

DOCUMENTO ESPECÍFICO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO PROFESIONAL

“1137. PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA”

Duración: 40 horas.

CORRESPONDIENTE AL CICLO DE GRADO SUPERIOR DE

**TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA
de la Familia Profesional ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS**

**Centro IES HISTORIADOR CHABÁS de Dénia
Curso 2024-2025**

Profesor

Marià Iglesias García



Introducción

En el presente documento se presenta la programación didáctica del módulo “PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA” perteneciente al Ciclo de Grado Superior **TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA**, que corresponde a la Familia Profesional de Actividades Físicas y Deportivas.

Se realizarán un total de **20 sesiones** de 2 h cada una de ellas. El horario establecido para las clases serán los miércoles de 15:30 a 17:20.

Características del alumnado

En el módulo de planificación hay 26 personas matriculadas: 24 alumnos y 2 alumnas.

Evaluación

La evaluación de las enseñanzas de Formación Profesional **será continua** y tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida en este módulo.

La evaluación se hará tomando como referencia los **resultados de aprendizaje** y los **criterios de evaluación de los módulos** profesionales, así como los **objetivos generales** del ciclo.

Relación del módulo con los objetivos generales del ciclo

Este módulo profesional contiene formación necesaria para desempeñar las funciones de **elaboración, gestión, promoción y evaluación de proyectos de animación sociodeportiva** y complementa la formación necesaria para la consecución de los objetivos marcados en el ciclo, pues permite conocer estrategias e instrumentos para realizar el **análisis de la realidad** en la que se interviene, así como los modelos y principios generales de la planificación y de la evaluación de proyectos.

Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se ubican en el sector de la animación sociodeportiva y de la animación turística, así como con el ocio y tiempo libre.

La formación del módulo contribuye a alcanzar:

Las **competencias**: a), b), c), o), p), s), t) y u) del título.

Los **objetivos generales del ciclo formativo**: a), b), c), d), e), q), r), s), v), x) e y)

a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un **proyecto de animación sociodeportiva**, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-

recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.

b) **Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo 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 sociodeportiva.

c) Determinar los instrumentos y las secuencias de **aplicación en la evaluación de los proyectos** de animación sociodeportiva, 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 sociodeportiva.

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 sociodeportiva.

q) 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.

r) 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.

s) 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 **afrentar y resolver distintas situaciones**, problemas o contingencias.

v) 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 **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.

y) 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.

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo versarán sobre:

- Métodos y sistemas de planificación y organización.
- Trabajos de grupo.
- Análisis crítico de propuestas.

- Autoevaluación.

Resultados de aprendizaje (RA) y criterios de evaluación

RA	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>	<p>a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva.</p> <p>b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención.</p> <p>c) Se han seleccionado técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto y cada momento del análisis de la realidad.</p> <p>d) Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos.</p> <p>e) Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva.</p> <p>f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información.</p> <p>g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.</p>
<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>	<p>a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado.</p> <p>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.</p> <p>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> <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>
<p>3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.</p>	<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 y/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</p>	<p>a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.</p> <p>b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión</p> <p>c) Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.</p> <p>d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.</p> <p>e) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.</p> <p>f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.</p>

<p>disponibles y los objetivos que se persiguen.</p>	<p>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>
<p>5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.</p>	<p>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.</p>

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 mixto, entre otros.
- Criterios de programación. Tipos de usuarios y clientes, 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 y/o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.

d) Estrategias de promoción y difusión en proyectos de ASD:

- 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 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.

Distribución de contenidos

Se entregará al alumnado para el desarrollo de las sesiones un total de **10 FICHAS** y un **GUIÓN del proyecto de PLANIFICACIÓN.**

La secuenciación de entrega de las fichas será:

-  FICHA 1 - La idea, análisis del CONTEXTO
-  FICHA 2 - Justificación, objetivos y resultados favorables
-  FICHA 3 - Actividades y cronograma
-  FICHA 4 - Localización, instalaciones y material
-  FICHA 5 - Recursos Humanos
-  FICHA 6 - Recursos Económicos
-  FICHA 7 - Comunicación y Marketing
-  FICHA 8 - Seguridad, prevención.
-  FICHA 9 - Temas legales
-  FICHA 10 - Evaluación del Trabajo, Conclusiones y Documentación.
-  GUIÓN del proyecto de PLANIFICACIÓN de las AFD

Secuenciación de UT

UT0 – Introducción y conceptualizaciones

- La animación: concepto y contexto. Proyectos de animación sociodeportiva. Modelos teóricos y planificación.

UT1 – Análisis del contexto y justificación.

- Análisis del contexto y justificación.
- Métodos e instrumentos de análisis de la realidad – DAFO,
- Derechos y deberes de tratamiento de la información.

UT2 – Descripción del proyecto y las actividades.

- Destinatarios/as
- Objetivos.
- Estrategias metodológicas.
- Temporalización y actividades programadas.

UT3 – Gestión de proyectos de animación SD

- Ubicación y zona influencia,
- Instalaciones y recursos materiales.
- Recursos humanos
- Recursos económicos.

UT4 – Estrategias de promoción y marketing

- Técnicas de promoción.
- Publicidad y comunicación.
- Uso de las TIC como marketing.
- Merchandising y promoción.
- Cronograma de difusión y promoción del proyecto.

UT5 – Evaluación de proyectos de animación SD

- Evaluación de proyectos.
- Instrumentos de evaluación.
- TIC para la evaluación de proyectos.
- Gestión de calidad y plan de calidad.
- Memoria final de un proyecto. Informes.



Calendario de exámenes y evaluación

Se podrá obtener una **calificación de 10 puntos (100 %)** atendiendo a la **suma de las notas obtenidas** de todos los instrumentos y herramientas de evaluación empleados y que han quedado reflejados en la siguiente secuenciación:

1 diciembre 2024 - hasta las 23:59:59

Entrega por correo electrónico las **FICHAS 1, 2, 3, 4 y 5** perfectamente completadas (valor de **10 %**)

2 marzo 2025 - hasta las 23:59:59

- Entrega por correo electrónico las **FICHAS 6, 7, 8, 9 y 10** perfectamente completadas (valor de **10 %**)
- Entrega por correo electrónico y en formato PDF de **proyecto de PLANIFICACIÓN** (valor de **80%**)

La **no entrega, o entrega fuera de plazo**, supondrá **obtener 0** puntos.

Criterios de evaluación y calificación

Como se ha comentado en el punto anterior, en el examen PARCIAL o FINAL de marzo el alumnado deberá **entregar su proyecto de PLANIFICACIÓN** en formato PDF y atendiendo y respetando los siguientes puntos:

- **Portada** (especificada por el centro: se incluye título, nombre, curso y profesor)
- **Índice** (sumario o guion del proyecto de planificación).

- **Introducción** – presentación del alumno, objetivos personales, en el proyecto nos vamos a encontrar....)
- **Agente** o **promotor** del proyecto (normalmente el alumno, también puede ser una empresa, una fundación, un club...)
- **Contexto** con macroentorno y microentorno. Antecedentes (si es el caso, proyectos anteriores, acciones o proyectos similares que sí o no funcionaron, ...)

- **Análisis estratégico** (DAFO, análisis básico de la realidad de la animación, del contexto económico y social, de la oferta de la competencia).
- **Justificación** (por qué queremos hacerlo visto el DAFO anterior)
- **Destinatarios/os** (a quién va dirigido y por qué motivo).
- **Objetivos** (¿para qué queremos hacerlo? ¿Qué queremos conseguir?)
 - **Resultados favorables** previstos (beneficio social o económico, tanto los directos como los indirectos).
 - **Impacto** social y/o ambiental previsto.
- **Metodología** (¿cómo vamos a hacerlo?)
- **Actividades** (¿qué vamos a hacer en particular?)
- **Temporalización y cronograma** (¿cuándo vamos a hacerlo?)
- **Localización, ubicación** (¿dónde queremos hacerlo?)
- **Instalaciones y recursos materiales** (¿con qué instalaciones y con qué materiales vamos a llevarlo a cabo?)
- **El personal** necesario – los recursos humanos (¿quiénes van o vamos a hacerlo?) Organigrama.
- Recursos **financieros** (presupuestos de ingresos, gastos)
- El **marketing** y la difusión, **promoción** de la actividad o acción.
- Elementos de **prevención** y **seguridad**. Tanto pasiva y activa – los seguros de la actividad.
- El marco **legal** básico (permisos, autorizaciones y consentimiento informado).
- **Evaluación** del proyecto, indicadores de calidad y propuestas de futuro (definir los instrumentos para el feed-back).
- **Conclusiones** (en relación a los objetivos e ideas principales)
- Documentación, **bibliografía** y **webgrafía** (referencias web - que funcionen -, bibliográficas y normativa)
- **Anexos** (documentos que apoyan y mejoran la planificación)

La **RÚBRICA** será el instrumento de evaluación y calificación de cada uno de los apartados del guion de PLANIFICACIÓN presentada. Se explicará en clase.

La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y actividades programadas para este módulo. Para lo que, en **régimen presencial, será necesaria la asistencia al menos al 85 % de las clases** y actividades previstas en cada módulo.

La **falta de asistencia a las sesiones presenciales supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua y no poder sumar los puntos de los parciales**. Siendo así, el alumnado quedará emplazado a **única convocatoria ordinaria de examen final en fecha a determinar** que consistirá en la entrega del **proyecto de planificación**.

Según el cómputo de horas del módulo, el alumnado podrá **tener hasta 6 faltas de asistencia para no perder su derecho de evaluación continua**.

El **control de faltas** se llevará a través de la plataforma **ITACA** así como la **notificación de la calificación trimestral y final**.

Se permitirá **5 minutos máximo de retraso** para entrar a clase, entre 5 y 10 minutos de retraso se pondrá al alumno un "retraso", **a partir de los 10 minutos** del inicio de la sesión, el alumnado que llegue tarde se le permitirá el acceso a clase pero se le anotará una **falta de asistencia en ITACA**.

Si en el examen **final de marzo no se alcanza la nota de 5 puntos**, el/la alumno/a podrá presentarse al examen extraordinario de junio. El profesorado decidirá y comunicará al alumnado en un **informe personal** si deberá **hacer, modificar o recuperar** de cara al examen en convocatoria extraordinaria.

Instrumentos de calificación y evaluación

Los instrumentos seleccionados para este módulo son:

- Pruebas escritas de desarrollo y cuestionarios.
- Pruebas orales públicas (si es necesario ampliar la evaluación).
- Presentación de trabajos individuales originales.
- Exposiciones y presentaciones públicas de trabajos.

En general, se podrá utilizar para evaluar el proceso y el profesorado:

- Entrega de encuestas de valoración.
- Informe de autoevaluación.

Actividades extraescolares

Para este módulo de 2º TSEASE el Departamento de CCFF de la FP de AFD no tiene **previstas** actividades extraescolares

Coordinación con otros módulos del título

Este módulo, en relación al resto de 2º TSEASE y con respecto a: Objetivos, Estrategias de METODOLOGÍA, Criterios de EVALUACIÓN general y Criterios de CALIFICACIÓN, debería coordinarse con los módulos de **OCIO Y TIEMPO LIBRE, INCLUSIÓN SOCIAL y, sobre todo, el módulo de PROYECTO.**