

	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	Código: 1137
	FAMILIA PROFESIONAL: ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	Fecha: 09/2025
CURSO ESCOLAR 2025-2026	CICLO FORMATIVO: TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA	
GRADO: SUPERIOR	CURSO: 2º	HORAS TOTALES / SEMANALES: 40 / 2
MÓDULO: PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA		
PROFESOR/A: ADRIÁN NAVARRO FUENTES		

ÍNDICE

1. TÍTULO DE TÉCNICO/A SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA
2. EL CICLO FORMATIVO
3. EL MÓDULO FORMATIVO DE PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA
4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
5. TEMPORALIZACIÓN
6. EVALUACIÓN
7. RECUPERACIÓN DEL MÓDULO
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
10. PROCEDIMIENTO DE RECLAMACIÓN A LAS CALIFICACIONES Y DECISIONES EN EVALUACIONES TRIMESTRALES
11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. TÍTULO DE TÉCNICO/A SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

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:** 2.000 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 Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales (CNCP) incluidas en el título.

A. Competencia general

La competencia general de este título consiste en elaborar, gestionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos para todo tipo de usuarios, programando y dirigiendo 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 asegurando la satisfacción de los usuarios, dentro de los límites de coste establecidos.

B. Competencias profesionales, personales y sociales

Las competencias profesionales, personales y sociales asociadas a este título son las siguientes:

- a) Elaborar proyectos de animación sociodeportiva a partir del análisis de las características del entorno, incorporando las últimas tendencias del sector y las propuestas de mejora derivadas del seguimiento de otros proyectos o convocatorias institucionales.
- b) Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, con el apoyo de las tecnologías de la información.
- c) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para su promoción, desarrollo y supervisión.
- d) Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de los participantes en los programas de animación sociodeportiva, utilizando los datos para la planificación y mejora de los programas.
- e) Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, colectivas o con implementos, en función de los participantes, los medios disponibles y los datos de seguimiento, aplicando la metodología didáctica y de animación más adecuada, y realizando las adaptaciones necesarias para personas con discapacidad.
- f) Programar actividades de inclusión sociodeportiva en función de las características de los grupos, los medios disponibles y los datos de seguimiento, aplicando la metodología de intervención más apropiada.
- g) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas en las sesiones de enseñanza y recreación físico-deportiva, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- h) Diseñar y desarrollar actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores o colectivos en riesgo de exclusión, adaptándolas a sus características y necesidades.
- i) Dirigir y dinamizar el proceso de enseñanza de actividades físicas y deportivas, adaptando lo programado a la dinámica del grupo y evaluando los aprendizajes de los participantes.

- j) Dirigir y dinamizar actividades recreativas y de inclusión socio deportiva, adaptándolas a las características de los grupos y a los objetivos de intervención.
- k) Garantizar la disponibilidad y el mantenimiento de los recursos materiales, preparando los espacios, equipos y materiales necesarios para el desarrollo de las actividades.
- l) Proporcionar atención básica en caso de accidente durante las actividades, aplicando técnicas de primeros auxilios.
- m) Adaptarse a nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos propios del ámbito profesional, gestionando su formación continua y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
- n) Resolver situaciones y contingencias con iniciativa, autonomía y creatividad, demostrando espíritu de mejora tanto en el trabajo individual como en el trabajo en equipo.
- o) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, manteniendo relaciones fluidas, asumiendo liderazgo y ofreciendo soluciones ante posibles conflictos grupales.
- p) Comunicarse eficazmente con superiores, compañeros, clientes y personas a su cargo, transmitiendo información clara y adecuada, y respetando la autonomía y competencia de cada profesional.
- q) Generar entornos seguros en el desarrollo de las actividades, aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, conforme a la normativa vigente y a los objetivos de la organización.
- r) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, accesibilidad universal y diseño para todas las personas, en las actividades y procesos de prestación de servicios.
- s) Realizar la gestión básica necesaria para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa, actuando con iniciativa, responsabilidad y sentido ético en su actividad profesional.
- t) Ejercer sus derechos y deberes profesionales, participando activamente en la vida económica, social y cultural, de acuerdo con la legislación vigente.

C. Relación de cualificaciones y unidades de competencia del CNCP 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)

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 intervintente 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)

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 la 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 incluidas

- a) Actividades de natación (AFD341_3)** (Real Decreto 1521/2007, de 16 de noviembre)

Unidades de competencia:

- UC1084_3: Programar actividades de enseñanza y acondicionamiento físico básico relacionadas con la 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, modificado por el RD 1521/2007)

Unidades de competencia:

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

c) Animación turística (HOT329_3) (Real Decreto 1700/2007, de 14 de diciembre)

Unidades de competencia:

- UC1093_3: Crear y dinamizar grupos en situaciones 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 del ciclo formativo describen el conjunto de capacidades globales y competencias clave que el alumnado deberá haber adquirido y desarrollado al finalizar sus estudios.

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

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores que intervienen en un proyecto de animación sociodeportiva, valorando datos socioeconómicos, físico-geográficos, culturales y recreativo-deportivos, con el fin de elaborar proyectos adecuados al contexto.
- b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que contribuyan a la mejora de la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances y tendencias del sector.
- c) Determinar los instrumentos y secuencias de aplicación necesarios para la evaluación de proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el tratamiento de los datos.
- d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse para la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, a fin de garantizar una gestión eficaz.
- e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, planificando acciones de promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar de forma eficiente los proyectos de animación sociodeportiva.
- f) Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación adecuados para valorar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de los participantes en programas sociodeportivos.
- g) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias didácticas necesarias para programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, colectivas, de implementos y juegos.

- h) Determinar los elementos de la programación, los recursos y las estrategias metodológicas de intervención, adaptándolos a las características de los distintos colectivos, para programar actividades de inclusión sociodeportiva.
- i) Programar actividades de recreación mediante juegos y prácticas físico-deportivas, relacionando los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación con las características de los participantes.
- j) Valorar la implicación de los distintos mecanismos fisiológicos y psicológicos en la práctica de la actividad física, diferenciando niveles de intensidad y dificultad, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas adecuados.
- k) Analizar los componentes físicos, psíquicos y sociales de las actividades físico-deportivas, relacionándolos con los objetivos de inclusión social, para diseñar y secuenciar tareas dirigidas a personas mayores o colectivos en riesgo de exclusión.
- l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-recreativas, analizando los niveles de incertidumbre, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas seguras y adecuadas a todo tipo de participantes.
- m) Aplicar técnicas didácticas y estrategias motivacionales adecuadas, adaptando la organización de los recursos, los grupos y la comunicación, para dirigir y dinamizar actividades de enseñanza físico-deportiva.
- n) Aplicar técnicas de intervención social, promoviendo la inclusión, la participación y la cohesión de grupo, para dirigir y dinamizar actividades de carácter sociodeportivo.
- o) Aplicar técnicas de animación adecuadas a la naturaleza de la actividad y a las características del grupo, para dirigir y dinamizar actividades recreativas físico-deportivas y juegos.
- p) Disponer y organizar los espacios, equipos y materiales necesarios, aplicando criterios de optimización y seguridad, para garantizar la correcta realización de las actividades.
- q) Aplicar procedimientos de intervención y administración de **primeros auxilios** en caso de accidente o emergencia, siguiendo los protocolos establecidos.
- r) Analizar y aprovechar los recursos de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector, para mantener una actitud de actualización y adaptación constante.

- s) Desarrollar la **creatividad** y el **espíritu innovador**, aplicándolos en la resolución de retos y en la mejora de los procesos de trabajo y aprendizaje.
 - t) Tomar decisiones fundamentadas, analizando variables, integrando conocimientos de distintos ámbitos y aceptando la posibilidad de error como parte del proceso de aprendizaje y mejora.
 - u) Desarrollar técnicas de **liderazgo, motivación, supervisión y comunicación** que faciliten la coordinación y cohesión de equipos de trabajo.
 - v) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación adecuadas a los contenidos, la finalidad y las características de los destinatarios, para asegurar la eficacia comunicativa.
 - w) Evaluar situaciones relacionadas con la **prevención de riesgos laborales y la protección ambiental**, proponiendo y aplicando medidas personales y colectivas de seguridad según la normativa vigente.
 - x) Identificar y aplicar acciones profesionales que garanticen la **accesibilidad universal** y el **diseño para todas las personas**.
 - y) Aplicar criterios de **calidad** en los trabajos y actividades realizados, valorando la cultura de la evaluación y la mejora continua.
 - z) Utilizar procedimientos propios de la **cultura emprendedora y empresarial**, para gestionar una pequeña empresa o emprender proyectos profesionales con responsabilidad y sentido ético.
- aa) Reconocer los **derechos y deberes** derivados de su actividad profesional y su papel como ciudadano responsable, participando activamente en la vida social, económica y cultural dentro del marco legal vigente.

3. EL MÓDULO FORMATIVO DE PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

El módulo de Planificación de la Animación Sociodeportiva tiene una duración total de **40 horas**, distribuidas en **2 horas semanales**. Las sesiones se imparten en una misma jornada dentro del horario lectivo del centro educativo.

3.1. Resultados de aprendizaje, criterios de evaluación y contenidos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.	<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.
2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.	<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.

	<p>d) Se han propuesto estrategias metodológicas en función de los objetivos y del contexto.</p> <p>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.</p> <p>f) Se han secuenciado las actividades para desarrollar el proyecto.</p> <p>g) Se han definido las medidas de prevención y seguridad.</p> <p>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>a) Se han determinado los recursos necesarios.</p> <p>b) Se ha establecido el organigrama de personas y funciones implicadas en el desarrollo del proyecto.</p> <p>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> <p>d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios 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>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.
 - Evolución histórica de la animación.
 - La animación sociodeportiva en el marco de la animación sociocultural.
 - El movimiento olímpico como fenómeno de participación social.
 - Principales instituciones del “Deporte para Todos”. Carta Europea del Deporte para Todos.
- Análisis de la población destinataria
 - Edad y desarrollo evolutivo; posibilidades de comunicación.
 - Procedencia y nivel sociocultural.
 - Intereses, motivaciones y barreras a la participación.
- Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad
 - Técnicas de recogida de información y datos.
 - Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas al análisis.
 - Fuentes y sistemas de registro de información.
 - Observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental.
Fiabilidad y validez de los métodos.
 - Análisis, interpretación y visualización de datos.
- Derechos y deberes en la recogida y tratamiento de la información
 - Protección de datos y confidencialidad (RGPD y normativa aplicable).
 - Consentimiento informado y uso responsable de la información.

b) Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva

- Modelos de proyecto en animación sociodeportiva
 - Proyectos urbanos, en el medio natural y mixtos, entre otros.
- Criterios de programación
 - Personas usuarias y clientela; objetivos; metodología.
 - Actividades, infraestructuras, espacios y materiales.

- Aplicación en contextos culturales, turísticos y deportivos.
 - Enfoques de inclusión, accesibilidad y sostenibilidad.
- Diseño de proyectos
 - Estructura del proyecto: programas, subprogramas y su encaje en ámbitos/sectores específicos.
 - Indicadores de logro y resultados esperados.
- Planificación estratégica de eventos sociodeportivos
 - Comité organizador y comités funcionales; funciones y coordinación.
 - Cronograma, hitos y ruta crítica.
- Prevención y seguridad
 - Medidas preventivas, gestión de riesgos y planes de emergencia.
 - Protocolos de actuación y seguros correspondientes.

c) Gestión de proyectos de animación sociodeportiva

- Recursos humanos
 - Comité ejecutivo, organigrama y áreas de trabajo: funciones y tareas.
 - Departamento de animación: configuración y funcionamiento.
 - Liderazgo, trabajo en equipo y voluntariado.
- Recursos materiales y espacios
 - Espacios e instalaciones de recreación: habituales, alternativos y específicos; espacios del evento.
 - Normativa específica; responsabilidades; permisos y seguros.
 - Materiales: tradicionales, alternativos y reciclados; materiales del evento. Normativa, responsabilidades y seguros.
 - Accesibilidad universal: accesos, servicios y ayudas técnicas para personas con discapacidad.
- Recursos económicos
 - Presupuesto: previsión de ingresos y gastos; control y justificación.
 - Patrocinios, colaboraciones y otras vías de financiación.
- Desarrollo operativo del evento

- Cronograma de actuaciones, reuniones y actividades por áreas.
- Fichas e instrumentos de control (cualitativos y cuantitativos) para el seguimiento del cumplimiento de tareas.

d) Estrategias de promoción y difusión

- Promoción y comunicación
 - Objetivos de la promoción y estrategia comercial del proyecto.
 - Medios orales, escritos y audiovisuales.
 - Elaboración de materiales: carteles, trípticos, páginas web, entre otros.
- Uso de TIC y presencia digital
 - Espacios y soportes disponibles en internet. Redes sociales y community management.
 - Gestión de la identidad e imagen del proyecto.
- Acciones promocionales
 - Activaciones, merchandising y control presupuestario.
- Planificación y control
 - Cronograma del área de difusión y promoción.
 - Hojas de control y métricas de alcance/impacto.

e) Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva

- Tipos y momentos de evaluación
 - Evaluación interna: previa, durante y posterior de la planificación estratégica y operativa.
 - Evaluación externa: personas usuarias y entidades colaboradoras.
 - Seguimiento de las intervenciones para impulsar la igualdad entre mujeres y hombres y la inclusión.
- Técnicas e instrumentos de evaluación
 - Indicadores cuantitativos y cualitativos.
 - Hojas de registro, encuestas, entrevistas, cuestionarios, entre otros.
- Herramientas y soportes
 - Soportes informáticos para el tratamiento de la información.

- Medios audiovisuales y aplicaciones en línea para el proceso evaluador.
- Gestión de la calidad
 - Plan de calidad: estándares, procedimientos y mejora continua.
- Cierre y rendición de cuentas
 - Memoria final del proyecto y informes departamentales.
 - Lecciones aprendidas y propuestas de mejora.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

4.1. Principios generales y pedagógicos

La propuesta formativa parte de las competencias profesionales que el futuro/a técnico/a debe demostrar, de modo que la conexión entre la formación y la realidad laboral sea directa y constante. Los contenidos buscan dotar al alumnado de bases conceptuales y procedimentales sólidas, al tiempo que promueven actitudes y valores propios de la cualificación profesional.

El enfoque pedagógico se alinea con el modelo constructivista vigente: el aprendizaje se construye a partir de los conocimientos previos y avanza de forma progresiva y significativa, asegurando que cada paso se consolide antes de abordar nuevos retos. Se priorizan los conocimientos clave y se profundiza en ellos tanto en su dimensión conceptual como en su aplicación práctica. Todo el proceso se impregna de trato igualitario, coeducación y prevención de estereotipos, incorporando principios de inclusión, accesibilidad y diseño universal para el aprendizaje.

4.2. Propuesta metodológica

Plataforma en línea AULES

AULES será el eje organizativo del módulo. En su espacio específico, el alumnado encontrará materiales para consulta y descarga, podrá entregar tareas, revisar rúbricas y resolver dudas a través de foros y avisos. Se promoverá un uso responsable de la plataforma y el cumplimiento de las garantías de protección de datos.

Trabajo en grupos reducidos

El trabajo cooperativo se articulará en grupos de 2 a 5 personas, que desarrollarán tareas tras la explicación o la exploración guiada del contenido. Para favorecer la corresponsabilidad se implementarán roles rotativos (coordinación, relatoría, control del tiempo y responsable de material). Los productos serán breves y aplicados —microproyectos, propuestas de sesión, fichas de análisis o mini-diseños— y se evaluarán con criterios claros compartidos de antemano (rúbricas o listas de cotejo). La organización será sensible a la heterogeneidad del grupo, con agrupamientos flexibles, apoyo entre iguales y andamiajes que permitan progresar a todo el alumnado.

La “tormenta de ideas motrices”

Como dinámica de generación de propuestas en el ámbito de la actividad física y la animación sociodeportiva, la tormenta de ideas motrices fomenta la creatividad y la participación en un clima distendido. El proceso comienza con la presentación de un reto o situación motriz y continúa con una lluvia de ideas abierta donde todas las aportaciones se registran sin filtros. Posteriormente, el grupo analiza y selecciona las propuestas aplicando criterios de seguridad, viabilidad, recursos disponibles, inclusión y alineación con los objetivos didácticos. A partir de ahí se pasa al prototipado y la prueba, ajustando reglas y materiales mediante micro-ensayos en aula o pista, y se cierra con una devolución breve sobre qué ha funcionado y qué conviene ajustar, dejando constancia en AULES.

Esta dinámica impulsa la creatividad, la espontaneidad y un clima lúdico saludable; facilita el diseño de juegos y reglas (incluidas variantes y mini-competiciones), mejora la resolución de conflictos y la toma de decisiones en grupo, y refuerza la inclusión mediante la adaptación de roles, materiales y normas para garantizar la participación de todo el alumnado. Para optimizar el trabajo se establecerán normas de respeto y turnos de palabra, se delimitarán tiempos (con apoyo de un “timekeeper”), se visualizarán las ideas en pizarra o panel compartido y se finalizará cada sesión con una síntesis clara y criterios de decisión (seguridad, objetivos, recursos y accesibilidad).

5. TEMPORALIZACIÓN

La distribución orientativa de las diferentes unidades formativas será la siguiente:

TEMPORALIZACIÓN	
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

6. EVALUACIÓN

6.1 Principios generales

La evaluación tiene como finalidad comprobar en qué medida el alumnado alcanza los resultados de aprendizaje del currículo a partir de los criterios de evaluación, así como los objetivos del módulo. De forma complementaria, se valorará la madurez académica y profesional y el potencial de inserción laboral.

Se adopta un enfoque constructivista y continuo: a lo largo del curso se proponen actividades evaluableas que permiten una asimilación progresiva de contenidos y competencias. La evaluación se concibe como un proceso diagnóstico (inicial), regulador (formativo) y acreditativo (sumativo):

- **Evaluación inicial (diagnóstica):** al inicio del módulo y de cada unidad para detectar conocimientos previos y ajustar la enseñanza.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso, regulando ritmo y apoyos (individuales y del grupo), con retroalimentación breve y accionable.
- **Evaluación sumativa:** al cierre de cada unidad y del módulo, verificando el logro de los criterios y resultados de aprendizaje.

Serán objeto de evaluación, de manera integrada:

1. La **presentación y exposición del proyecto final**.
2. Las **actividades y trabajos** individuales y/o grupales.
3. Las **pruebas teóricas** sobre los contenidos de la asignatura.

El profesorado seleccionará los métodos e instrumentos más adecuados (rúbricas, listas de cotejo, escalas de observación, diarios, entregas en AULES, etc.) en coherencia con la programación didáctica.

6.2 Procedimientos e instrumentos de evaluación

6.2.1 Derecho a la evaluación continua

La evaluación del módulo se rige por el **criterio de evaluación continua**. De acuerdo con la **Orden 79/2010, de 27 de agosto**, el número máximo de faltas para mantener este derecho es el 15% del total.

6.2.2 Actividades evaluables y proyecto

Tareas semanales: se propondrán actividades vinculadas a los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación de cada unidad. Podrán calificarse como APTO/NO APTO o con puntuación 0–10.

Proyecto final: el alumnado diseñará y mostrará su capacidad de organización de un evento/actividad de ocio y tiempo libre. El proyecto se desarrolla por fases a lo largo de las unidades y culmina en una memoria/entrega y una defensa oral.

6.2.3 Criterios de calificación

La **nota final del módulo** en evaluación continua se calculará así:

- **40%** Media aritmética de las **actividades** propuestas (tareas, prácticas, trabajos).
- **50% Proyecto de animación sociodeportiva:**
 - **20% presentación/entrega** del proyecto (calidad técnica, coherencia con criterios, viabilidad).
 - **30% exposición/defensa** del proyecto (comunicación, dominio, adaptación, resolución de dudas).
- **10% pruebas teóricas** sobre los contenidos de la asignatura.

Requisitos para superar el módulo (convocatoria ordinaria, vía continua):

1. Obtener $\geq 5,0$ en la **media de actividades**.
2. Obtener $\geq 5,0$ en el **bloque del proyecto** (considerando conjuntamente presentación y defensa).
3. Nota final $\geq 5,0$.

7. RECUPERACIÓN DEL MÓDULO

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

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para el seguimiento de los contenidos del módulo, el alumnado contará con los siguientes materiales y recursos:

- 1) Plataforma AULES: Punto de referencia para el módulo. En su espacio específico el alumnado podrá consultar y descargar materiales, entregar tareas, revisar rúbricas, acceder a avisos y participar en foros de dudas.
- 2) Materiales del docente: El alumnado podrá descargar los apuntes facilitados por el profesorado, así como las prácticas y demás documentos de trabajo necesarios para cada unidad.
- 3) Recursos digitales y aplicaciones: se priorizarán recursos gratuitos o con licencias educativas y con opciones de accesibilidad.
- 4) Otros recursos:
 - Materiales y espacios: pabellón, pistas, material deportivo específico y alternativo, así como recursos audiovisuales para la presentación y análisis de tareas.

5) Bibliografía recomendada:

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

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No hay actividades previstas.

10. 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.

11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Durante el mes de septiembre 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.