PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Planificación de la Animación Sociodeportiva

Ciclo Formativo de Grado Superior · Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva

CÓDIGO	1137
CURSO	Segundo
DURACIÓN	42 horas (2 horas semanales)
EQUIVALENCIA ECTS	4
CARÁCTER	Módulo dualizable: los CE f y g del RA2 y a, b, d y f del RA4 se completan en la fase de formación en empresa
CENTRO	IES Juan de Mairena (Mairena del Aljarafe). Departamento de TSEAS
PROFESOR	José Antonio Alonso Calzón

CONTENIDO

Índice

0. Marco normativo de referencia 3

1. Objetivos generales del ciclo 4

2. Competencias del título 5

3. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación 6

4. Contenidos básicos 8

Unidades didácticas 9
Temporalización 12

5. Proceso de evaluación 14

Normas generales de ordenación de la evaluación 14
Sesiones de evaluación y convocatorias 14
Procedimiento e instrumentos de evaluación 15
RA y CE en la empresa durante la FFEOE 15
Actividades de recuperación 16
Actividades para subir nota 16
Instrumentos de evaluación 16
Relación entre RA, CE, contenidos e instrumentos de evaluación 17
Pérdida del derecho a la evaluación continua 19
Actividades formativas 20
Recursos 21

6. Orientaciones metodológicas 22

7. Atención a la diversidad 24

8. Interrelación con otros módulos y con el Proyecto intermodular 25

9. Bibliografía y recursos web 26

10. Anexo: plataforma digital y atención al alumnado que no puede asistir 27

11. Anexo: Programa de Créditos AFC del Departamento de TSEAS 28

0. Marco normativo de referencia

Esta programación se elabora conforme al artículo 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, al artículo 3 de la Orden de 18 de septiembre de 2025 y al artículo 29 de la Orden de 26 de septiembre de 2025, y se ajusta al nuevo Sistema de Formación Profesional. La normativa de referencia es la siguiente:

Normativa estatal

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.
- 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 Formación Profesional, modificado por el Real Decreto 658/2024.
- Real Decreto 278/2023, de 11 de abril, por el que se establece el calendario de implantación del Sistema de Formación Profesional.
- Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva y se fijan sus enseñanzas mínimas (BOE n.º 168, de 15 de julio de 2017).
- 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, entre ellos el Real Decreto 653/2017 (Proyecto intermodular, formación en empresa u organismo equiparado y nuevos módulos comunes).
- Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales (referencia de las medidas de prevención y seguridad de los proyectos de animación).

Normativa autonómica (Andalucía)

- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.
- Ley 5/2016, de 19 de julio, del Deporte de Andalucía (referencia de los apartados de instalaciones deportivas y atención a la diversidad de los proyectos de animación).
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, 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 (BOJA n.º 180, de 18 de septiembre de 2025).
- Orden de 26 de septiembre de 2025, por la que se regula la fase de formación en empresa u organismo equiparado de los grados D y E (BOJA n.º 187, de 29 de septiembre de 2025).
- Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (BOJA n.º 144, de 26 de julio de 2018).

Documentos del centro

- Proyecto Educativo y ROF del IES Juan de Mairena (apartados 6.4.1 y 6.4.5 del ROF sobre asistencia y justificación de faltas).

- Programa de Créditos AFC y calendario de actividades complementarias y extraescolares del Departamento de TSEAS, curso 2026-2027.

1. Objetivos generales del ciclo

Según el Real Decreto 653/2017, la formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales **a), b), c), d), e), q), r), s), v), x) e y)** del ciclo formativo:

- **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 distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar 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.

2. Competencias del título

El Real Decreto 653/2017 vincula el módulo con las competencias profesionales, personales y sociales **a), b), c), o), p), s), t) y u)** del título:

- **a)** 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.
- **b)** Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando los instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, todo ello con ayuda de las tecnologías de la información.
- **c)** Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para 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.
- **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.

El módulo está asociado a la unidad de competencia **UC1658_3**: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos, de la cualificación profesional Animación físico-deportiva y recreativa (AFD509_3).

3. 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 de aprendizaje deben estar acompañados de **criterios de evaluación** que permiten juzgar si los resultados de aprendizaje previstos han sido logrados. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera la unidad mínima evaluable. De acuerdo con el artículo 2.7 de la Orden de 18 de septiembre de 2025, la calificación del módulo se obtiene aplicando la ponderación de los criterios de evaluación que se recoge en el apartado 5.

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.	a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva. b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención. c) Se han seleccionado técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto y cada momento del análisis de la realidad. d) Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos. e) Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva. f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información. g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.
2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.	a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado. b) Se han contrastado los modelos y técnicas de elaboración de proyectos o programas de animación y su aplicación al ámbito de las actividades físicas y deportivas. c) Se han formulado objetivos ajustados a los grados de concreción del proyecto y a los datos obtenidos en el análisis de la realidad. d) Se han propuesto estrategias metodológicas en función de los objetivos y del contexto. e) Se han seleccionado y recogido, en un fichero estructurado, las actividades y eventos físico-deportivos más demandados y utilizados en proyectos de animación sociodeportiva. f) Se han secuenciado las actividades para desarrollar el proyecto. g) Se han definido las medidas de prevención y seguridad. h) Se han valorado las pautas de aplicación y los aspectos necesarios para la elaboración del proyecto de animación sociodeportiva requerido.
3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, 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 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. g) Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
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.	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 sociodeportiva, 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.

El criterio g) del RA3 forma parte del desarrollo curricular andaluz del módulo (Orden de 16 de julio de 2018) y se concreta en la organización real de los eventos del calendario de actividades complementarias del departamento (UD 3).

4. Contenidos básicos

a) Análisis de la realidad en animación sociodeportiva.

- La animación. Aspectos históricos y conceptuales: conceptos y definiciones de animación; aspectos históricos y evolutivos; la animación sociodeportiva en el marco de la animación social; el movimiento olímpico como fenómeno de participación social; principales instituciones del deporte para todos. La Carta Europea del Deporte para Todos.
- Análisis general de la población de destino de la animación según la edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, lugar de procedencia y nivel sociocultural.
- Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad: métodos y técnicas de recogida de información y datos; tecnologías de la información y comunicación aplicadas; análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de información; observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental; fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información; análisis e interpretación de datos.
- Derechos y deberes en la recogida y tratamiento de la información.

b) Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva.

- Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. Modelos de proyectos de animación: urbanos, en el medio natural y mixtos, entre otros.
- Criterios de programación: tipos de personas usuarias y clientela, objetivos a cumplir, metodología, actividades, infraestructura, espacios y material a utilizar. Aplicación en el contexto cultural, turístico y deportivo, entre otros.
- Diseño de proyectos de animación sociodeportiva. Estructura del proyecto de animación por la adición de programas y encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos.
- La planificación estratégica del proyecto de organización de un evento sociodeportivo: funciones y comités del evento.
- Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva.

c) Gestión de proyectos de animación sociodeportiva.

- Recursos humanos: el comité ejecutivo, el organigrama y sus áreas de trabajo; funciones y tareas; el departamento de animación, configuración y funcionamiento.
- Recursos materiales y espacios: espacios e instalaciones propios de la recreación y del evento; normativa específica, responsabilidades, vías de consecución de los permisos y seguros; materiales tradicionales, alternativos y reciclados; accesos y servicios adaptados y ayudas técnicas para personas con discapacidad.
- Recursos económicos: el presupuesto, previsión de ingresos y gastos; patrocinios que apoyan el proyecto.
- Desarrollo práctico de un evento de animación sociodeportiva: cronograma de actuaciones, reuniones y actividades de cada área; fichas de control cualitativas o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.

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

- Técnicas de promoción y comunicación, objetivos de la promoción.

- Publicidad y comunicación. Estrategia comercial del proyecto: medios de comunicación orales, escritos y audiovisuales; elaboración de materiales para la promoción y difusión (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 posterior, de la planificación estratégica y operativa; evaluación externa (usuarios, usuarias y entidades colaboradoras); seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres.
- Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación: aspectos cuantitativos y cualitativos; 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.

Unidades didácticas

Los contenidos se organizan en cinco unidades didácticas. Para cada una se indican los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación que se trabajan, los contenidos básicos del currículo y los contenidos propuestos. La temporalización de cada unidad figura en el apartado siguiente.

UNIDAD DIDÁCTICA 1 **La animación sociodeportiva y el análisis de la realidad**	
Resultados de aprendizaje	**Criterios de evaluación**
1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.	a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva. b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención. c) Se han seleccionado técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto y cada momento del análisis de la realidad. d) Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos. e) Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva. f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información. g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.

Contenidos formativos	
Contenidos básicos	**Contenidos propuestos**
Análisis de la realidad en animación sociodeportiva:	1.1. Conceptos y definiciones de animación. Animación sociocultural, sociodeportiva y turística. Aspectos históricos y evolutivos.

- La animación. Aspectos históricos y conceptuales: conceptos y definiciones de animación; aspectos históricos y evolutivos; la animación sociodeportiva en el marco de la animación social; el movimiento olímpico como fenómeno de participación social. - Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad: métodos y técnicas de recogida de información y datos. - 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.	1.2. La animación sociodeportiva en el marco de la animación social: deporte, ocio activo, salud e inclusión. 1.3. El movimiento olímpico como fenómeno de participación social. Instituciones del deporte para todos. La Carta Europea del Deporte para Todos. 1.4. Análisis general de la población destinataria según la edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, procedencia y nivel sociocultural. 1.5. Métodos y técnicas de recogida de información: observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. Fiabilidad y validez. 1.6. Tecnologías de la información aplicadas: formularios en línea, hojas de cálculo y bases de datos. 1.7. Análisis e interpretación de datos. Conclusiones para el proyecto. 1.8. Derechos y deberes en la recogida y tratamiento de la información. Protección de datos personales.

UNIDAD DIDÁCTICA 2
Diseño de proyectos de animación sociodeportiva

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, 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 sociodeportiva en el contexto estudiado. b) Se han contrastado los modelos y técnicas de elaboración de proyectos o programas de animación y su aplicación al ámbito de las actividades físicas y deportivas. c) Se han formulado objetivos ajustados a los grados de concreción del proyecto y a los datos obtenidos en el análisis de la realidad. d) Se han propuesto estrategias metodológicas en función de los objetivos y del contexto. e) Se han seleccionado y recogido, en un fichero estructurado, las actividades y eventos físico-deportivos más demandados y utilizados en proyectos de animación sociodeportiva. f) Se han secuenciado las actividades para desarrollar el proyecto. g) Se han definido las medidas de prevención y seguridad. h) Se han valorado las pautas de aplicación y los aspectos necesarios para la elaboración del proyecto de animación sociodeportiva requerido.

Contenidos formativos

Contenidos básicos	Contenidos propuestos
Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva: - Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. - Criterios de programación. - 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. - Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva.	2.1. Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. Proyecto, programa y actividad. Modelos urbanos, en el medio natural y mixtos. 2.2. Criterios de programación: personas usuarias y clientela, objetivos, metodología, actividades, infraestructura, espacios y material. 2.3. Aplicación en el contexto cultural, turístico y deportivo, entre otros. 2.4. Estructura del proyecto por adición de programas. Encuadre en ámbitos o sectores específicos. 2.5. Fichero de actividades y eventos físico-deportivos más demandados. 2.6. Secuenciación y cronograma de actividades. 2.7. Medidas de prevención y seguridad. Plan de emergencias y protocolos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3 **Gestión de proyectos y desarrollo práctico de eventos sociodeportivos**	
Resultados de aprendizaje	**Criterios de evaluación**
3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, 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 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. g) Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.

Contenidos formativos	
Contenidos básicos	**Contenidos propuestos**
Gestión de proyectos de animación sociodeportiva: - Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva: el departamento de animación, configuración y funcionamiento. - Recursos materiales y espacios: espacios e instalaciones propios de la recreación; accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad; materiales tradicionales, alternativos y reciclados; ayudas técnicas para personas con discapacidad.	3.1. La planificación estratégica de un evento sociodeportivo: funciones y comités del evento. 3.2. Recursos humanos: comité ejecutivo, organigrama y áreas de trabajo. El departamento de animación. Perfiles profesionales. 3.3. Espacios e instalaciones de la recreación y del evento. Normativa, responsabilidades, permisos y seguros. 3.4. Recursos materiales: tradicionales, alternativos y reciclados. Accesibilidad y ayudas técnicas. 3.5. Recursos económicos: presupuesto, previsión de ingresos y gastos, balance. Patrocinios. 3.6. Coordinación con otros servicios implicados (sanitarios, seguridad, entidades locales). 3.7. Desarrollo práctico del evento: cronograma de actuaciones, reuniones y tareas de cada área; fichas de control del grado de cumplimiento. Eventos del calendario AFC del departamento: Interciclo, Olimpiada lúdico-deportiva, Marcha de la inclusión, entre otros.

UNIDAD DIDÁCTICA 4 **Promoción y difusión de proyectos de animación**	
Resultados de aprendizaje	**Criterios de evaluación**
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.	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.

Contenidos formativos	
Contenidos básicos	**Contenidos propuestos**
Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva: - Publicidad y comunicación. - Técnicas de promoción y comunicación: objetivos de la promoción. - Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación. - Acciones promocionales. Control presupuestario.	4.1. Técnicas de promoción y comunicación. Objetivos de la promoción. 4.2. Publicidad y comunicación. Estrategia comercial del proyecto. Público objetivo. 4.3. Medios de comunicación orales, escritos y audiovisuales. 4.4. Materiales de promoción: carteles, trípticos, páginas web, redes sociales. 4.5. Acciones promocionales. Merchandising. Control presupuestario. 4.6. Cronograma del área de difusión y hojas de control.

UNIDAD DIDÁCTICA 5 **Evaluación y calidad de los proyectos de animación**	
Resultados de aprendizaje	**Criterios de evaluación**
5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, 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.

Contenidos formativos	
Contenidos básicos	**Contenidos propuestos**
Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva: - Evaluación de proyectos de animación. - Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación. - Los soportes informáticos en el tratamiento de la información. - La gestión de la calidad en los proyectos de animación.	5.1. Evaluación interna (previa, durante y posterior) y externa (personas usuarias y entidades colaboradoras). 5.2. Indicadores cuantitativos y cualitativos. Seguimiento de la igualdad entre hombres y mujeres. 5.3. Instrumentos: hojas de registro, encuestas, entrevistas y cuestionarios. 5.4. Soportes informáticos y aplicaciones en línea en el proceso evaluador. 5.5. La gestión de la calidad. Plan de calidad. 5.6. La memoria final del proyecto. Informes de los departamentos.

Temporalización

El módulo se imparte en el segundo curso con 2 horas semanales (42 horas), durante el periodo de formación en el centro docente previo a la fase de formación en empresa u organismo equiparado. La distribución prevista es la siguiente, y podrá ajustarse tras la evaluación inicial y según el calendario escolar 2026-2027:

Unidad	Título	Horas	Periodo
UD 1	La animación sociodeportiva y el análisis de la realidad	10	Septiembre-octubre
UD 2	Diseño de proyectos de animación sociodeportiva	8	Noviembre

Unidad	Título	Horas	Periodo
UD 3	Gestión de proyectos y desarrollo práctico de eventos sociodeportivos	10	Noviembre-diciembre y enero
UD 4	Promoción y difusión de proyectos de animación	7	Diciembre
UD 5	Evaluación y calidad de los proyectos de animación	7	Diciembre-enero
Total		**42**	

A partir de febrero el alumnado se incorpora a la fase de formación en empresa u organismo equiparado, en la que se completan los criterios de evaluación indicados en el apartado 5.

5. Proceso de evaluación

El proceso de evaluación se realizará siguiendo lo dispuesto en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio (modificado por el Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo), en la Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo del título en Andalucía, en el Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, y en la **Orden de 18 de septiembre de 2025** (BOJA n.º 180), por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional en Andalucía.

Normas generales de ordenación de la evaluación

- La evaluación será **objetiva, continua, formativa e integradora** de las competencias adquiridas en el centro y en la empresa u organismo equiparado (art. 2.1). La evaluación continua se apoya en actividades evaluables frecuentes que facilitan la asimilación progresiva de los contenidos y de las competencias, y es la que determina la evaluación final.
- Toma como referencia los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación del módulo, teniendo en cuenta la diferente contribución de cada uno a la adquisición de las competencias del título (art. 2.2).
- En modalidad presencial, la evaluación continua requiere la **asistencia regular y obligatoria de al menos el 80 %** de la duración del módulo, tanto en el centro como en la fase de formación en empresa (art. 2.4). El porcentaje de faltas que supone la pérdida de la evaluación continua es el que fija el Proyecto Educativo del centro. El ROF del centro (apartados 6.4.1 y 6.4.5) establece la obligatoriedad de la asistencia y la justificación de las faltas con documentos oficiales, especialmente en las fechas de pruebas evaluables.
- La evaluación la realiza el profesorado que imparte el módulo. La calificación final se obtiene **aplicando la ponderación definida en esta programación a los criterios de evaluación** asociados a las actividades formativas realizadas (art. 2.7).
- Cuando los resultados de aprendizaje se adquieren en el centro y en la empresa, la evaluación es responsabilidad del profesorado del módulo, con la colaboración de la persona tutora dual de empresa mediante una valoración cualitativa (art. 2.8).
- Se garantizará el acceso al currículo y a las pruebas de evaluación del alumnado con discapacidad o con necesidades específicas de apoyo educativo o formativo, sin suprimir resultados de aprendizaje ni criterios de evaluación (art. 2.9).

Sesiones de evaluación y convocatorias

Para el segundo curso de un ciclo de grado superior en modalidad presencial, el calendario de evaluación del curso 2026-2027 será el siguiente (arts. 11 a 14):

Sesión	Características
Evaluación inicial	En el primer mes de clase. Sirve para conocer las características y el nivel de competencias del grupo en relación con los resultados de aprendizaje. No conlleva calificación. Instrumentos: cuestionario inicial, observación de las primeras sesiones y revisión de estudios y experiencia previa en animación y eventos.
1.ª evaluación parcial	Diciembre (UD 1 a 4). Calificación informativa.
2.ª evaluación parcial	Antes de la incorporación a la fase de formación en empresa (UD 3 y 5, incluido el evento de enero). Calificación de los criterios trabajados en el centro. En ella se valora, en los módulos que corresponda, la adquisición de las competencias de prevención de riesgos laborales como «Superado» o «No superado» (art. 13.3 y Anexo XII).

Sesión	Características
1.ª evaluación final	No antes del 22 de mayo (2.º curso de grado superior, art. 14.2). Integra la valoración de los criterios trabajados en la empresa. Calificación final del módulo en primera convocatoria.
Periodo de refuerzo y mejora	Entre la primera y la segunda evaluación final (art. 22.2).
2.ª evaluación final	Final del régimen ordinario de clases, no antes del 15 de junio. Segunda convocatoria del curso.

El alumnado dispone de un máximo de **cuatro convocatorias** para superar el módulo, dos por curso escolar en modalidad presencial (art. 6.2), y puede solicitar una convocatoria extraordinaria una vez agotadas las ordinarias en las circunstancias del artículo 7. La calificación de «No evaluado» computa como convocatoria consumida (art. 19.7.b). La renuncia a convocatoria se rige por el artículo 8 y la revisión de calificaciones, que puede solicitarse en el plazo de dos días hábiles, por los artículos 23 y 24.

Procedimiento e instrumentos de evaluación

Los procedimientos y criterios de evaluación determinan si se han conseguido los resultados de aprendizaje y, con ellos, las competencias profesionales, personales y sociales y los objetivos generales asociados al módulo. Se aplicarán los siguientes criterios:

- Cada criterio de evaluación tiene un peso en la calificación del módulo, recogido en la tabla resumen.
- Cada criterio de evaluación se califica de 0 a 10 con el instrumento de evaluación que tiene asignado en la tabla resumen (pruebas teóricas, actividades, tareas o proactividad y compromiso). Si un criterio se evalúa en varias unidades, su calificación es la media de las obtenidas.
- Los instrumentos de evaluación no tienen un peso propio: el peso en la calificación corresponde siempre a los criterios de evaluación, conforme al artículo 2.7 de la Orden de 18 de septiembre de 2025.
- La calificación de cada resultado de aprendizaje es la media ponderada de sus criterios de evaluación.
- La calificación de las evaluaciones parciales es la media ponderada de los criterios trabajados hasta ese momento y tiene carácter informativo.
- La calificación final del módulo es la suma ponderada de todos los criterios de evaluación, incluidos los trabajados en la empresa, y se expresa con un número entero de 1 a 10. Es positiva si es igual o superior a 5 (art. 19.2).

RA y CE en la empresa durante la FFEOE

Según el artículo 3.a) de la Orden de 18 de septiembre de 2025, la programación debe indicar los resultados de aprendizaje que se desarrollan en la empresa. En este módulo, los criterios f) y g) del RA2 y a), b), d) y f) del RA4 se desarrollan en la empresa:

Resultado de aprendizaje	Desarrollo	Evaluación
RA1, RA3 y RA5.	Íntegramente en el centro docente.	Profesorado del módulo.
RA2: criterios a), b), c), d), e) y h). RA4: criterios c), e), g) y h).	En el centro docente.	Profesorado del módulo.
RA2: criterios f) y g). RA4: criterios a), b), d) y f).	En la empresa u organismo equiparado: secuenciación de las actividades y medidas de prevención y seguridad de los proyectos	Profesorado del módulo, con la valoración cualitativa («Superado» / «No superado») de

Resultado de aprendizaje	Desarrollo	Evaluación
	de la entidad, y promoción y difusión de sus actividades.	la persona tutora dual de empresa (art. 16 y Anexo XIV).

La calificación del módulo integra la valoración del centro y de la empresa y es responsabilidad final del equipo docente (art. 16.2). Cuando, por razones organizativas, la fase de formación en empresa se realice en un curso distinto al de la matrícula, el módulo podrá calificarse como «Pendiente de formación en empresa» (PFEOE), sin computar convocatoria (art. 19.7.g).

Actividades de recuperación

Se realizarán en el periodo comprendido entre la primera y la segunda evaluación final (art. 22.2):

- **Refuerzo** (alumnado con el módulo no superado): plan personalizado con los criterios de evaluación no superados, repetición y entrega de actividades y trabajos pendientes y pruebas de recuperación de los resultados de aprendizaje no superados. La asistencia a clase es obligatoria (art. 22.3). Se conservan las calificaciones de los resultados de aprendizaje ya superados.
- **Alumnado en tránsito entre planes de estudio**: conforme a la disposición transitoria primera de la Orden, el alumnado procedente del plan del Real Decreto 1147/2011 con este módulo no superado dispone hasta la finalización del curso 2026-2027 para completar sus estudios. El módulo no tendrá horario lectivo y contará con un plan personalizado de recuperación con tareas y actividades, y se evaluará mediante una prueba final elaborada, desarrollada y corregida por el departamento, que se hará coincidir con alguna de las sesiones de evaluación final de trimestre hasta agotar las convocatorias disponibles.

Actividades para subir nota

Las actividades de mejora de la calificación se realizarán en el periodo comprendido entre la primera y la segunda evaluación final (art. 22.2):

- **Mejora de la calificación** (alumnado con el módulo superado): actividades de profundización propuestas por el profesor y Programa de Créditos AFC del Departamento (ver punto siguiente). La asistencia es obligatoria solo para esas actividades. La calificación obtenida no podrá ser inferior a la que ya se tenía.
- **Programa de Créditos AFC del Departamento de TSEAS**: además de la calificación obtenida según esta programación, el alumnado podrá obtener en este módulo una mejora de hasta 1 punto derivada del Programa de Créditos AFC aprobado por el Departamento. La mejora se basa en los RA propios del programa, evaluados mediante la ficha previa y la memoria postevento; se calcula a razón de 0,1 puntos por crédito validado (máximo 3 puntos por curso entre todos los módulos) y la asigna el equipo educativo en la sesión de evaluación final 1. La participación es voluntaria y no participar no impide obtener la calificación máxima. La calificación final no podrá superar 10. El programa completo se recoge en el apartado 11 (Anexo: Programa de Créditos AFC del Departamento de TSEAS).

Instrumentos de evaluación

De acuerdo con el artículo 4 de la Orden de 18 de septiembre de 2025, los instrumentos serán variados, flexibles y accesibles, y se adaptarán a las competencias que se quieren evidenciar. Cada criterio de evaluación se valora con uno de los cuatro instrumentos siguientes, tal como se indica en la tabla resumen:

Instrumento	Descripción	Instrumentos asociados
Pruebas teóricas	Pruebas que valoran los criterios de carácter conceptual: análisis de la realidad, modelos y técnicas de elaboración de proyectos, gestión de recursos, promoción y difusión, y evaluación de proyectos.	Pruebas escritas de desarrollo. Preguntas cortas y de interpretación. Pruebas tipo test y cuestionarios (también en línea). Pruebas orales y exposiciones. Resolución de casos en prueba escrita. Mapas conceptuales en prueba.
Actividades	Actividades prácticas realizadas en clase, individualmente o en grupo, sobre el análisis de la realidad y la organización y gestión de proyectos y eventos.	Supuestos prácticos. Fichas de clase y cuaderno del alumnado. Diseño de instrumentos de recogida de datos. Organigramas, cronogramas y fichas de control. Talleres. Organización real de los eventos del calendario de actividades del departamento.
Tareas	Trabajos elaborados y entregados por el alumnado, que se valoran con rúbricas.	Informe de análisis de la realidad. Proyecto de animación sociodeportiva. Fichero de actividades y eventos. Plan de gestión y presupuesto. Campaña y materiales de promoción y difusión. Memoria final e informes de evaluación. Actividades vinculadas a la formación en empresa.
Proactividad y compromiso	Observación sistemática del profesor en clase y en los eventos. Valora los criterios actitudinales: aspectos éticos de la información, valoración de las pautas del proyecto, coordinación con otros servicios y necesidad de la evaluación para la calidad.	Registro de observación. Registro anecdótico. Diario de clase. Listas de control. Autoevaluación. Coevaluación. Participación en debates y en actividades complementarias.

Los registros de asistencia y puntualidad sirven solo para controlar la evaluación continua y no tienen calificación propia.

Relación entre RA, CE, contenidos e instrumentos de evaluación

CE	Criterio de evaluación	UD	Peso	Instrumento de evaluación
RA1. 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	3 %	Pruebas teóricas
b)	Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención.	1	3 %	Pruebas teóricas
c)	Se han seleccionado técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto y cada momento del análisis de la realidad.	1	3 %	Actividades

CE	Criterio de evaluación	UD	Peso	Instrumento de evaluación
d)	Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos.	1	2 %	Tareas
e)	Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva.	1	3 %	Pruebas teóricas
f)	Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información.	1	3 %	Proactividad y compromiso
g)	Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.	1	3 %	Actividades
RA2. 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.	2	2 %	Tareas
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.	2	3 %	Pruebas teóricas
c)	Se han formulado objetivos ajustados a los grados de concreción del proyecto y a los datos obtenidos en el análisis de la realidad.	2	2 %	Tareas
d)	Se han propuesto estrategias metodológicas en función de los objetivos y del contexto.	2	3 %	Pruebas teóricas
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.	2	3 %	Actividades
f)	Se han secuenciado las actividades para desarrollar el proyecto.	2	2 %	Tareas
g)	Se han definido las medidas de prevención y seguridad.	2	2 %	Tareas
h)	Se han valorado las pautas de aplicación y los aspectos necesarios para la elaboración del proyecto de animación sociodeportiva requerido.	2	3 %	Proactividad y compromiso
RA3. 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.	3	3 %	Pruebas teóricas
b)	Se ha establecido el organigrama de personas y funciones implicadas en el desarrollo del proyecto.	3	3 %	Actividades
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.	3	3 %	Pruebas teóricas
d)	Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos materiales.	3	3 %	Actividades
e)	Se ha establecido la coordinación con otros servicios implicados en el proyecto.	3	2 %	Proactividad y compromiso
f)	Se han estimado los ingresos, los gastos y el balance final.	3	3 %	Tareas
g)	Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.	3	3 %	Actividades

CE	Criterio de evaluación	UD	Peso	Instrumento de evaluación
RA4. 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.	4	2 %	Tareas
b)	Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión.	4	2 %	Tareas
c)	Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.	4	4 %	Pruebas teóricas
d)	Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.	4	2 %	Tareas
e)	Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.	4	3 %	Pruebas teóricas
f)	Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.	4	3 %	Tareas
g)	Se ha indicado la partida económica disponible para promoción.	4	2 %	Actividades
h)	Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación utilizando recursos de diversa índole.	4	2 %	Pruebas teóricas
RA5. 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	6 %	Pruebas teóricas
b)	Se han especificado los momentos en los que se aplican las técnicas de evaluación.	5	4 %	Pruebas teóricas
c)	Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.	5	4 %	Tareas
d)	Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.	5	2 %	Proactividad y compromiso
e)	Se han empleado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración y presentación de informes de evaluación y memorias.	5	4 %	Tareas
Total			**100 %**	

Pérdida del derecho a la evaluación continua

Cuando el alumnado supere el porcentaje de faltas de asistencia fijado en el Proyecto Educativo (asistencia mínima del 80 %), el tutor o tutora le notificará la pérdida del derecho a la evaluación continua con el modelo del Anexo I de la Orden, con el visto bueno de la dirección (art. 2.6). Este alumnado tendrá derecho a una **prueba final** en la primera evaluación final (mayo), basada en los criterios de evaluación de los resultados de aprendizaje no superados (art. 2.5 y art. 3.f), que constará de:

- Una prueba escrita sobre los contenidos de las cinco unidades didácticas (criterios de los RA1, RA2, RA3, RA4 y RA5).

- La entrega de un proyecto de animación sociodeportiva individual que incluya análisis de la realidad, diseño, plan de gestión y presupuesto, campaña de promoción y plan de evaluación (criterios de los RA1 a RA5).
- En caso de no superar esta prueba, podrá realizar otra prueba escrita en la segunda evaluación final (junio). No se realizarán actividades prácticas que, a criterio del profesorado, supongan un riesgo para la persona, el grupo o las instalaciones.

La calificación se obtendrá aplicando la misma ponderación de criterios que en la evaluación continua.

Actividades formativas

De enseñanza-animación

- Clases teóricas y prácticas.
- Estudios de caso y análisis de proyectos reales.
- Grupos de trabajo y aprendizaje cooperativo.
- Resolución de problemas y supuestos prácticos.
- Talleres.
- Trabajos varios y retos vinculados al Proyecto intermodular.

Actividades complementarias y extraescolares (AFC) del Departamento de TSEAS

Según el calendario de actividades complementarias y extraescolares del Departamento de TSEAS para el curso 2026-2027, el alumnado de 2.º TSEAS participa en las actividades programadas por el Departamento, que se recogen en la tabla siguiente. En ellas aplica de forma práctica la planificación, gestión, promoción y evaluación de eventos sociodeportivos (RA2 a RA5 y, en especial, el CE g del RA3). La participación en estas actividades puede computar en el Programa de Créditos AFC (apartado 11).

Trimestre	Actividad	Curso	Fecha
1.er trim.	Jornadas de Bienvenida (dos días, al comienzo del curso escolar)	2.º TSEAS	Inicio de curso
1.er trim.	Torneo de implementos «Nadia»	2.º TSEAS	8 de octubre
1.er trim.	Senderismo dinamizado «Cornisa del Aljarafe» para 1.º y 2.º ESO	2.º TSEAS	21 y 28 de octubre
1.er trim.	FLASHMOB Halloween CEIP Guadalquivir / IES Juan de Mairena	2.º TSEAS	30 de octubre
1.er trim.	Charla informativa «Empresas del sector»	1.º y 2.º TSEAS	12 de noviembre
1.er trim.	6.ª Marcha de la inclusión. Fundación SAMU	2.º TSEAS	18 de noviembre
1.er trim.	Actividades de inclusión con personas mayores (Ayuntamiento de Mairena)	2.º TSEAS	Noviembre
1.er trim.	Implementos: actividad en el Golf Club Hato Verde	2.º TSEAS	24 de noviembre
1.er trim.	Formación de escalada en Move Climbing	2.º TSEAS	Diciembre
1.er trim.	Día de la diversidad funcional. Charlas de impacto	2.º TSEAS	16 de diciembre
1.er trim.	FLASHMOB	2.º TSEAS	Diciembre
2.º trim.	Interciclo	1.º y 2.º TSEAS	20 de enero
2.º trim.	Semana Verde Andévalo	2.º TSEAS	Enero / febrero

Trimestre	Actividad	Curso	Fecha
2.º trim.	Olimpiada lúdico-deportiva (Colegio Blanca Paloma, Barriada Los Pajaritos)	2.º TSEAS	17 de febrero
1.º-3.er trim.	Mover sin barreras: alianzas profesionales para la inclusión e inserción laboral sociodeportiva	2.º TSEAS	Enero-mayo
3.er trim.	II Torneo de Pickleball solidario	2.º TSEAS	3.er trimestre

Calendario elaborado por el Departamento de TSEAS (borrador AFC 2026/27). Las fechas y la coordinación de cada actividad pueden ajustarse a lo largo del curso según la disponibilidad de los centros y entidades participantes.

Recursos

Curriculares y didácticos

- Listas de clase, registros personales y registros anecdóticos.
- Cuaderno del alumnado y apuntes del módulo.
- Sesiones prácticas y teóricas, grupos de trabajo.
- Hojas de observación y rúbricas.
- Proyectos, fichas de control, mapas conceptuales y materiales de promoción.
- Pruebas escritas y orales.
- Plataforma educativa del centro (Moodle Centros o Google Classroom), formularios en línea, hojas de cálculo y herramientas de diseño gráfico.

Instalaciones

- Pabellón del Centro Hípico Municipal.
- Aulas y dependencias del IES Juan de Mairena.
- Instalaciones externas para actividades programadas: Polideportivo Municipal Cavaleri, Parque Periurbano de Porzuna, etc.

Equipamiento y materiales

- Todos los proporcionados por el instituto y el Ayuntamiento de Mairena del Aljarafe.
- Material deportivo específico y adaptado del Departamento de Educación Física.

Se utilizarán técnicas, procedimientos, recursos y herramientas didácticas que contribuyan a optimizar los aprendizajes y que ofrezcan al alumnado un amplio abanico de posibilidades para sus futuras intervenciones profesionales.

6. 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 tendrá en cuenta las siguientes consideraciones:

- La enseñanza-aprendizaje como proceso sistemático que debe producir cambios significativos en el alumnado.
- La eficiencia en la labor docente, procurando un alto nivel de asimilación de los contenidos y que la enseñanza beneficie a la mayoría.
- Contenidos significativos que fomenten la iniciativa, la autonomía, el trabajo en grupo y la educación en valores, como mecanismo que avance el futuro laboral del alumnado.
- La adaptación de la labor docente a las características del alumnado y a su nivel inicial, tomando como referencia la evaluación inicial.
- El uso del tiempo de la sesión, buscando el equilibrio entre las tareas organizativas, de control y de enseñanza-aprendizaje.
- La relación entre actividades teóricas y prácticas dentro de una misma unidad, buscando transferencias positivas.
- La integración de actitudes personales y profesionales que conforman el perfil profesional del título.

Técnicas de enseñanza

Adaptaremos nuestro potencial comunicativo a la capacidad comprensiva del alumnado, utilizando diferentes canales y tipos de feedback. Buscando que las sesiones sean atractivas, activas, participativas y motivantes, podemos comunicar interrogando, describiendo, evaluando, comparando, explicando, prescribiendo y animando. En todo momento se buscará la aplicación práctica de los contenidos y un clima favorable y cordial en el que las aportaciones del alumnado surjan desde la confianza.

Métodos de enseñanza

La estrategia de intervención no será única; se elegirá en cada momento según las características del alumnado, el material, el nivel inicial y el tipo de contenido:

Método	Rasgos característicos
Deductivo	Partiendo de conceptos genéricos, el alumnado identifica, especifica y caracteriza ejemplos y propuestas concretas.

Método	Rasgos característicos
Expositivo	El profesorado presenta la información de forma clara y organizada. Aconsejable en temas amplios y complejos, como la planificación, seguimiento y evaluación de proyectos.
Científico-indagatorio	Actividades de investigación y descubrimiento, especialmente útiles para la adquisición de procedimientos y actitudes (análisis de la realidad).
Creativo	El alumnado explora problemas y toma decisiones ante propuestas significativas; el profesorado actúa como asesor del aprendizaje.
Directivo	El docente explica o demuestra el procedimiento a seguir, buscando una ganancia en la autonomía del alumnado.
Simulatorio	Actividades que simulan la situación real; ocupan gran parte de las sesiones teórico-prácticas del módulo.
Colaborativo	Propuestas que fomentan la interacción y el trabajo cooperativo, reforzando la relación, la confianza y el apoyo.
Memorístico	Para contenidos que deben retenerse: fechas, nombres, normativa y datos concretos.

Estilos de enseñanza

Se utilizarán cuatro estilos de enseñanza basados en los estilos de aprendizaje: **abierto** (favorece el aprendizaje activo), **formal** (aprendizaje reflexivo), **estructurado** (aprendizaje teórico) y **funcional** (aprendizaje pragmático). Para facilitar el aprendizaje activo se atenderá a las cuestiones espontáneas que surjan en clase, se trabajará con problemas del entorno, se potenciará que el alumnado investigue, asuma roles, presente y modere debates, se plantearán interrogantes con soluciones divergentes y se trabajará con simulaciones y dramatizaciones.

Concreción metodológica para el curso 2026-2027

- **Aprendizaje basado en proyectos**: el proyecto de animación de la UD 2 y los eventos de la UD 3 (Interciclo, Olimpiada lúdico-deportiva y demás actividades AFC del departamento) son el hilo conductor del módulo y recorren todas sus fases: análisis, diseño, gestión, promoción y evaluación.
- **Aprendizaje-servicio**: los eventos se organizan para centros educativos y entidades reales del entorno.
- **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**: múltiples formas de presentar la información, de expresar lo aprendido y de implicarse en la tarea.
- **Competencia digital**: formularios en línea, hojas de cálculo, herramientas de diseño gráfico y redes sociales para el análisis de datos, el presupuesto y la promoción.
- **Sostenibilidad e igualdad**: criterios de sostenibilidad en eventos, perspectiva de género e inclusión en todas las propuestas.
- **Seguridad y prevención de riesgos**: plan de seguridad y protocolos en cada proyecto y evento.
- **Formación en empresa**: coordinación con la tutoría dual para dar continuidad a los criterios trabajados conjuntamente.

7. Atención a la diversidad

Este módulo prestará ayuda adicional al alumnado que lo precise, de acuerdo con sus necesidades, conforme a los artículos 2.9, 3.g), 3.h) y 4.2 de la Orden de 18 de septiembre de 2025 y al artículo 8.3 del Decreto 147/2025. Se aplicarán los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y, cuando sea necesario, **adaptaciones metodológicas, tecnológicas, organizativas y de comunicación** y **ajustes razonables** (ampliación de tiempos, formatos accesibles, apoyos técnicos). Estas adaptaciones no suponen la supresión de resultados de aprendizaje ni de criterios de evaluación, no afectan a la competencia general del título y no se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones. Las finalidades son prevenir dificultades de aprendizaje, facilitar la socialización y la autonomía, asegurar la continuidad de la intervención educativa, fomentar el respeto a las diferencias y favorecer la inserción laboral. Según cada caso se seguirá una línea de actuación:

Alumnado con discapacidad o con necesidades específicas de apoyo educativo o formativo

- Medidas de acceso al currículo: medios técnicos e informáticos en casos de dificultad en la motricidad fina o déficit visual, recursos técnicos para el déficit auditivo y otras medidas que el equipo docente considere oportunas.
- Medidas en la evaluación: adaptación de tiempos y del formato de las pruebas escritas para quienes acrediten DEA, TDAH, dislexia, déficit visual u otras situaciones que lo justifiquen, y diversificación de instrumentos para evidenciar un mismo criterio.
- Se adecuarán las actividades formativas y los procedimientos de evaluación en coordinación con el departamento de orientación y a partir de la información de la evaluación inicial.
- Se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas para las personas con necesidades específicas vinculadas a la comunicación.

Actividades de refuerzo y de profundización

- **Refuerzo**, para el alumnado que presente dificultades puntuales.
- **Profundización**, para el alumnado que demande ampliar su aprendizaje y muestre una actitud proactiva e indagatoria sobre el módulo.

Ausencias, lesiones o situaciones que impidan la participación en el evento

- Se adaptarán las tareas a funciones que el alumno o la alumna pueda realizar (coordinación, control, registro, comunicación) con los instrumentos que el profesor considere adecuados.
- Si la situación impide alcanzar los resultados de aprendizaje, se informará al alumno o alumna, a la tutoría y a la dirección para valorar opciones como la renuncia a la convocatoria (art. 8) o, en su caso, la solicitud de convocatoria extraordinaria (art. 7).

8. Interrelación con otros módulos y con el Proyecto intermodular

Este módulo aporta el marco de planificación sobre el que se apoyan las actividades que el alumnado programa en el resto de módulos del ciclo, por lo que es imprescindible la coordinación con el profesorado de **Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística**, **Actividades físico-deportivas para la inclusión social**, **Actividades de ocio y tiempo libre**, **Dinamización grupal** y **Metodología de la enseñanza de actividades físico-deportivas**.

Con la nueva ordenación, el módulo se coordina además con:

- **Proyecto intermodular**: el análisis de la realidad y el proyecto de animación elaborados en las UD 1 y 2 pueden servir como base o parte del proyecto del alumnado.
- **Itinerario personal para la empleabilidad II**: gestión básica de una pequeña empresa, presupuesto e iniciativa emprendedora en el sector.
- **Digitalización aplicada a los sectores productivos** y **Sostenibilidad aplicada al sistema productivo**: herramientas digitales de gestión y promoción, y criterios de sostenibilidad en eventos.
- **Formación en empresa u organismo equiparado**: coordinación con la tutoría dual para los criterios de los RA2 y RA4 que se completan en la empresa.

9. Bibliografía y recursos web

Normativa

- Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo (BOE n.º 168, de 15 de julio de 2017), modificado por el Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo.
- Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (BOJA n.º 144, de 26 de julio de 2018).
- 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 (BOJA n.º 180, de 18 de septiembre de 2025).

Bibliografía de aula y de consulta

- Jiménez Ormeño, E. Planificación de la animación sociodeportiva. Arán Ediciones.
- González Fernández, F. Planificación de la animación sociodeportiva. Ediciones Paraninfo.
- Ander-Egg, E. y Aguilar, M. J. Cómo elaborar un proyecto: guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Lumen.
- Ander-Egg, E. Metodología y práctica de la animación sociocultural. CCS.
- Pérez Serrano, G. Elaboración de proyectos sociales: casos prácticos. Narcea.
- Trilla, J. (coord.) (1997). Animación sociocultural: teorías, programas y ámbitos. Ariel.
- Mestre Sancho, J. A. Planificación deportiva: teoría y práctica. INDE.

Recursos web

- Portal de Formación Profesional Andaluza (Junta de Andalucía).
- Consejo Superior de Deportes: Encuesta de Hábitos Deportivos en España.
- Consejo de Europa: Carta Europea del Deporte.
- CAST: pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (udlguidelines.cast.org).

10. Anexo: plataforma digital y atención al alumnado que no puede asistir

El módulo utiliza la plataforma educativa del centro (Moodle Centros o Google Classroom) como apoyo a la docencia presencial:

- Se mantiene una planificación actualizada de contenidos y actividades, de manera que cada estudiante sabe en todo momento qué se trabaja en clase y qué tareas debe realizar.
- Se publican y recogen las tareas a través de la plataforma.
- Se facilitan los recursos necesarios (documentos, plantillas de proyecto, fichas de control, rúbricas y modelos de memoria).

Ausencias prolongadas justificadas (enfermedad, lesión u otras causas acreditadas): el alumno o la alumna dispondrá en la plataforma de los materiales necesarios para seguir el módulo y podrá solicitar tutorías de apoyo. Si su situación lo requiere, se modificarán los plazos de entrega de las actividades evaluables. Las pruebas de evaluación se realizarán de forma presencial.

Suspensión de la actividad lectiva presencial por causas excepcionales: el módulo continuará a través de la plataforma, con sesiones síncronas por videoconferencia en el horario de clase y actividades adaptadas al formato no presencial, siguiendo las instrucciones que dicte la Consejería.

11. Anexo: Programa de Créditos AFC del Departamento de TSEAS

Se reproduce a continuación el Programa de Créditos AFC (Actividades Formativas Complementarias) aprobado por el Departamento de TSEAS para el curso 2026-2027, al que se hace referencia en el apartado «Actividades para subir nota».

DEPARTAMENTO DE TSEAS · IES JUAN DE MAIRENA

Programa de Créditos AFC

Actividades Formativas Complementarias · Ciclo TSEAS · Curso 2026/2027

> El alumnado acumula **créditos** participando en actividades formativas complementarias (AFC). Cada crédito validado vale **0,1 puntos**: con **30 créditos por curso** se obtienen hasta **3 puntos**, que el equipo educativo reparte entre los módulos vinculados en la **sesión de evaluación final 1**.

1. Qué es el programa

- **Voluntario.** Se puede obtener un 10 en cualquier módulo sin participar.
- **Común a todos los módulos vinculados.** La subida no depende de la programación de cada módulo; todos aplican la misma regla mediante una cláusula común.
- **Evaluado.** Cada actividad se acredita con una ficha previa y una memoria postevento, valoradas con los RA propios del programa.
- **Difundido por Telegram y gestionado en Moodle.** Las AFC se publican en el canal de Telegram del programa y la documentación se entrega en el Punto de Encuentro TSEAS de Moodle.

2. Cómo se consiguen créditos

1 crédito = 1 jornada completa (mañana y tarde, referencia de 8 h). **0,5 créditos = media jornada** (mañana o tarde, referencia de 4–5 h). La formación acreditada cuenta 1 crédito por cada 10 h.

Categoría	Actividad	Referencia	Créditos	Tope
A · Departamento	Media jornada	Mañana o tarde, 4–5 h	0,5	—
A · Departamento	Jornada completa	Mañana y tarde, 8 h	1	2 por evento
A · Departamento	Semana temática (Azul, Blanca, Verde)	1 jornada por día	1 por día (3–5)	5 por semana
B · Voluntariado	Organizado por el dpto. o propuesto por el alumnado*	Jornadas certificadas	1 por jornada · 0,5 por media	2 por voluntariado (4 si es continuado: campamento, escuela)
C · Formación	Cursos, congresos, formación online (mín. 10 h)	Horas del certificado	1 cada 10 h	5
D · Idiomas	Certificado oficial B1 / B2 / C1	Título obtenido en el curso	3 / 4 / 5 (solo el nivel más alto)	5

Topes por curso: A 20 · B 10 · C 5 · D 5, con un **máximo total de 30 créditos por curso**. * Los voluntariados propuestos por el alumnado necesitan validación previa del coordinador/a del programa.

3. Evaluación: RA propios del programa e instrumentos

Los créditos de una AFC solo se validan si la **ficha previa** está aprobada y la **memoria postevento** es **apta**. Ambas se valoran con dos RA propios del programa, iguales para todos los módulos vinculados.

RA	Criterio de evaluación	Instrumento
RA1. Participa en AFC del sector sociodeportivo aplicando las competencias profesionales, personales y sociales del título	a) Planifica su participación: objetivos, funciones y módulos relacionados	Ficha previa

Programa de Créditos AFC · Departamento de TSEAS · IES Juan de Mairena · Curso 2026/27 · Pág. 1

RA	Criterio de evaluación	Instrumento
RA1	b) Cumple las funciones asignadas con puntualidad, responsabilidad y actitud profesional	Certificado + memoria
RA1	c) Aplica las normas de seguridad y prevención propias de la actividad	Memoria postevento
RA1	d) Se comunica y trabaja en equipo con participantes, profesionales y entidades	Memoria postevento
RA2. Analiza su experiencia en la AFC y la relaciona con los aprendizajes del ciclo	a) Describe la organización: destinatarios, recursos, instalación y temporalización	Memoria postevento
RA2	b) Identifica incidencias y las soluciones aplicadas	Memoria postevento
RA2	c) Relaciona lo realizado con al menos un módulo del ciclo	Memoria postevento
RA2	d) Valora su desempeño y propone mejoras	Memoria postevento

La memoria es **apta** si todos los criterios alcanzan un nivel suficiente; si no, puede corregirse una vez dentro del plazo. Estos RA no son curriculares ni sustituyen a los de los módulos: son el referente común del programa.

Instrumento	Cuándo	Qué recoge	Quién lo revisa
Ficha previa	Antes de la AFC. En las actividades del departamento la publica el difusor/a y el alumnado solo se inscribe	Actividad, entidad, fecha, jornadas u horas, funciones, módulos relacionados y créditos previstos	Coordinador/a del programa
Memoria postevento	1 semana después de realizar la AFC	Certificado adjunto, organización, seguridad, incidencias, relación con los módulos y mejoras	Coordinador/a del programa (apta / no apta)

4. De los créditos a la nota

1. **Conversión:** cada crédito validado = 0,1 puntos; 30 créditos = 3 puntos totales a repartir.
2. **Quién reparte:** el tutor/a presenta los créditos y puntos de cada alumno/a, y el equipo educativo decide a qué módulos va la subida en la sesión de evaluación final 1, dando prioridad a los relacionados con las AFC realizadas.
3. **Límites:** máximo 1 punto por módulo; la nota final nunca supera 10; lo que sobre se asigna a otro módulo.
4. **Ámbito:** la subida se aplica a [módulos superados / todos los módulos], según acuerdo del departamento.

Curso	Módulos que pueden recibir la subida
1.º	Valoración de la condición física e intervención en accidentes · Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística · AFD individuales · AFD de equipo · Metodología de la enseñanza de AFD
2.º	AFD de implementos · AFD para la inclusión social · Dinamización grupal · Planificación de la animación sociodeportiva · Ocio y Tiempo Libre · Proyecto intermodular
Comunes incluidos	Sostenibilidad aplicada al sistema productivo · Módulo optativo
No reciben subida	Itinerario personal para la empleabilidad I y II · Digitalización aplicada a los sectores productivos · Inglés profesional

> **Ejemplo.** Una alumna de 1.º reúne 18 créditos validados (Semana Azul 5 + campamento de 4 jornadas 4 + curso de 50 h 5 + cuatro jornadas 4) = **1,8 puntos**. El equipo educativo asigna 0,8 a Juegos y actividades físico-recreativas, 0,5 a AFD individuales y 0,5 a Valoración de la condición física.

5. Cláusula común en las programaciones

El mismo párrafo se incluye, sin cambios, en el apartado de evaluación y calificación de la programación de cada módulo vinculado. Así la subida tiene **respaldo normativo** ante reclamaciones, **todos los módulos aplican la misma regla** y **el alumnado la conoce** desde el inicio de curso.

> «**Programa de Créditos AFC del Departamento de TSEAS.** Además de la calificación obtenida según esta programación, el alumnado podrá obtener en este módulo una mejora de hasta 1 punto derivada del Programa de Créditos AFC aprobado por el Departamento. La mejora se basa en los RA propios del programa, evaluados mediante la ficha previa y la memoria postevento; se calcula a razón de 0,1 puntos por crédito validado (máximo 3 puntos por curso entre todos los módulos) y la asigna el equipo educativo en la sesión de evaluación final 1. La participación es voluntaria y no participar no impide obtener la calificación máxima. La calificación final no podrá superar 10.»

6. Organización y puesta en marcha

El programa se apoya en dos figuras del profesorado, el difusor/a y el coordinador/a del programa, bajo la supervisión de la jefatura de departamento. El tutor/a de cada curso solo cuantifica los créditos.

Figura	Quién	Funciones	Cuándo
Difusor/a de AFC	1 profesor/a del departamento	Recoge la oferta de AFC, publica cada actividad con su ficha (créditos, jornadas, plazos) en el canal de Telegram del programa y mantiene el calendario de AFC	Todo el curso, cada vez que surge una AFC
Coordinador/a del programa	1 profesor/a del departamento	Revisa y valida las fichas previas, valida las AFC que propone el alumnado o que llegan al departamento y califica las memorias postevento (apta / no apta)	Antes y después de cada AFC
Cuantificador/a de créditos	Tutor/a de cada curso	Suma los créditos validados, aplica los topes, calcula los puntos y presenta la propuesta en la sesión de evaluación final 1	Seguimiento trimestral y cierre en junio

Recorrido de una AFC

1. El difusor/a publica la AFC en Telegram (o el alumno/a propone una).
2. El alumno/a entrega la ficha previa y el coordinador/a del programa la valida.
3. Participa en la actividad y consigue el certificado.
4. Entrega la memoria postevento en el plazo de 1 semana; el coordinador/a del programa la califica.
5. El tutor/a cuantifica y registra los créditos en la hoja de control del curso.
6. En la sesión de evaluación final 1, el equipo educativo reparte los puntos.

Plazos y calendario

- **Entrega:** Punto de Encuentro TSEAS en Moodle. Cierre en la fecha que fije la coordinación antes de la sesión de evaluación final 1 (referencia: 15 de junio).
- **Octubre:** aprobación del programa en reunión de departamento.
- **Noviembre:** designación de las figuras, apertura del canal de Telegram, modelos de ficha y memoria en Moodle, cláusula en las programaciones y presentación al alumnado en tutoría.
- **Cada trimestre:** los tutores informan a cada alumno/a de su saldo de créditos.
- **Junio:** cierre de entregas y reparto de puntos en la sesión de evaluación final 1.