

CICLO FORMATIVO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIO-DEPORTIVA.

MÓDULO PROFESIONAL: PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS E.C.T.S.: 4. CÓDIGO: 1137.

PROFESOR: José Antonio Alonso Calzón

Duración: 42 horas. 2h/semanales.

INDICE

1.Marco normativo.....	3
2.Introducción.....	3
3.Perfil profesional del título.....	3
4.Competencia profesional del título.....	3
5.Objetivos del Ciclo.....	4
6.Competencias del título... ..	6
7. Contenidos	8
7.1 Contenidos Básicos.....	8
7.2 Temporalización.....	9
7. Evaluación.....	10
7.1.Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.....	10
7.2 Procedimiento e instrumentos de evaluación.....	14
7.2.1 RA y CE en Empresa durante la FFEOE.....	14
7.2.2 Actividades de recuperación.....	15
7.2.3 Actividades para subir nota.....	15
7.2.4 Instrumentos de Evaluación.....	15
7.2.5 Relación entre RA, CE, contenidos e IE.....	16
8.Orientaciones Metodológicas	22
8.1 Técnicas, métodos y EA aplicables en el módulo de PASD.....	23
8.1.1.Técnicas.....	23
8.1.2 Métodos de enseñanza.....	23
8.1.3 Estilos de enseñanza.....	24
9.Atención a la diversidad	26
10.Actividades formativas complementarias.....	27

1.Marco normativo

- **Ley Orgánica 3/2022**, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- **Real Decreto 659/2023**, de 18 de julio, por el que se desarrolla la Ordenación del Sistema de FP. (Modificada por RD 658/2024).
- **Real Decreto 653/2013**, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación socio-deportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo.
- **Real Decreto 499/2024**, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado medio y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- **Real Decreto 500/2024**, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- **Decreto 147/2025**, de 17 de septiembre de 2025, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas de los Grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- **Orden de 18 de septiembre de 2025**, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2.Introducción

El módulo **Planificación de la Animación Sociodeportiva** forma parte del ciclo formativo de grado superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva, y tiene como objetivo dotar al alumnado de las competencias necesarias para diseñar, organizar, planificar y evaluar proyectos de animación sociodeportiva en diversos contextos. En el marco de este ciclo, el alumnado se prepara para responder a las demandas de intervención socio-deportiva y recreativa, entendiendo el deporte y el ocio activo como herramientas de inclusión, cohesión social, salud y desarrollo personal.

Este módulo sostiene su propuesta didáctica en los fundamentos teórico-metodológicos de la planificación (análisis del entorno, definición de objetivos, selección de recursos, cronograma, evaluación), la gestión de los recursos humanos y materiales, así como en la programación de actividades físico-deportivas, de recreación y de animación sociocultural, con adaptaciones para personas con diversidad funcional o colectivos en vulnerabilidad. Además, se promueve un enfoque centrado en la persona, promoviendo la participación activa, la creatividad y la flexibilidad para adaptarse a distintos contextos y colectivos.

Con carácter profesionalizante, esta programación didáctica del módulo apuesta por metodologías activas (trabajo cooperativo, aprendizaje por proyectos, simulaciones, sesiones prácticas) y fomenta la autonomía, la iniciativa emprendedora y la responsabilidad del alumnado como futuros técnicos superiores. En su desarrollo, se atiende a los principios del marco curricular establecido para el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva: elaborar, gestionar y evaluar proyectos de animación físico-deportiva, programar actividades de enseñanza, inclusión y tiempo libre, coordinar equipos y garantizar la seguridad y la satisfacción de los usuarios.

Finalmente, esta programación pretende guiar el proceso formativo hacia la adquisición de una visión integral del profesional de animación sociodeportiva, donde el conocimiento técnico, la sensibilidad social y la ética de la intervención se hagan presentes, de modo que los futuros titulados contribuyan de forma efectiva al bienestar de los colectivos y a la dinamización activa y sostenible del entorno.

3.Perfil profesional del Titulo

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, y por la relación de cualificaciones y, en su caso, unidades de competencia del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales incluidas en el título.

4. Competencia general del Título.

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 sociodeportiva 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.

5.Objetivos de ciclo.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socioeconómicos, 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 distintos ámbitos y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
- t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

- x) 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.
- 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.

5. Competencias del título.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- f) Elaborar proyectos de animación sociodeportiva 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.
- g) 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, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.
- h) Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para la promoción, desarrollo y supervisión del mismo.
- 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.
- 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.

6.Contenidos.

6.1 Contenidos Básicos.

1) Análisis de la realidad en animación sociodeportiva

- La animación. Aspectos históricos y conceptuales.
 - o Conceptos y definiciones de animación.
 - o Aspectos históricos y evolutivos de la animación.
 - o La animación sociodeportiva en el marco de la animación social.
 - o El movimiento olímpico como fenómeno de participación social.
 - o 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:
 - o Métodos y técnicas de recogida de información y datos.
 - o Tecnologías de la información y comunicación aplicadas.
 - o Análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de información.
 - o Observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. Fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información.
 - o Análisis e interpretación de datos.
- Derechos y deberes en la recogida y tratamiento de la información.

2) 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.

3) Gestión de proyectos de animación sociodeportiva

- Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva.
 - o El comité ejecutivo, el organigrama y sus áreas de trabajo. Funciones y tareas.
 - o El departamento de animación, configuración y funcionamiento.
- Recursos materiales y espacios en proyectos de animación sociodeportiva.
 - o 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.
 - o Normativa específica, responsabilidades, vías de consecución de los permisos y seguros.
 - o Recursos materiales en recreación, materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. Materiales del evento. Normativa específica, responsabilidades y seguros.
 - o Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad. Ayudas técnicas para personas con discapacidad.
- Recursos económicos en proyectos de animación sociodeportiva.
 - o El presupuesto, previsión de ingresos y gastos.
 - o Patrocinios que apoyan el proyecto.

- Desarrollo práctico de un evento de animación sociodeportiva.
 - o El cronograma de actuaciones, reuniones y actividades de cada área.
 - o Fichas de control cualitativas o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.

4) 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.
 - o Medios de comunicación orales, escritos y audiovisuales.
 - o 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.

5) Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva

- Evaluación de proyectos de animación.
 - o Evaluación interna, previa, durante y post de la planificación estratégica y operativa del proyecto.
 - o Evaluación externa, usuarios, usuarias y entidades colaboradoras.
 - o Seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres.
- Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación.
 - o Aspectos cuantitativos y cualitativos del proyecto.
 - o 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

6.2 Temporalización.

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

SEPTIEMBRE		
OCTUBRE	Bloque 1	
NOVIEMBRE	Bloque 2 y 3	
DICIEMBRE	Bloque 4 y 5	
ENERO		RAID/OLIMPIADAS/INTERCICLO
FEBRERO	FFEOE .	

7.Evaluación.

7.1.Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.

Los **resultados de aprendizaje** son una serie de formulaciones que el estudiante debe conocer, entender y / o ser capaz de demostrar tras la finalización del proceso de aprendizaje.

Los resultados del aprendizaje deben estar acompañados de **criterios de evaluación** que permiten juzgar si los resultados del aprendizaje previstos han sido logrados. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera la unidad mínima evaluable.

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 socio-deportiva.	a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación socio-deportiva. 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 socio-deportiva. 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 socio-deportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.	a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación socio-deportiva 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 socio-deportiva. 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.
3. Gestiona proyectos de animación socio-deportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.	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 socio-deportiva, 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 y/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. g) Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.

4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades incluidas en los proyectos de animación socio-deportiva, analizando los recursos disponibles y los objetivos que se persiguen.	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. 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.
--	--

5. Evalúa proyectos de animación socio-deportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.	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.
---	--

7.2 Procedimiento e instrumentos de evaluación.

Según la Orden 18 Septiembre de 2025, por la que se regula la evaluación, acreditación y titulación académica del alumnado de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía . La evaluación de los aprendizajes del alumnado que cursa grados D del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía será objetiva, continua, formativa e integradora de las competencias adquiridas en el centro y en la empresa u organismo equiparado.

Para alcanzar la calificación final positiva el alumno o alumna deberá haber alcanzado los resultados de aprendizaje de cada uno de los bloques de contenidos y por lo tanto haber superado los criterios de evaluación asociados a dichos contenidos.

El artículo 27.1 del Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, determina que la evaluación de los grados D debe permitir verificar la adquisición de las competencias profesionales y para la empleabilidad, tomando como referencia los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación establecidos en la norma básica y en el desarrollo autonómico.

En virtud de lo establecido del artículo 27.5 y 27.6 del Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, en la modalidad presencial la evaluación continua de los aprendizajes requerirá la asistencia regular y obligatoria, tanto en el centro docente como en la fase de formación en empresa u organismo equiparado, de al menos el 80 por ciento de la duración total del módulo, a partir de la fecha en la que el alumnado se haya matriculado.

En caso de *pérdida de derecho de evaluación continua*, el alumnado tendrá derecho a la realización de las pruebas objetivas que el equipo docente responsable considere oportunas, conforme a los criterios de evaluación que estén asociados a los resultados de aprendizaje no superados, y a lo incluido en la presente programación didáctica.

En el caso concreto del módulo profesional de Planificación ASD, el alumnado que pierda el derecho a evaluación continua deberá realizar una prueba escrita de los resultados de aprendizaje, criterios de evaluación y contenidos no superados para la primera evaluación final (mayo). En el caso de no superar dicha prueba, tendrá la opción de realizar otra prueba escrita para la segunda evaluación final (junio). Cabe señalar que en el ROF de nuestro centro se indica en los apartados 6.4.1 y 6.4.5 la obligatoriedad de la asistencia a clase para todo el alumnado y la necesidad de **justificar las faltas con documentos oficiales**, especialmente en aquellas fechas en las que se realizan pruebas evaluables.

El alumnado de *tránsito entre planes de estudio* con el módulo no superado, no tendrá horario lectivo y contará con un plan personalizado de recuperación con tareas y actividades así como una prueba final de evaluación que se realizará en el período comprendido entre la primera evaluación final y la segunda evaluación final.

La evaluación del alumnado, durante la fase de FFEOE será realizada por el profesorado que imparte el módulo de Planificación ASD. La calificación final del módulo se establecerá mediante la aplicación de la ponderación definida en esta programación didáctica a los criterios de evaluación asociados a cada una de las actividades formativas desarrolladas a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuando los resultados de aprendizaje se adquieran tanto en el centro docente como en la empresa u organismo equiparado, la evaluación será responsabilidad del personal docente. La persona encargada de la tutoría dual de empresa colaborará en la evaluación mediante la valoración cualitativa de las actividades desarrolladas en la empresa u organismo equiparado vinculadas a los resultados de aprendizaje que se hayan trabajado conjuntamente entre centro de formación y la empresa u organismo equiparado.

7.2.1 Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación en Empresa durante la FFEOE

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
2. Elabora proyectos de animación socio-deportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.	f)Se han secuenciado las actividades para desarrollar el proyecto. 2,5% g)Se han definido las medidas de prevención y seguridad. 2,5%

4. Elabora criterios para el plan de promoción y difusión de las actividades incluidas en los proyectos de animación socio-deportiva, analizando los recursos disponibles y los objetivos que se persiguen.	a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.2,5% b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión. 2,5% d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.2,5% f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.2,5%
---	--

7.2.2 Actividades de recuperación.

Se determina un periodo entre la primera evaluación final y la segunda evaluación final para repetir y entregar las actividades y los trabajos no superados y para realizar los exámenes de recuperación de la materia no superada anteriormente.

7.2.3 Actividades para subir nota.

Se realizará mediante Créditos (Ver Programación General).

7.2.4 Instrumentos de Evaluación.

Los resultados de aprendizaje se evaluarán con los instrumentos de evaluación:

Instrumentos de Evaluación	
Exámenes orales y escritos.	Exámenes prácticos
Trabajos individuales- parejas –grupos.	Grupos de trabajo
Preguntas cortas orales y escritas.	Realización de sesiones.
Cuestionarios	Ejercicios prácticos.
Mapas conceptuales.	Plantillas/ fichas de observación.
Resolución de Problemas.	Talleres
Ficheros.	Registros anecdóticos.
Sesiones.	Autoevaluación.
Trabajos monográficos.	

7.2.5 Relación entre los resultados de aprendizaje y su ponderación, criterios de evaluación, contenidos e instrumentos de evaluación.

Resultado de aprendizaje y ponderación.	Criterios de evaluación.	Contenidos y Bloques	Instrumentos
1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva 20%	a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva.	1) y 2)	Sesiones prácticas. Trabajos en grupos: reducidos e individuales. Puestas en común. Exposiciones. Supuest. Práct. Exámenes oreales y/o escritos.
	b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos		
	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.		Exámenes
	a) 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.		Listas de asistencia Cuaderno clase

2.Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad. 20%	a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado.	1)	Grupos de trabajo Talleres
	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.		Exámenes. O.E. H.Observ.
	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.		
3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos. 20%	a) Se han determinado los recursos necesarios.	2) y 3)	Sesiones prácticas. Exposiciones. Proyecciones. Hojas de observación. Grupos de trabajo. Supuestos prácticos.
	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 y/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		Exámenes. Exposiciones. Proyecciones. Cuaderno clase.
	g) Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.		

			Listas de Asistencia. Registros anécdotas.
Resultados de aprendizaje y ponderación	Criterios de evaluación	Contenidos y bloques	Instrumentos
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. 20%	a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.	2),3) y 4)	Supuestos Práctic. Sesiones prácticas Grupos trabajo H.Observc. Interciclo.
	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.		
	a) 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.		Exámenes O y E. Trabajos Varios. Salidas y encuentros con otros centros.
	b) 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.		Listas asist. Registr Incident.
5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución. 20%	a) Se han concretado las técnicas, indicadores, criterios e instrumentos de evaluación de proyectos de animación.	5)	Sesiones prácticas.
	b) Se han especificado los momentos en los que se aplican las técnicas de evaluación.		Hojas de observación. Hojas de Valoración. Grupos de trabajo. Supuestos prácticos.

	c) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.		Exámenes O y E. Trabajos Varios.
	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.		Listas de Asistencia. Registros anecdotas

8.Orientaciones metodológicas.

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.

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.

La acción metodológica debe ir encaminada a la correcta toma de decisiones sobre la forma en la que vamos a organizar el proceso de enseñanza aprendizaje con el alumnado, teniendo en cuenta una serie de consideraciones previas y normativas:

1. Consideración de la enseñanza aprendizaje como proceso sistemático en el que tenemos como obligación producir cambios significativos en el alumnado.
2. Interés por la eficiencia en nuestra labor docente, procurando un alto nivel de asimilación de los contenidos impartidos y que al mismo tiempo la enseñanza beneficie a la mayoría.
3. Toma en consideración de que nuestra enseñanza está apoyada en contenidos significativos y debe servir para el mejor conocimiento de sí mismo del alumnado, convirtiéndose en un mecanismo emancipador que avance su futuro laboral, procurando el fomento de la iniciativa, la autonomía, el trabajo en grupo y la educación en valores.
4. Adaptación de la labor docente a las características del alumnado y su nivel inicial.
5. Utilización de las técnicas, métodos y estilos de enseñanza más adecuados a los objetivos, a los contenidos y a las características y capacidades del alumnado, generadores de confianza y motivación.
6. Valoración de la importancia del uso del tiempo de la sesión de trabajo, buscando el equilibrio entre las tareas organizativas, de control y de enseñanza aprendizaje.
7. Integración en la enseñanza aprendizaje de actitudes personales y profesionales que contribuyan a conformar el perfil profesional del titulado.
8. Utilización de todos los recursos pertinentes para la mejor docencia posible, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación actuales.
9. Manejo de las actividades teóricas y prácticas dentro de un mismo bloque didáctico, relacionándolas y buscando transferencias positivas de unas a otras.
10. Entendimiento de que solo se considera que el alumno adquiere los resultados de aprendizaje programados cuando es capaz de asimilar los contenidos de cada una de las unidades didácticas, a través de la adquisición de los objetivos específicos y criterios de evaluación de cada una de ellas.

8.1 Técnicas, métodos y estilos de enseñanza aplicables en el módulo de Planificación de la animación sociodeportiva

8.1.1. Técnicas

Adaptaremos nuestro potencial comunicativo a la capacidad comprensiva del alumno, tanto en las informaciones sobre los contenidos conceptuales como en aquellas del ámbito procedimental, en los que habrá que incidir sobre las correcciones. El uso de los diferentes canales o vías comunicativas debe ser habitual, al igual que la utilización de diferentes *feedback*. en función la forma o la intención elegida.

De esta forma, y siempre buscando que la sesión y las actividades sean atractivas, activas, participativas y motivantes, podemos comunicar:

- Interrogando – Describiendo – Evaluando – Comparando – Explicando – Prescribiendo – Animando

En todo momento debemos buscar la aplicación práctica de los contenidos conceptuales proponiendo la intervención y participación del alumno en la dinámica de la sesión. A través de nuestras técnicas comunicativas debemos crear un clima favorable y cordial en el que la participación del alumnado no suponga una obligación, más bien las aportaciones deben venir desde la confianza y la cordialidad.

8.1.2 Métodos de enseñanza

La estrategia elegida para la intervención no será única. Las características y condicionantes del alumnado, el material, el nivel inicial, el tipo de contenido... serán aspectos a tener en cuenta a la hora de elegir aquella que mejor se adapte en cada momento. Disponer de una buena batería de opciones estratégicas proporciona al docente un sinfín de herramientas metodológicas a las que puede acudir cuando las necesite, desde las más conductistas a las más creativas, desde las cuales descender a los diferentes estilos de enseñanza directos.

Entre todas las posibilidades sugerimos las siguientes:

Método	Rasgos característicos
Deductivo	Partiendo de conceptos del ámbito genérico, el alumnado debe identificar, especificar y caracterizar los ejemplos y propuestas concretas que se le propongan.
	El profesorado suministra gran cantidad de información sobre una unidad o sobre un contenido concreto de forma clara y organizada. Es aconsejable cuando se trate de temas amplios y complejos, tales como la planificación, seguimiento y

Expositivo	evaluación de los proyectos de tiempo libre. Los contenidos que el alumno debe asimilar deben ser presentados explícitamente para que pueda establecer la relación oportuna con conocimientos anteriores y encontrando sentidos a las actividades de aprendizaje.
Científico-indagatorio	El docente enseña ciencia haciendo ciencia mientras guía al alumno en su aprendizaje. Los objetivos principales de las actividades basadas en la investigación y el descubrimiento no deben ser los aprendizajes conceptuales, sino que cumplen una función muy importante en la adquisición de procedimientos y de actitudes.
Creativo	Es importante que el alumnado sienta que es libre para explorar problemas, para decidir las respuestas y tomar decisiones, según su criterio personal ante propuestas significativas. El profesorado modifica su rol y se convierte en «asesor» del aprendizaje.
Directivo	Muy oportuno cuando se trata de enseñanza de habilidades o destrezas. El docente toma todo el protagonismo, explica o demuestra el procedimiento a seguir, buscando una clara ganancia en la autonomía personal del alumnado.
Simuladorio	La utilización y propuesta de actividades que simulan la situación real es un instrumento que debe ocupar gran parte de las sesiones teórico-prácticas de la mayoría de las unidades didácticas de este módulo.
Colaborativo	El trabajo en grupo no debe reducirse a la mera participación dentro del colectivo. Mediante propuestas que fomenten la interacción entre los alumnos y el trabajo colaborativo conseguiremos que los aspectos de relación, confianza y apoyo tengan la consistencia que necesita dentro del aprendizaje.
Memorístico	No por ser tradicional y perteneciente desde siempre a los métodos clásicos debemos desechar el trabajo y el método memorístico. Lo importante es utilizarlo para aquellos contenidos que deben ser retenidos para su uso en distintas circunstancias, fechas, nombres y datos concretos que por sus características no necesitan ser comprendidos pero que pueden ser importantes.

8.1.3 Estilos de enseñanza.

Todo el proceso de adopción de un estilo de enseñanza que se amolde perfectamente a objetivos, contenidos, técnicas, métodos, características de los alumnos, etc. se asemeja mucho a la adopción de toda una estrategia docente. Lo importante es que siempre mantengamos la didáctica donde debe permanecer: próxima a lo que enseñamos, a la forma de enseñarlo a y a las características de nuestros alumnos.

En este módulo utilizaremos cuatro estilos de enseñanza basados en estilos de aprendizaje:

Estilo de enseñanza	Características principales de la intervención docente
Estilo de Enseñanza Abierto	Conjunto de comportamientos que favorecen el estilo de Aprendizaje Activo
Estilo de Enseñanza Formal	Conjunto de comportamientos que favorecen el estilo de Aprendizaje Reflexivo
Estilo de Enseñanza Estructurado	Conjunto de comportamientos que favorecen el estilo de Aprendizaje Teórico
Estilo de Enseñanza Funcional	Conjunto de comportamientos que favorecen el estilo de Aprendizaje Pragmático

Así mismo estos son los comportamientos que proponemos para facilitar un aprendizaje activo:

1. Atender a todas las cuestiones espontáneas que surgen al hilo del desarrollo de la clase.
2. Procurar estar siempre informado de cuanto sucede en la actualidad para comentarlo o investigarlo con los alumnos.
3. Alabar y mostrar interés por los estudiantes que tienen ideas originales.
4. Aceptar y comprender lo que sienten, piensan y expresan los alumnos en cada momento.
5. Potenciar y animar con actividades novedosas que los alumnos sean espontáneos, dinámicos, participativos e

inquietos.

6. Exigir a los alumnos la búsqueda de múltiples caminos para la obtención de sus posibles soluciones en los problemas.
7. Procurar que las actividades propuestas sean variadas y que no se parezcan.
8. Aportar ideas nuevas u otras que suelen chocar con los razonamientos habituales.
9. Poner empeño en fomentar el trabajo en equipo.
10. Exponer las ideas sin «censuras».
11. Potenciar entre los alumnos que investiguen y busquen soluciones.
12. Retroceder y replantear las actividades de otra forma, si no salen bien, con toda la naturalidad.
13. Solicitar voluntarios entre los alumnos para que expliquen o realicen las actividades ante los demás.
14. Inducir que los alumnos generen ideas sin ninguna limitación formal.
15. Cambiar con frecuencia de procedimientos metodológicos.
16. Hacer que los alumnos trabajen en equipo siempre que la tarea lo requiera.
17. No ajustarse a la planificación si aparecen noticias de interés.
18. Permitir que los alumnos dialoguen en la clase las cuestiones que se plantean.
19. Trabajar con problemas obtenidos del entorno.
20. Dejar que los alumnos actúen de forma espontánea.
21. Plantear interrogantes tengan soluciones divergentes.
22. Plantear varias tareas a la vez y dejar libertad de orden de realización.
23. Potenciar el trabajo colaborativo dentro de los grupos.
24. Hacer que los alumnos asuman roles, presentaciones y moderen debates.
25. Trabajar con simulaciones y dramatizaciones.

9. Atención a la diversidad

Para el alumnado que presente discapacidad o cualquier otra necesidad específica de apoyo educativo o formativo se garantizará el acceso al currículo y a las pruebas de evaluación disponiendo de los medios necesarios para que puedan alcanzar los objetivos establecidos en términos de resultados de aprendizaje y adquirir las competencias profesionales correspondientes. En virtud del artículo 8.3 del Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, los centros docentes aplicarán los currículos establecidos adaptando su programación, técnicas, procedimientos e instrumentos de evaluación a las características de su alumnado, con especial atención a las necesidades de quienes presenten una discapacidad o cualquier otra necesidad específica de apoyo educativo o formativo y teniendo en cuenta las posibilidades formativas del entorno productivo.

Esta adecuación en ningún caso supondrá la modificación o supresión de las competencias contempladas de los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación del grado y, por lo tanto, no podrán afectar a la adquisición de la competencia general del título. A tal efecto, los centros podrán prever adaptaciones metodológicas, tecnológicas, organizativas y de comunicación.

La planificación de nuestra programación ha de tener en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades específicas de apoyo educativo, con unas finalidades básicas:

- . Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- . Facilitar el proceso de socialización y autonomía de alumnos y alumnas.
- . Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- . Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.
- . Favorecer el desarrollo profesional e inserción laboral del alumno.

Para proceder a establecer medidas de atención a la diversidad se tratará de detectar cuál es la necesidad o necesidades concretas del alumno o alumnos y de esta forma se propondrán los medios y medidas necesarias.

Por tanto, las medidas a adoptar en estos casos podrán ser:

a) Medidas metodológicas para facilitar el acceso al currículo, como las siguientes:

- . Utilización de medios técnicos e informáticos para facilitar el desarrollo de las actividades formativas en casos de dificultad en la motricidad fina o déficit visual.
- . Utilización de los recursos técnicos para los casos de déficit auditivo.
- . Otras medidas que permitan la realización de las actividades formativas y que a juicio del equipo docente resulten de aplicación.

b) Medidas en los procesos de evaluación, como, por ejemplo:

- . Adaptación de tiempos para quienes acrediten dificultades específicas de aprendizaje (DEA), Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), dislexia u otras situaciones que lo justifiquen.
- . Adaptación del formato de examen en pruebas escritas. Esta medida se podrá adoptar para quienes presenten déficit visual, TDAH, DEA o dislexia, sin perjuicio de otras situaciones que pudieran justificarla.

En todo caso, en atención a la diversidad que se presenta en un grupo-clase, se propondrán actividades de dos tipos orientadas a cubrir sus necesidades:

- . De refuerzo, para el alumnado que presente dificultades puntuales;
- . De profundización, para satisfacer a aquellos alumnos que demanden expandir su aprendizaje y muestren una actitud proactiva e indagatoria sobre el módulo.

Se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en el aprendizaje y evaluación para las personas que presentan necesidades específicas vinculadas a la comunicación. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

10.Actividades formativas complementarias.

Actividad	Fecha	Curso
Raid/Gymkana 4º ESO Porzuna	14 enero	2º A TSEAS
Olimpiadas escolares	16 enero	2º B TSEAS
Interciclo	21 enero	2º C TSEAS