarrollar actividades lúdicas y físico-recreativas en animación turística

2. EL CICLO FORMATIVO

2.1 OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales son aquellos enunciados que describen el conjunto de capacidades globales que el alumnado deberá haber adquirido y desarrollado a la

finalización del ciclo formativo.

Los objetivos generales del Ciclo Formativo de Grado Superior de Animación y Enseñanza Socio deportiva son los siguientes:

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación socio deportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo- recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación socio deportiva.
- 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 socio deportiva.
- c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación socio deportiva, 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 socio deportiva.
- 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 socio deportiva.
- f) Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con el tipo de datos que se pretende obtener, para evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas que participan en los programas de animación socio deportiva.
- g) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias didácticas, relacionándolos con las características de los potenciales participantes, para programar la enseñanza de actividades físico-

deportivas individuales, de equipo, de implementos y juegos.

- h) Establecer los elementos de la programación, los recursos y las estrategias metodológicas de intervención, relacionándolos con las características de los potenciales colectivos implicados, para programar las actividades de inclusión socio deportiva.
- i) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.
- j) Valorar la participación de los distintos mecanismos implicados en la práctica de actividades físicas, diferenciando los grados de intensidad y de dificultad para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos.
- k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión socio deportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.
- l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico- deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.
- m) Aplicar técnicas didácticas, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de motivación y de refuerzo, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de los ejercicios de enseñanza de actividades físicas y deportivas.
- n) Aplicar técnicas de intervención social, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de

construcción de redes de relación, de inclusión y de participación, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de las actividades de inclusión socio deportiva.

- o) Aplicar técnicas de animación, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las estrategias recreativas, entre otros, para dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos.
- p) Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.
- q) Aplicar procedimientos de intervención y administración de primeros auxilios en caso de accidente, utilizando los protocolos establecidos, para proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades.
- r) 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.
- s) 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.
- t) 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.
- u) 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) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- w) 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 proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todas las personas».
- y) 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.
- z) 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.
- aa) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

3. EL MÓDULO FORMATIVO DE PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

El módulo consta de 40 horas (2 semanales) que se imparten en un mismo día en el centro educativo.

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.</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. 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.
<p>2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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.

<p>3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios 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.
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural. 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.
<p>5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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.

3.2 CONTENIDOS

a) Análisis de la realidad en animación sociodeportiva

- 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 sociocultural.
- 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.

b) Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva

- 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 personas usuarias y clientela, 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.

c) Gestión de proyectos de animación sociodeportiva

- 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 de la 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 o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.

d) Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva

- 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. 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.

e) Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva

- Evaluación de proyectos de animación.
 - Evaluación interna, previa, durante y post de la planificación estratégica y operativa del proyecto.
 - Evaluación externa, usuarios, usuarias 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

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

4.1 PRINCIPIOS GENERALES Y PEDAGÓGICOS

Los contenidos que deben trabajarse parten de las competencias que deberá tener el profesional, razón por la cual, la relación entre la formación y la realidad laboral debe ser muy estrecha. Estos contenidos deben proporcionarle al alumnado los conceptos teóricos y procedimentales necesarios y al mismo tiempo fomentar las actitudes asociadas a la cualificación profesional correspondiente. En cuanto a la concepción pedagógica se sigue el modelo constructivista propuesto en la normativa educativa vigente. Desde esta perspectiva los conceptos deben trabajarse para fomentar la elaboración progresiva de los conocimientos por parte de cada alumno/a. Por ello es necesario que los contenidos que se traten se consoliden de forma sólida antes de avanzar en la adquisición de otros nuevos. Asimismo, deben establecerse cuáles son los conocimientos clave y profundizar en ellos, tanto desde el punto de vista conceptual como procedimental, para garantizar una formación adecuada. Otro principio que es importante atender a lo largo de toda la práctica docente es el tratamiento de igualdad de género y el fomento de la coeducación.

4.2 PROPUESTA METODOLÓGICA

PLATAFORMA ON LINE AULES Utilizaremos AULES como punto de referencia para el seguimiento del módulo. En él encontraremos una sección destinada al Módulo en la que los alumnos podrán consultar y descargar los materiales para el buen aprovechamiento del mismo.

GRUPOS REDUCIDOS:

Se establecen grupos de entre dos y cinco componentes y se les asignan tareas a realizar tras la explicación del contenido.

LA TORMENTA DE IDEAS MOTRICES:

La tormenta de ideas consiste en expresar libremente en voz alta y en grupo una serie de ideas de forma desinhibida. Las ideas se anotan todas y, posteriormente, son seleccionadas las más idóneas para su aplicación como solución al problema o situación de partida. Con el adjetivo motriz se expresa la intención de aplicar este estilo al campo de las actividades físicas.

El profesor presenta una situación o problema motriz a resolver. Los alumnos emiten una serie de propuestas en voz alta que van siendo anotadas. El ambiente es cálido y se admiten propuestas jocosas o de difícil aplicación. En un segundo momento, se van analizando y comentando cada una de ellas.

Este método fomenta la espontaneidad, la creatividad y el ambiente lúdico. Las aplicaciones motrices de este estilo permiten crear nuevos juegos, nuevas reglas, nuevas competiciones, etc. Es muy apropiado para ambientes lúdicos y recreativos, aunque no queda descartada su utilización en otros marcos como forma de intervención en conflictos de grupo.

6. TEMPORALIZACIÓN

A nivel orientativo indicamos el número de unidades formativas y su distribución en el tiempo.

Unidad Formativa
UF 1. ANÁLISIS DE LA REALIDAD
UF 2. ELABORACIÓN DE PROYECTOS SEGÚN EL CONTEXTO
UF 3. GESTIÓN DE PROYECTOS Y PLANIFICACIÓN DEL USO DE LOS RECURSOS
UF 4. PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE PROYECTOS
UF 5. EVALUACIÓN DE PROYECTOS

7. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

7.1 PRINCIPIOS GENERALES. LA EVALUACIÓN CONTINUA

La finalidad de la evaluación del módulo es la de estimar en qué medida se han adquirido los resultados de aprendizaje previstos en el currículum a partir de la valoración de los criterios de evaluación, así como los objetivos propuestos. Además, se valorará la madurez académica y profesional del alumnado y sus posibilidades de inserción en el sector productivo.

El profesor, en función de la opción metodológica que elija y utilizando como referencia la programación, elegirá los métodos e instrumentos que considere más adecuados para valorar el grado de adquisición de las competencias profesionales alcanzadas por sus alumnos y alumnas.

Por lo que respecta a la opción metodológica que mostramos en este documento, proponemos una serie de orientaciones para la evaluación de los diferentes contenidos, partiendo de la concepción de la evaluación continua.

La idea de evaluación continua aparece ligada al principio constructivista del aprendizaje, en el sentido que han de proponerse, a lo largo del curso y con cierta frecuencia, actividades evaluables que faciliten la asimilación progresiva de los contenidos propuestos y las competencias a alcanzar. Y será esta evaluación continua la que va a determinar la evaluación final de los resultados conseguidos por el alumnado a la conclusión del proceso de aprendizaje. Se considerarán aspectos evaluables:

1. La presentación y exposición del proyecto final.
2. El trabajo diario en el aula.
3. Las actividades y trabajos individuales y/o grupales.
4. La actitud del alumno/a, valorándose positivamente el esfuerzo y afán de superación

Estas actividades evaluables que se realizan a lo largo de todo el proceso de aprendizaje se efectúan en tres fases: al inicio (evaluación inicial), durante (evaluación formativa) y al final (evaluación sumativa) de dicho proceso:

A. EVALUACIÓN INICIAL

Se realiza al iniciarse cada una de las fases de aprendizaje, concretamente al inicio del módulo y de cada unidad didáctica. Tiene como finalidad detectar los conocimientos previos de los alumnos/as que permitirá fijar el nivel en que hay que desarrollar los nuevos contenidos.

Proponemos realizar esta evaluación de manera informal y exploratoria a partir del planteamiento de cuestiones básicas al inicio de la Unidad. A través de estos instrumentos podremos enumerar los contenidos básicos que deberán aprender en ella. Además, esta evaluación se puede dotar de una función motivadora en la medida en que ayuda a conocer mejor las posibilidades que ofrecen los nuevos aprendizajes.

B. EVALUACIÓN FORMATIVA

Es la que se va realizando durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, para averiguar si los objetivos de la enseñanza están siendo alcanzados o no. En base a ella se decidirá regular el ritmo del aprendizaje, tanto individual como del grupo.

La evaluación de los contenidos de cada unidad se realizará mediante tareas individuales, por parejas o pequeños grupos.

Con la realización de estos ejercicios y actividades se podrá evaluar de manera pormenorizada el grado de corrección y aptitud en la ejecución de los procedimientos.

Valoración de las conductas y actitudes. En cada una de las actividades evaluativas también se tendrá en cuenta las capacidades asociadas a las conductas y actitudes que debe presentar el Técnico Superior en animación y enseñanza socio deportiva. Todas ellas son de tratamiento transversal en la formación y se deben incorporar a la evaluación de cada una de las actividades evaluativas en la medida que lo requiera cada una de ellas.

C. EVALUACIÓN SUMATIVA

Todas las unidades formativas están diseñadas para ir desarrollando las partes del

proyecto final. La no superación de alguna de las unidades formativas podrá ser superada dentro del proyecto final.

8. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de este Módulo Profesional se llevará a cabo de acuerdo con el criterio de evaluación continua. El número máximo de faltas que un alumno puede acumular a lo largo del curso para no perder el derecho a evaluación continua es de **15% del total de las Faltas (Orden 79/2010, de 27 de agosto)**.

El alumnado que supere el 15% de las faltas, y aquel que no supere los contenidos mínimos en la evaluación continua deberá realizar la evaluación ordinaria de todos los contenidos abordados durante el curso. Dichos contenidos se pueden observar en el punto 3 de esta programación, así como los objetivos, resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación a superar.

8.1 PROCEDIMIENTO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Semanalmente se propondrán diferentes tareas a solucionar que impliquen la asimilación de los resultados de aprendizaje, criterios de evaluación y objetivos propuestos, todas ellas ubicadas dentro de cada unidad didáctica. Estas tareas podrán ser evaluadas como APTO/NO APTO, o con una puntuación de 0-10 puntos. Además, se propondrá la realización de un proyecto donde el alumnado muestre su capacidad de organización de un evento/actividad de ocio y tiempo libre, y la nota de dicho trabajo también ponderará sobre la nota parcial y final del módulo. Cabe mencionar que las posibles actividades extraescolares que se realicen, serán valoradas como una tarea más o trabajo complementario.

La nota final del módulo se calculará de la siguiente manera:

- 30%: Media aritmética de las actividades propuestas.
- 70% Presentación (20%) y exposición (50%) del proyecto de animación deportiva.

Para la superación del módulo formativo en la convocatoria ordinaria se consideran requisitos:

1. Obtener una calificación superior a 5 en la media de las actividades
2. Obtener una calificación superior a 5 en la presentación y exposición del proyecto

La nota de la primera evaluación se calcula con la media de las calificaciones obtenidas hasta la fecha y haciendo una estimación de cuál sería la nota final si se acabara el curso en ese momento, a sabiendas que quedarán más puntos por evaluar que los que ya se han abordado.

En las convocatorias ordinaria y extraordinaria, para superarlas deberán demostrar la asimilación de los criterios de evaluación, resultados de aprendizaje y objetivos que se han propuesto a lo largo del curso. Esto se hará mediante la entrega y defensa del trabajo/proyecto de forma **individual** que tendrá un valor del 100% (30% entrega del proyecto en papel y 70% la presentación del mismo)

Se proporcionará 2 posibilidades para mejorar la calificación:

- 0,5 puntos por participar como voluntario/a en una evento deportivo y justificarlo con un documento firmado por la organización.
- 1 punto si se presenta un documento explicando los pasos de la organización del evento (planificación, organización, difusión, evaluación, etc)

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> ● TRABAJOS Y ACTIVIDADES CLASE/CASA: 30% ● PROYECTO FINAL del MÓDULO: 70%
	TOTAL 100%

10. PLANIFICACIÓN DE LA RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EL MÓDULO PENDIENTE DE SUPERAR

Podrán presentarse a la evaluación ordinaria y/o evaluación extraordinaria con los mismos condicionantes que el alumnado común.

11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para el seguimiento de los contenidos, se empleará como guía para el alumnado:

AULES: Como punto de referencia para el seguimiento del módulo. En él encontraremos una sección destinada al Módulo en la que los alumnos podrán consultar y descargar los materiales para el buen aprovechamiento de este.

El alumnado podrán descargar los apuntes entregados por el Profesor, así como las prácticas a realizar.

A lo largo del curso, el profesor recomendará a los alumnos diferentes aplicaciones para sus dispositivos móviles interesantes para el aprovechamiento de las diferentes unidades temáticas.

Como Bibliografía recomendada:

Figueras, P. Aldave, S. Rubio, O. (2019). Actividades de ocio y tiempo libre. Ed: ULTRAMAR. ISBN: 978-84-17872-03-8

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No hay prevista ninguna.

13. PROCEDIMIENTO DE RECLAMACIÓN A LAS CALIFICACIONES Y DECISIONES EN EVALUACIONES TRIMESTRALES:

El procedimiento y los plazos para la presentación y la tramitación de las reclamaciones a las decisiones y calificaciones obtenidas en las evaluaciones trimestrales del curso escolar serán los que determine el ROF con las orientaciones de Jefatura de Estudios y Dirección.

14. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el mes de Septiembre, inicio de curso, el departamento de Orientación informa a tutores y profesorado de las características del alumnado de ANEAE escolarizado en cada nivel, con el fin de planificar conjuntamente la respuesta educativa en cada caso. A lo largo del curso se mantendrá el Seguimiento de las medidas adoptadas en colaboración con el Departamento de Orientación.