

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

**MÓDULO PROFESIONAL "PROYECTO INTERMODULAR DE ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN
SOCIODEPORTIVA" (1144)**

**PROFESORES: Francisco Javier Arranz Alés
José Antonio Alonso Calzón**

Duración: 64 horas. 2h/semanales.

INDICE

1.Contextualización y justificación del módulo

2.Competencias profesionales, personales y sociales

3.Temporalización

4.Orientaciones metodológicas

5.Actividades significativas

6.Evaluación

6.1. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

6.2. Procedimiento e instrumentos de evaluación

6.2.1. Instrumentos de evaluación

7.Orientaciones metodológicas

8.Actividades significativas

9.Atención a la diversidad

10.Conexión con los ODS y el entorno

1. Contextualización y justificación del módulo

El módulo profesional de "Proyecto intermodular de animación sociodeportiva" forma parte del último curso del ciclo formativo de Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS) y tiene carácter integrador. Su finalidad principal es que el alumnado aplique de forma práctica, coherente y contextualizada los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas a lo largo del ciclo en un entorno real o simulado. Este módulo se presenta como la culminación del itinerario formativo del estudiante, permitiéndole enfrentarse a un reto profesional complejo mediante el desarrollo completo de un proyecto que responde a necesidades reales del sector sociodeportivo.

Este módulo NO se dualiza. A diferencia de otros módulos del ciclo que se desarrollan parcialmente en el entorno productivo (empresa), el módulo "Proyecto Intermodular" se lleva a cabo íntegramente en el centro educativo. Esta característica permite al docente acompañar de forma continua al alumnado en todo el proceso, desde la identificación de una necesidad hasta la presentación final del proyecto. Este acompañamiento garantiza una evaluación formativa rigurosa y personalizada, y asegura la integración transversal de todos los módulos cursados.

La no dualización también permite consolidar espacios de reflexión individual y grupal, integrar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o el Aprendizaje-Servicio (ApS), y establecer una fuerte conexión con el entorno más próximo al centro educativo. En el caso del IES Juan de Mairena, situado en Mairena del Aljarafe (Sevilla), se dispone de una amplia red de recursos deportivos, sociales y comunitarios con los que se pueden generar proyectos útiles y sostenibles. Estas condiciones favorecen una alta contextualización del aprendizaje, reforzando el sentido y la motivación del alumnado.

Esta programación didáctica contempla una propuesta metodológica activa, cooperativa, inclusiva y competencial, fundamentada en el diseño y desarrollo de proyectos socio deportivos reales o simulados que estén vinculados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Se fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, la responsabilidad y el trabajo en equipo como ejes clave de la madurez profesional.

2. Competencias profesionales, personales y sociales

El módulo "Proyecto Intermodular de animación sociodeportiva" tiene una función vertebradora dentro del currículo del ciclo formativo de grado superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS). A través de su planteamiento práctico, contextualizado e integrador, permite que el alumnado desarrolle, aplique y evidencie un conjunto de competencias clave que lo preparan para afrontar con solvencia su futura incorporación al mundo laboral o la continuación de su formación académica.

A continuación, se detallan las competencias profesionales, personales y sociales que se desarrollan de forma directa y transversal a lo largo del módulo:

Competencias profesionales:

- **CP1.** Analizar las demandas de participación en actividades físicas recreativas, programando itinerarios, eventos o actividades socio deportivas ajustadas a las características del grupo destinatario y al contexto.
- **CP2.** Diseñar, organizar y evaluar actividades de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta principios de seguridad, salud, diversidad, inclusión, sostenibilidad y mejora continua.
- **CP3.** Aplicar técnicas de gestión de recursos humanos y materiales adaptadas a proyectos socio deportivos, coordinando equipos de trabajo y resolviendo conflictos.
- **CP4.** Manejar herramientas tecnológicas y digitales para la planificación, ejecución, evaluación y difusión de proyectos.
- **CP5.** Identificar y justificar oportunidades de mejora en el entorno profesional del sector deportivo, desarrollando propuestas viables e innovadoras.

Competencias personales y sociales:

- **CPS1.** Desarrollar actitudes de responsabilidad, autonomía y perseverancia ante retos reales vinculados al sector.
- **CPS2.** Potenciar la capacidad de trabajo en equipo, la escucha activa, la cooperación, la negociación y la toma de decisiones compartidas.
- **CPS3.** Fomentar el pensamiento crítico y creativo ante problemas complejos, planteando soluciones sostenibles, éticas y contextualizadas.
- **CPS4.** Comunicar ideas de forma clara, ordenada y profesional, tanto oralmente como por medios digitales, adaptando el lenguaje a diferentes públicos y contextos.
- **CPS5.** Desarrollar una conciencia social y ciudadana activa, conectando el proyecto con las necesidades de la comunidad y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Este módulo permite consolidar dichas competencias mediante un proceso vivencial, donde el alumnado pasa de ser receptor de conocimientos a protagonista activo de su aprendizaje. El hecho de que el módulo no se dualice permite que el profesorado realice un seguimiento continuo y guiado de todas las competencias, en estrecha relación con los demás módulos del ciclo

3. Temporalización

La temporalización del módulo "Proyecto intermodular de la animación sociodeportiva" se organiza en tres trimestres, estructurados por fases que responden al desarrollo progresivo del proyecto: análisis del contexto, diseño, planificación, ejecución, seguimiento y evaluación. Cada fase está directamente relacionada con los Resultados de Aprendizaje (RA) establecidos y contempla tiempos flexibles que permiten adaptarse a la evolución real del grupo.

PRIMER TRIMESTRE (Septiembre - Diciembre)

Objetivo: Análisis del contexto, detección de necesidades y diseño inicial del proyecto. Desarrollo del RA1 y RA2 (fase exploratoria y propuesta inicial).

- **Semana 1-2:** Presentación del módulo, dinámicas de cohesión de grupo, introducción al ABP y a los ODS. Actividades diagnósticas (evaluación inicial).
- **Semana 3-4:** Análisis de casos reales del sector, estructura de empresas, departamentos y funciones. Aplicación del DAFO grupal.
- **Semana 5-6:** Estudio de entidades del entorno local. Identificación de necesidades y colectivos vulnerables. Mapa de empatía.
- **Semana 7-9:** Generación de ideas de proyecto. Brainstorming, SCAMPER y selección de propuestas con matriz CAME.
- **Semana 10-11:** Desarrollo del modelo Canvas de cada grupo. Justificación de la propuesta y vinculación con un ODS.
- **Semana 12-13:** Estudio preliminar de viabilidad técnica, social y económica. Preparación de informe básico.

SEGUNDO TRIMESTRE (Enero - Marzo)

Objetivo: Planificación detallada, presupuesto y preparación del plan de intervención. Desarrollo del RA2 (final), RA3 completo.

- **Semana 14-15:** Diseño de cronograma con herramientas digitales. Asignación de roles en los equipos y secuenciación de tareas.
- **Semana 16-17:** Elaboración de presupuestos y búsqueda de materiales. Gestión logística y evaluación de recursos disponibles.
- **Semana 18-19:** Diseño de materiales y recursos visuales. Revisión del plan de intervención con acompañamiento docente.
- **Semana 20-21:** Identificación de riesgos. Elaboración del plan de prevención. Simulación de conflictos y propuestas de resolución.
- **Semana 22-24:** Preparación de la documentación técnica. Presentación interna de la planificación ante otros grupos.

TERCER TRIMESTRE (Abril - Junio)

Objetivo: Ejecución o simulación del proyecto, seguimiento, evaluación y presentación final. Desarrollo del RA3 y RA4.

- **Semana 25-26:** Implementación real o simulada del proyecto en el entorno o dentro del centro. Actividades prácticas.
- **Semana 27:** Registro de incidencias. Seguimiento del cumplimiento del cronograma y reajustes.
- **Semana 28-29:** Evaluación continua y revisión de resultados. Análisis de impacto y propuestas de mejora.
- **Semana 30:** Elaboración de la memoria final del proyecto. Reflexión individual mediante diario de aprendizaje.
- **Semana 31:** Ensayo de la presentación oral y diseño del soporte visual (póster, presentación, vídeo, etc.).
- **Semana 32:** Presentación pública ante la comunidad educativa o jurado externo. Cierre del módulo con evaluación global.

Esta temporalización está sujeta a ajustes en función del ritmo del grupo, las oportunidades del entorno o colaboraciones externas. Se priorizará la flexibilidad y el acompañamiento docente constante durante todas las fases del proyecto.

4.Orientaciones metodológicas

Este módulo profesional complementa la formación establecida para el resto de los módulos profesionales que integran el título en las funciones de análisis del contexto, diseño del proyecto y organización de la ejecución.

La función de análisis del contexto incluye las subfunciones de recopilación de información, identificación de necesidades y estudio de viabilidad.

La función de diseño del proyecto tiene como objetivo establecer las líneas generales para dar respuesta a las necesidades planteadas, concretando los aspectos relevantes para su realización. Incluye las subfunciones de definición del proyecto, planificación de la intervención y elaboración de la documentación.

La función de organización de la ejecución incluye las subfunciones de programación de actividades, gestión de recursos y supervisión de la intervención.

Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se desarrollan en el sector de la animación sociodeportiva y de la animación turística.

La formación del módulo se relaciona con la totalidad de los objetivos generales del ciclo y de las competencias profesionales, personales y sociales del título.

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo están relacionadas con:

- La ejecución de trabajos en equipo.
- La responsabilidad y la autoevaluación del trabajo realizado.
- La autonomía y la iniciativa personal.
- El uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Principios metodológicos clave:

- **Protagonismo del alumnado** en el diseño, desarrollo, ejecución y evaluación de un proyecto real.
- **Interdisciplinariedad**, integrando aprendizajes de todos los módulos del ciclo.
- **Contextualización** de los contenidos en el entorno local y en relación con los ODS.
- **Colaboración** y trabajo en equipo como eje vertebrador del aprendizaje.
- **Reflexión** constante sobre el proceso individual y grupal.
- **Evaluación formativa y continua** integrada en el desarrollo del proyecto.

Estrategias metodológicas

1. **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** metodología central que estructura el curso. El alumnado trabaja durante el curso escolar en la elaboración y desarrollo de un proyecto que responde a una necesidad del entorno, integrando saberes y competencias del ciclo.
2. **Aprendizaje cooperativo:** el trabajo en grupos heterogéneos permite desarrollar habilidades sociales, liderazgo compartido, corresponsabilidad, gestión del conflicto y toma de decisiones. Cada grupo adopta roles rotativos (coordinador/a, secretario/a, portavoz, responsable técnico...).
3. **Tutorías de proyecto:** reuniones periódicas con cada grupo para guiar la planificación, resolver dudas, revisar avances y proporcionar retroalimentación. Se establecen entregas parciales que sirven como hitos de seguimiento.

4. **Aprendizaje-Servicio (ApS):** los proyectos se orientan a la mejora del entorno social, educativo o deportivo del municipio. Esta conexión fomenta el compromiso social del alumnado y refuerza su sentido de utilidad y pertenencia.
5. **Gamificación y dinámicas participativas:** actividades lúdicas y motivadoras que permiten entrenar habilidades comunicativas, de liderazgo, planificación y resolución de conflictos. Se incorporan dinámicas de generación de ideas (brainstorming), debates, retos creativos y simulaciones.
6. **Simulación de entornos reales:** se organizan actividades donde el alumnado debe presentar ideas ante un público real o simulado, como profesionales del sector, agentes del entorno o profesorado invitado, fomentando la exposición oral, el uso de TIC y el trabajo bajo presión.
7. **Trabajo reflexivo y metacognitivo:** mediante diarios de aprendizaje, autoevaluaciones, coevaluaciones y tutorías individuales, se potencia la conciencia sobre el propio proceso de aprendizaje, el autoconocimiento y la mejora continua.

Recursos didácticos empleados

- Plataformas colaborativas: Google Drive, Trello, Padlet.
- Herramientas de comunicación visual: Canva, Genially, PowerPoint.
- Hojas de cálculo y planificación: Excel, Google Sheets, Diagramas de Gantt.
- Recursos del centro y del entorno: pistas deportivas, aula de informática, centros cívicos, asociaciones colaboradoras.
- Materiales específicos adaptados al alumnado: rúbricas visibles, plantillas estructuradas, guías visuales y vídeos de apoyo.

Esta metodología permite abordar los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, favoreciendo una enseñanza inclusiva, competencial y centrada en el desarrollo integral del estudiante. como eje vertebrador de la metodología.

- **Trabajo cooperativo:** grupos heterogéneos por competencias.
- **Tutorías individualizadas:** acompañamiento del desarrollo de cada proyecto.
- **Simulaciones y rol playing:** recreación de situaciones reales del sector.
- **Aprendizaje-servicio (ApS):** vinculación con necesidades reales del entorno comunitario.

Se incorporará el uso de:

- **Google Drive** para la gestión de tareas.
- **Canva, Genially y Presentaciones** para la comunicación del proyecto.
- **Excel** para la elaboración del presupuesto.

5. Actividades significativas

Las actividades diseñadas en este módulo buscan desarrollar de manera integrada los resultados de aprendizaje, promoviendo un enfoque activo, participativo y contextualizado. Se pretende que el alumnado adquiera conocimientos, habilidades y actitudes a través de tareas reales y significativas que reflejen los retos del entorno socio deportivo. Todas las actividades están orientadas al desarrollo de un proyecto que integre saberes procedentes de distintos módulos del ciclo, fomentando la interdisciplinariedad y la aplicación práctica.

Fase 1: Análisis del contexto y detección de necesidades (RA1)

- **Análisis de casos reales del sector:** lectura y debate sobre experiencias exitosas de proyectos socio deportivos.
- **DAFO colectivo:** estudio de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del contexto local y del propio grupo.
- **Mapa de empatía:** exploración de las necesidades del colectivo destinatario del proyecto.
- **Investigación de campo:** entrevistas, cuestionarios o visitas a entidades del entorno para detectar necesidades reales.

Fase 2: Diseño del proyecto (RA2)

- **Desarrollo del modelo Canvas:** visualización estructurada de la propuesta, definiendo su valor, público objetivo, canales, recursos y costes.
- **Estudio de mercado:** análisis de experiencias similares y de la viabilidad técnica y económica del proyecto.
- **Diseño del cronograma:** elaboración de un calendario detallado con las actividades del proyecto utilizando diagramas de Gantt.
- **Presupuesto:** uso de hojas de cálculo para definir y ajustar los costes del proyecto.

Fase 3: Preparación de la ejecución (RA3)

- **Elaboración de materiales y recursos:** preparación de cartelería, campañas, material deportivo, kits informativos, etc.
- **Ensayos de las actividades:** simulación de las dinámicas que se implementarán, con revisión de tiempos y logística.
- **Plan de prevención de riesgos:** identificación de situaciones de riesgo y planificación de medidas preventivas.
- **Talleres de resolución de conflictos e imprevistos:** estrategias de actuación ante situaciones no previstas durante la ejecución del proyecto.

Fase 4: Implementación y seguimiento (RA4)

- **Ejecución real o simulada del proyecto:** puesta en marcha de la propuesta en el entorno o mediante representación práctica.
- **Registro de incidencias:** anotación diaria de ajustes, dificultades y mejoras.
- **Evaluación continua:** aplicación de rúbricas y escalas de observación durante la ejecución.

- **Uso del portafolio digital:** almacenamiento y seguimiento de documentos clave.

Fase 5: Presentación y evaluación final (RA4)

- **Taller de habilidades comunicativas:** preparación de discursos, lenguaje corporal, recursos visuales y manejo del tiempo.
- **Presentación pública del proyecto:** defensa grupal ante un jurado interno o externo, con apoyo de herramientas TIC.
- **Reflexión final:** redacción de una memoria individual y elaboración de un diario de aprendizaje sobre el proceso vivido.

Todas estas actividades están orientadas a consolidar las competencias profesionales, personales y sociales del ciclo, reforzando el compromiso ético, la capacidad de trabajo en equipo y la orientación al logro.

- Visitas virtuales o presenciales a entidades deportivas o sociales.
- Realización de un DAFO colectivo y mapa de empatía.
- Desarrollo del modelo Canvas.
- Estudio de mercado.
- Diseño de cronogramas con Gantt.
- Taller de exposición oral y presentación pública.

6.Evaluación

6.1 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/Ponderación | Criterios de evaluación |
|--|---|
| <p>1.Identifica necesidades del sector productivo, relacionándolas con proyectos tipo que las puedan satisfacer.25%</p> | <p>a) Se han clasificado las empresas del sector por sus características organizativas y el tipo de producto o servicio que ofrecen. b) Se han caracterizado las empresas tipo, indicando la estructura organizativa y las funciones de cada departamento. c) Se han identificado las necesidades más demandadas a las empresas. d) Se han valorado las oportunidades de negocio previsibles en el sector. e) Se ha identificado el tipo de proyecto requerido para dar respuesta a las demandas previstas. f) Se han determinado las características específicas requeridas en el proyecto. g) Se han determinado las obligaciones fiscales, laborales y de prevención de riesgos, y sus condiciones de aplicación. h) Se han identificado posibles ayudas o subvenciones para la incorporación de las nuevas tecnologías de producción o de servicio que se proponen. i) Se ha elaborado el guion de trabajo que se va a seguir para la elaboración del proyecto.</p> |
| <p>2.Diseña proyectos relacionados con las competencias expresadas en el título, incluyendo y desarrollando las fases que lo componen.25%</p> | <p>a) Se ha recopilado información relativa a los aspectos que van a ser tratados en el proyecto. b) Se ha realizado el estudio de viabilidad técnica del mismo. c) Se han identificado las fases o partes que componen el proyecto y su contenido. d) Se han establecido los objetivos que se pretenden conseguir, identificando su alcance. e) Se han previsto los recursos materiales y personales necesarios para realizarlo. f) Se ha realizado el presupuesto económico correspondiente. g) Se han identificado las necesidades de financiación para la puesta en marcha del mismo. h) Se ha definido y elaborado la</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>documentación necesaria para su diseño. i) Se han identificado los aspectos que se deben controlar para garantizar la calidad del proyecto.</p> |
| <p>3. Planifica la ejecución del proyecto, determinando el plan de intervención y la documentación asociada. 25%</p> | <p>a) Se han secuenciado las actividades, ordenándolas en función de las necesidades de desarrollo. b) Se han determinado los recursos y la logística necesaria para cada actividad. c) Se han identificado las necesidades de permisos y autorizaciones para llevar a cabo las actividades. d) Se han determinado los procedimientos de actuación o ejecución de las actividades. e) Se han identificado los riesgos inherentes a la ejecución, definiendo el plan de prevención de riesgos y los medios y equipos necesarios. f) Se ha planificado la asignación de recursos materiales y humanos y los tiempos de ejecución. g) Se ha hecho la valoración económica que da respuesta a las condiciones de su puesta en práctica. h) Se ha definido y elaborado la documentación necesaria para la ejecución.</p> |
| <p>4. Define los procedimientos para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto, justificando la selección de variables e instrumentos empleados. 25%</p> | <p>a) Se ha definido el procedimiento de evaluación de las actividades o intervenciones. b) Se han definido los indicadores de calidad para realizar la evaluación. c) Se ha definido el procedimiento para la evaluación de las incidencias que puedan presentarse durante la realización de las actividades, su posible solución y registro. d) Se ha definido el procedimiento para gestionar los posibles cambios en los recursos y en las actividades, incluyendo el sistema de registro de los mismos. e) Se ha definido y elaborado la documentación necesaria para la evaluación de las actividades y del proyecto. f) Se ha establecido el procedimiento para la participación de los usuarios o clientes en la evaluación y se han elaborado los documentos específicos. g) Se ha establecido un sistema para garantizar el cumplimiento del pliego de condiciones del proyecto, cuando este existe.</p> |

6.2 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 Proyecto integrado de animación sociodeportiva, el alumnado que pierda el derecho a evaluación continua deberá realizar un plan de seguimiento de las tareas y la presentación final en fecha a determinar.

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.

En el artículo 96.3 del Real Decreto 659/2023, de 18 de julio real , el proyecto intermodular tendrá carácter integrador de las competencias adquiridas, y será uno durante el ciclo formativo. Existirá un seguimiento y tutorización individual y colectiva del proyecto, que se desarrollará de forma simultánea al resto de los módulos profesionales a lo largo de la duración del ciclo formativo.

El alumnado será evaluado del proyecto individualmente correspondiéndole dicha evaluación al profesorado o personal experto responsable de la tutorización del mismo.

El proyecto intermodular será evaluado con una valoración numérica del 1 al 10. Siendo el seguimiento junto con la entrega final el 70% de la calificación final.

El proyecto intermodular deberá defenderse ante una representación del equipo docente. La valoración de esta presentación se integrará en la calificación final del proyecto y será de un 30% de la misma.

Cuando la fase de formación en empresa u organismo equiparado se organice en semanas completas se realizará el seguimiento y la defensa del proyecto intermodular utilizando medios telemáticos, esta última en fecha a determinar.

6.2.1 Instrumentos de evaluación

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

| Instrumentos de Evaluación |
|---|
| Rúbricas Escalas de observación Informe de autoevaluación individual Portafolio digital del grupo Coevaluación grupal Evaluación externa |

7.Orientaciones metodológicas

Este módulo profesional complementa la formación establecida para el resto de los módulos profesionales que integran el título en las funciones de análisis del contexto, diseño del proyecto y organización de la ejecución.

La función de análisis del contexto incluye las subfunciones de recopilación de información, identificación de necesidades y estudio de viabilidad.

La función de diseño del proyecto tiene como objetivo establecer las líneas generales para dar respuesta a las necesidades planteadas, concretando los aspectos relevantes para su realización. Incluye las subfunciones de definición del proyecto, planificación de la intervención y elaboración de la documentación.

La función de organización de la ejecución incluye las subfunciones de programación de actividades, gestión de recursos y supervisión de la intervención.

Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se desarrollan en el sector de la animación sociodeportiva y de la animación turística.

La formación del módulo se relaciona con la totalidad de los objetivos generales del ciclo y de las competencias profesionales, personales y sociales del título.

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo están relacionadas con:

- La ejecución de trabajos en equipo.
- La responsabilidad y la autoevaluación del trabajo realizado.
- La autonomía y la iniciativa personal.
- El uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Principios metodológicos clave:

- **Protagonismo del alumnado** en el diseño, desarrollo, ejecución y evaluación de un proyecto real.
- **Interdisciplinariedad**, integrando aprendizajes de todos los módulos del ciclo.
- **Contextualización** de los contenidos en el entorno local y en relación con los ODS.
- **Colaboración** y trabajo en equipo como eje vertebrador del aprendizaje.
- **Reflexión** constante sobre el proceso individual y grupal.
- **Evaluación formativa y continua** integrada en el desarrollo del proyecto.

Estrategias metodológicas

8. **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** metodología central que estructura el curso. El alumnado trabaja durante el curso escolar en la elaboración y desarrollo de un proyecto que responde a una necesidad del entorno, integrando saberes y competencias del ciclo.
9. **Aprendizaje cooperativo:** el trabajo en grupos heterogéneos permite desarrollar habilidades sociales, liderazgo compartido, corresponsabilidad, gestión del conflicto y toma de decisiones. Cada grupo adopta roles rotativos (coordinador/a, secretario/a, portavoz, responsable técnico...).
10. **Tutorías de proyecto:** reuniones periódicas con cada grupo para guiar la planificación, resolver dudas, revisar avances y proporcionar retroalimentación. Se establecen entregas parciales que sirven como hitos de seguimiento.

11. **Aprendizaje-Servicio (ApS):** los proyectos se orientan a la mejora del entorno social, educativo o deportivo del municipio. Esta conexión fomenta el compromiso social del alumnado y refuerza su sentido de utilidad y pertenencia.
12. **Gamificación y dinámicas participativas:** actividades lúdicas y motivadoras que permiten entrenar habilidades comunicativas, de liderazgo, planificación y resolución de conflictos. Se incorporan dinámicas de generación de ideas (brainstorming), debates, retos creativos y simulaciones.
13. **Simulación de entornos reales:** se organizan actividades donde el alumnado debe presentar ideas ante un público real o simulado, como profesionales del sector, agentes del entorno o profesorado invitado, fomentando la exposición oral, el uso de TIC y el trabajo bajo presión.
14. **Trabajo reflexivo y metacognitivo:** mediante diarios de aprendizaje, autoevaluaciones, coevaluaciones y tutorías individuales, se potencia la conciencia sobre el propio proceso de aprendizaje, el autoconocimiento y la mejora continua.

Recursos didácticos empleados

- Plataformas colaborativas: Google Drive, Trello, Padlet.
- Herramientas de comunicación visual: Canva, Genially, PowerPoint.
- Hojas de cálculo y planificación: Excel, Google Sheets, Diagramas de Gantt.
- Recursos del centro y del entorno: pistas deportivas, aula de informática, centros cívicos, asociaciones colaboradoras.
- Materiales específicos adaptados al alumnado: rúbricas visibles, plantillas estructuradas, guías visuales y vídeos de apoyo.

Esta metodología permite abordar los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, favoreciendo una enseñanza inclusiva, competencial y centrada en el desarrollo integral del estudiante. como eje vertebrador de la metodología.

- **Trabajo cooperativo:** grupos heterogéneos por competencias.
- **Tutorías individualizadas:** acompañamiento del desarrollo de cada proyecto.
- **Simulaciones y rol playing:** recreación de situaciones reales del sector.
- **Aprendizaje-servicio (ApS):** vinculación con necesidades reales del entorno comunitario.

Se incorporará el uso de:

- **Google Drive** para la gestión de tareas.
- **Canva, Genially y Presentaciones** para la comunicación del proyecto.
- **Excel** para la elaboración del presupuesto.

8. Actividades significativas

Las actividades diseñadas en este módulo buscan desarrollar de manera integrada los resultados de aprendizaje, promoviendo un enfoque activo, participativo y contextualizado. Se pretende que el alumnado adquiera conocimientos, habilidades y actitudes a través de tareas reales y significativas que reflejen los retos del entorno socio deportivo. Todas las actividades están orientadas al desarrollo de un proyecto que integre saberes procedentes de distintos módulos del ciclo, fomentando la interdisciplinariedad y la aplicación práctica.

Fase 1: Análisis del contexto y detección de necesidades (RA1)

- **Análisis de casos reales del sector:** lectura y debate sobre experiencias exitosas de proyectos socio deportivos.
- **DAFO colectivo:** estudio de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del contexto local y del propio grupo.
- **Mapa de empatía:** exploración de las necesidades del colectivo destinatario del proyecto.
- **Investigación de campo:** entrevistas, cuestionarios o visitas a entidades del entorno para detectar necesidades reales.

Fase 2: Diseño del proyecto (RA2)

- **Desarrollo del modelo Canvas:** visualización estructurada de la propuesta, definiendo su valor, público objetivo, canales, recursos y costes.
- **Estudio de mercado:** análisis de experiencias similares y de la viabilidad técnica y económica del proyecto.
- **Diseño del cronograma:** elaboración de un calendario detallado con las actividades del proyecto utilizando diagramas de Gantt.
- **Presupuesto:** uso de hojas de cálculo para definir y ajustar los costes del proyecto.

Fase 3: Preparación de la ejecución (RA3)

- **Elaboración de materiales y recursos:** preparación de cartelería, campañas, material deportivo, kits informativos, etc.
- **Ensayos de las actividades:** simulación de las dinámicas que se implementarán, con revisión de tiempos y logística.
- **Plan de prevención de riesgos:** identificación de situaciones de riesgo y planificación de medidas preventivas.
- **Talleres de resolución de conflictos e imprevistos:** estrategias de actuación ante situaciones no previstas durante la ejecución del proyecto.

Fase 4: Implementación y seguimiento (RA4)

- **Ejecución real o simulada del proyecto:** puesta en marcha de la propuesta en el entorno o mediante representación práctica.
- **Registro de incidencias:** anotación diaria de ajustes, dificultades y mejoras.
- **Evaluación continua:** aplicación de rúbricas y escalas de observación durante la ejecución.

- **Uso del portafolio digital:** almacenamiento y seguimiento de documentos clave.

Fase 5: Presentación y evaluación final (RA4)

- **Taller de habilidades comunicativas:** preparación de discursos, lenguaje corporal, recursos visuales y manejo del tiempo.
- **Presentación pública del proyecto:** defensa grupal ante un jurado interno o externo, con apoyo de herramientas TIC.
- **Reflexión final:** redacción de una memoria individual y elaboración de un diario de aprendizaje sobre el proceso vivido.

Todas estas actividades están orientadas a consolidar las competencias profesionales, personales y sociales del ciclo, reforzando el compromiso ético, la capacidad de trabajo en equipo y la orientación al logro.

- Visitas virtuales o presenciales a entidades deportivas o sociales.
- Realización de un DAFO colectivo y mapa de empatía.
- Desarrollo del modelo Canvas.
- Estudio de mercado.
- Diseño de cronogramas con Gantt.
- Taller de exposición oral y presentación pública.

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 escrito. 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.

10. Conexión con los ODS y el entorno

El módulo "Proyecto intermodular de animación sociodeportiva" permite al alumnado aplicar sus aprendizajes a un entorno real y transformador, en consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) propuestos por la Agenda 2030. Este enfoque pretende no solo desarrollar competencias técnicas, sino también un fuerte compromiso y medioambiental en los futuros profesionales de la animación socio deportiva.

Integración explícita de los ODS en el proyecto

Cada grupo de trabajo deberá seleccionar al menos un ODS con el que vincular su proyecto. Esta conexión deberá:

- Justificarse en el documento inicial del proyecto (Canvas).
- Incorporarse al diseño y desarrollo del plan de intervención.
- Reflejarse en el impacto social o ambiental previsto.
- Ser evaluada en la presentación y memoria final del proyecto.

Ejemplos de conexión con los ODS en el ámbito TSEAS

- **ODS 3. Salud y Bienestar:** proyectos de promoción de actividad física en colectivos vulnerables (mayores, personas con discapacidad, menores en riesgo), campañas de hábitos de vida saludable, torneos escolares inclusivos.
- **ODS 4. Educación de calidad:** acciones de formación en valores a través del deporte, jornadas de sensibilización en centros educativos, actividades físico-recreativas con contenido educativo transversal.
- **ODS 5. Igualdad de género:** ligas o eventos deportivos mixtos, campañas de visibilización del deporte femenino, acciones que promuevan la equidad en la participación.
- **ODS 10. Reducción de las desigualdades:** actividades inclusivas diseñadas para contextos sociales desfavorecidos, eventos accesibles o proyectos con colectivos con necesidades específicas.
- **ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles:** uso de espacios urbanos para fomentar el deporte comunitario, proyectos de dinamización de barrios, mejora de entornos mediante la actividad física.
- **ODS 13. Acción por el clima:** eventos deportivos sostenibles (cero residuos, materiales reciclables, transporte colectivo), campañas de concienciación ecológica a través del deporte.

Relación con el entorno local

Dado que el IES Juan de Mairena se encuentra en una localidad dinámica y con recursos comunitarios, se promoverá:

- La colaboración con **entidades locales deportivas, sociales y culturales** (clubes, centros de salud, asociaciones vecinales, ONGs, centros escolares...).
- La **proyección externa** del proyecto a través de la organización de eventos abiertos o actividades compartidas con la comunidad.
- El uso de espacios comunitarios: instalaciones deportivas municipales, parques, centros cívicos.
- La implicación del Ayuntamiento de Mairena del Aljarafe como colaborador potencial en la difusión o validación de los proyectos.

Este enfoque permitirá reforzar el aprendizaje-servicio (ApS) como metodología de alto valor pedagógico, que convierte al alumnado en agente activo del cambio en su



comunidad.. Se promoverá la colaboración con entidades locales (clubes, ayuntamientos, asociaciones), fomentando el impacto social del proyecto. Ejemplos:

- ODS 3: Salud y bienestar (proyectos de actividad física inclusiva).
- ODS 5: Igualdad de género (campañas deportivas mixtas).
- ODS 11: Comunidades sostenibles (reciclaje en eventos deportivos).