

MÓDULO PROFESIONAL:  
PLANIFICACIÓN DE LA  
ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

**DURACIÓN: 42 HORAS: EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS ECTS: 4**

**CÓDIGO: 1137**

**PROFESORADO:**

**D. José Mario Rodríguez Montero**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2023-2024**

La presente programación didáctica se elabora en base al 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, y a la 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.

## ÍNDICE

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....	3
2. CONTENIDOS BÁSICOS .....	4
3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL .....	6
4. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS .....	7
5. ACTIVIDADES PROFESIONALES ASOCIADAS .....	7
6. OBJETIVOS GENERALES A ALCANZAR .....	7
7. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A ALCANZAR .....	8
8. LÍNEAS DE ACTUACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE .....	8
9. METODOLOGÍA .....	9
10. ACTIVIDADES .....	10
10.1 De Enseñanza Aprendizaje .....	10
10.2 Complementarias .....	10
10.3 Extraescolares .....	10
11. RECURSOS .....	10
11.1 Curriculares y Didácticos .....	10
11.2 Instalaciones, Equipamientos y Recursos Materiales .....	11
12. EVALUACIÓN .....	11
12.1 Procedimientos y criterios de evaluación .....	13
12.2 Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación .....	24
12.3 Procedimientos y actividades de refuerzo y recuperación .....	26
13. FUENTES DE DOCUMENTACIÓN .....	27
13.1 Bibliográficas .....	27
13.2 Otras .....	28

## **1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y 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.**

#### **Criterios de evaluación:**

- 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.**

#### **Criterios de evaluación:**

- 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.**

#### **Criterios de evaluación:**

- 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.

#### **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.**

##### **Criterios de evaluación:**

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.**

##### **Criterios de evaluación:**

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.

## **2. CONTENIDOS BÁSICOS**

### **Análisis de la realidad en animación sociodeportiva:**

- La animación. Aspectos históricos y conceptuales.
  - Conceptos y definiciones de animación.
  - Aspectos históricos y evolutivos de la animación.
  - La animación sociodeportiva en el marco de la animación social.
  - El movimiento olímpico como fenómeno de participación social.
  - Principales instituciones del deporte para todos. La Carta Europea del Deporte para Todos.
- Análisis general de la población de destino de la animación según la edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, lugar de procedencia y nivel sociocultural.
- Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad:

- Métodos y técnicas de recogida de información y datos. Tecnologías de la información y comunicación aplicadas.
- Análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de información. Observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. Fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información.
- Análisis e interpretación de datos.
- Derechos y deberes en la recogida y tratamiento de la información.

#### **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 usuarios y clientes, objetivos a cumplir, metodología, actividades, infraestructura, espacios y material a utilizar.
  - Aplicación en el contexto, cultural, turístico y deportivo, entre otros.
- Diseño de proyectos de animación sociodeportiva. Estructura del proyecto de animación por la adición de programas y encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos.
- La planificación estratégica del proyecto de organización de un evento sociodeportivo: funciones y comités del evento.
- Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva.

#### **Gestión de proyectos de animación sociodeportiva:**

- Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva.
  - El comité ejecutivo, el organigrama y sus áreas de trabajo. Funciones y tareas.
  - El departamento de animación, configuración y funcionamiento.
- Recursos materiales y espacios en proyectos de animación sociodeportiva.
  - Espacios e instalaciones propios de la recreación. Espacios habituales de recreación, espacios alternativos, instalaciones y equipamientos específicos de la recreación.
  - Espacios e instalaciones del evento. Normativa específica, responsabilidades, vías de consecución de los permisos y seguros.
  - Recursos materiales en recreación, materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. Materiales del evento. Normativa específica, responsabilidades y seguros.
  - Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad.
  - Ayudas técnicas para personas con discapacidad.
- Recursos económicos en proyectos de animación sociodeportiva.
  - El presupuesto, previsión de ingresos y gastos.
  - Patrocinios que apoyan el proyecto.
- Desarrollo práctico de un evento de animación sociodeportiva.
  - El cronograma de actuaciones, reuniones y actividades de cada área.

- Fichas de control cualitativas y/o cuantitativas para el seguimiento del grado de cumplimiento de las tareas.

#### **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 de proyectos de animación: carteles, trípticos, páginas web, entre otros.
- Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación. Espacios y soportes disponibles en internet. Redes sociales.
- Acciones promocionales. Merchandising. Control presupuestario.
- El cronograma de actuaciones del área de difusión y promoción del proyecto. Hojas de control para su seguimiento.

#### **Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva:**

- Evaluación de proyectos de animación.
  - Evaluación interna, previa, durante y post de la planificación estratégica y operativa del proyecto.
  - Evaluación externa, usuarios y entidades colaboradoras.
  - Seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres.
- Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación.
  - Aspectos cuantitativos y cualitativos del proyecto.
  - Hojas de registro, encuestas, entrevistas, cuestionarios, entre otros.
- Los soportes informáticos en el tratamiento de la información. Los medios audiovisuales y aplicaciones informáticas online en el proceso evaluador.
- La gestión de la calidad en los proyectos de animación. Plan de calidad.
- La memoria final del proyecto. Informes de los departamentos.

### **3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

Se estructura en los siguientes Bloques de contenido. No obstante, esta propuesta se ajusta en función de la duración real de cada uno de los trimestres, aunque normalmente sigue el siguiente cronograma:

#### **1. Trimestre 1º: 15 Septiembre – 22 Diciembre de 2023**

**Bloque 1:** Análisis de la realidad en animación sociodeportiva

**Bloque 2:** Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva

**Bloque 3:** Gestión de proyectos de animación sociodeportiva

#### **2. Trimestre 2º: 7 Enero – 23 Febrero 2024**

**Bloque 4:** Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva

**Bloque 5:** Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva

#### **4. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS**

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.

#### **5. ACTIVIDADES PROFESIONALES ASOCIADAS**

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.

#### **6. OBJETIVOS GENERALES A ALCANZAR**

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

- a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.
- c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.
- d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- e) Organizar los recursos humanos y materiales disponibles, previendo acciones para la promoción, desarrollo y supervisión, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.
- q) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- r) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- s) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

- t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- 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.
- 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.

## **7. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A ALCANZAR**

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

- 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.
- q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- s) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- t) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todas las personas», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
- u) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

## **8. LÍNEAS DE ACTUACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

**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 parejas y pequeños grupos.
- Análisis crítico de propuestas.
- Autoevaluación.

## 9. METODOLOGÍA

En este módulo es necesario dotar al alumnado de los conocimientos teórico-prácticos que anteriormente se han expuesto para poder alcanzar los resultados de aprendizaje, los objetivos generales y las competencias profesionales, personales y sociales.

Para ello, las sesiones se desarrollarán, principalmente, en el aula de 2º curso de TSEASD del IES Ramón Carande. Si no fuera posible, se aplicarían las adaptaciones que por COVID-19 se especifican al final de la programación en el apartado 13.

La metodología didáctica del módulo será activa, participativa e investigativa, basándose tanto en los procesos, como en los resultados. Se tratará de provocar la investigación a través del uso de las TICs , el debate y la reflexión.

En general, la metodología estará determinada por los siguientes **principios educativos**:

- Ser activo: Por el que el alumnado deberá ser el agente de su propio proceso educativo de aprendizaje, asumiendo el profesorado el rol de orientador y guía de ese proceso.
- Individualización: Adecuando la labor del profesorado al desenvolvimiento de las aptitudes de cada alumno teniendo en cuenta las capacidades personales de cada uno, observando el progreso en su aprendizaje.
- Socialización: Se potenciará la dimensión social del alumnado, desarrollándole su capacidad para relacionarse y convivir en sociedad, y trabajar en equipo o grupo.
- Autonomía: Con este principio pretendemos que el alumnado sea responsable en la toma de decisiones sobre su proceso de aprendizaje y conseguir una autonomía personal, tanto en la vida, como en el ámbito profesional.
- Resolución de problemas: Como punto de partida del proceso el alumnado deberá asumir la temática a trabajar como “objeto de estudio”, fomentando en él actitudes de curiosidad científica, deberá asumir el asunto propuesto como un “problema” que para ser resuelto precisa de un proceso de indagación para buscar una solución satisfactoria.

Todo irá encaminado a proporcionar al alumnado las suficientes herramientas que le permitan alcanzar los resultados de aprendizaje, los objetivos generales y las competencias profesionales, personales y sociales, así como organizar y desarrollar su actividad profesional con las mayores garantías de éxito en las distintas situaciones y ámbitos laborales donde desempeñe su futuro trabajo.

## **10. ACTIVIDADES**

### **10.1 De Enseñanza Aprendizaje**

Se plantearán actividades variadas y apropiadas para el desarrollo de los contenidos anteriormente expuestos y la adquisición de los resultados de aprendizaje, los objetivos generales y las competencias a alcanzar. En ellas se trabajarán de forma teórica y práctica todos los bloques de contenido a través de: explicaciones, exposiciones o presentaciones orales, debates, elaboración de trabajos por parejas, en tríos o en pequeños grupos, organización y puesta en práctica de actividades, eventos y sesiones prácticas, realización de pruebas teóricas y teórico-prácticas, investigaciones, mapas conceptuales, resúmenes, esquemas, etc.

### **10.2 Complementarias**

Se irán concretando a lo largo del curso en función de las diferentes ofertas que surjan en el ámbito de la animación de las actividades físico-deportivas, relacionadas con la Planificación de la animación sociodeportiva, tales como la organización, participación o asistencia a eventos deportivos, recreativos, así como la participación y planificación de actividades y proyectos puntuales de animación sociodeportivas junto con el Dpto. de Convivencia del Centro. Dichas actividades estarán ubicadas en cada uno de los bloques/ resultados de aprendizaje y tendrán como fin llevar a cabo un programa de Aprendizaje y Servicio dentro del centro y de su entorno próximo.

### **10.3 Extraescolares**

El alumnado colaborará con el Departamento de Actividades del Centro y otros organismos o instituciones públicas que así lo soliciten, en la organización de las actividades físico-deportivas de animación que se estimen oportunas; con los objetivos de potenciar la apertura del Centro al entorno, y de contribuir a su formación integral. Se trata de actividades realizadas fuera del horario lectivo.

Del mismo modo se informará al alumnado de los distintos cursos, jornadas, encuentros, etc., relacionados directa o indirectamente con este Módulo Profesional, aconsejando su participación activa o su mera asistencia, y valorando su grado de interés y motivación por las mismas.

## **11. RECURSOS**

### **11.1 Curriculares y Didácticos**

A lo largo del curso se utilizarán apuntes elaborados por el profesorado, así como diferentes libros de consulta, artículos y páginas webs, relacionadas con los distintos bloques de contenido que conforman el módulo profesional. Los más importantes o fundamentales para la formación del alumnado se encuentran reflejados en el apartado 13 “Fuentes de documentación” de la presente Programación.

Para facilitar al alumnado el acceso a estos recursos se utilizará su correo electrónico del dominio @iesramoncarande.com, o la plataforma *google drive*.

La presentación y exposición de los temas por parte del profesorado se realizará apoyándose fundamentalmente en:

- . La utilización de la pizarra tradicional.
- . La proyección multimedia en formato digital de las diapositivas elaboradas al efecto en formato PowerPoint.

. La proyección de vídeos o de montajes de video de diferentes actividades deportivas relacionadas con proyectos y actividades de animación sociodeportiva.

. La visita y consulta a sitios web, bien en el aula tradicional, o en aula TIC si fuese necesario.

La presentación y exposición de los trabajos por parte del alumnado se realizará utilizando los mismos recursos detallados anteriormente.

Para todo ello nos serviremos del cañón de proyección del aula, del ordenador portátil personal de cada profesor, y, en determinados casos, de los recursos del aula TIC.

## **11.2 Instalaciones, Equipamientos y Recursos Materiales**

Se utilizarán el aula tradicional del IES, las pistas polideportivas y, en situaciones puntuales, el aula TIC.

## **12. EVALUACIÓN**

El Proceso de evaluación se realizará siguiendo lo dispuesto en el **Real Decreto 653/2017**, de 23 de junio, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (BOE núm. 112, de 15 de julio de 2017), y en la **Orden de 16 de julio de 2018** (BOJA núm. 144, de 26 de julio), por el que se desarrolla el currículum correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.

Igualmente se tiene como norma de referencia la **Orden de 29 de septiembre de 2010** (BOJA núm. 202, de 15 de octubre), por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Concretamente, se siguen las indicaciones del **Artículo 2** de dicha orden. **“Normas generales de ordenación de la evaluación”**:

1. La evaluación de los aprendizajes del alumnado que cursa ciclos formativos será **continua** y se realizará por módulos profesionales.
2. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requerirá, en la **modalidad presencial**, **su asistencia regular a clase y su participación en las actividades programadas** para los distintos módulos profesionales del ciclo formativo.
4. La evaluación del alumnado será realizada por el profesorado que imparta cada módulo profesional del ciclo formativo, **de acuerdo con los resultados de aprendizaje, los criterios de evaluación y contenidos** de cada módulo profesional **así como las competencias y objetivos generales del ciclo formativo asociados a los mismos**.
5. El departamento de la familia profesional, a través del **equipo educativo** de cada uno de los ciclos formativos, desarrollará el currículum mediante la **elaboración de las correspondientes programaciones didácticas** de los módulos profesionales. Su elaboración se realizará siguiendo las directrices marcadas en el proyecto educativo del centro, prestando especial atención a los criterios de planificación y a las decisiones que afecten al proceso de evaluación, especialmente en lo referente a:

- a) **Los procedimientos y criterios de evaluación** comunes para las enseñanzas de formación profesional inicial reflejados en el proyecto educativo del centro.
- b) **Los procedimientos, instrumentos y criterios de calificación que se vayan a aplicar para la evaluación del alumnado**, en cuya definición el profesorado tendrá **en cuenta el grado de consecución de los resultados de aprendizaje de referencia, así como la adquisición de las competencias y objetivos generales del título.**
- c) La determinación y planificación de las **actividades de refuerzo** o mejora de las competencias, que permitan al alumnado matriculado en la modalidad presencial la superación de los **módulos profesionales pendientes** de evaluación positiva o, en su caso, mejorar la calificación obtenida en los mismos. Dichas actividades se realizarán en primer curso durante el periodo comprendido entre la última evaluación parcial y la evaluación final y, en segundo curso durante el periodo comprendido entre la sesión de evaluación previa a la realización del módulo profesional de formación en centros de trabajo (finales de febrero) y la sesión de evaluación final (mediados de junio).
- d) Las actividades programadas para realizar en las **horas de libre configuración** de acuerdo con la finalidad a la que estén destinadas. La finalidad de dichas horas debe proponerse, para la oferta completa, en la sesión de evaluación final del primer curso. Para ello, en dicha sesión de evaluación el equipo educativo emitirá un informe en el que se reflejarán las posibles necesidades y/o posibilidades de mejora con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje proponiendo el uso de las horas de libre configuración para favorecer la adquisición de la competencia general del título o implementar formación relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación y/o los idiomas. Este informe se anexará al acta de la sesión de evaluación final y deberá ser tenido en cuenta por el departamento de familia profesional correspondiente para la determinación del objeto de dichas horas en el curso académico siguiente.
- Para el presente curso 2020-2021** se destinarán **2 h a la semana** en 2º curso a la organización de un gran evento, denominado **“Raid Ramón Carande”**, vinculadas al Módulo Profesional 1123- Actividades de ocio y tiempo libre, **y 1 h a la semana** a la dinamización de grupos a través de **actividades con soporte musical**, vinculada al Módulo Profesional 1124- Dinamización grupal.
- En la oferta parcial será el departamento de familia profesional el que decida sobre la finalidad y vinculación de las horas de libre configuración.
- e) La adecuación de las actividades formativas, así como de los criterios y los procedimientos de evaluación cuando el ciclo formativo vaya a ser cursado por alumnado con algún tipo de **discapacidad**, garantizándose el acceso a las pruebas de evaluación. **Esta adaptación en ningún caso supondrá la supresión de resultados de aprendizaje y objetivos generales del ciclo que afecten a la adquisición de la competencia general del título.**

## 12.1 Procedimientos y criterios de evaluación

De lo anteriormente expuesto se concluye que los **procedimientos y criterios de evaluación** determinan si los **resultados de aprendizaje** se han conseguido. Para ello el alumnado deberá alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales, así como los objetivos generales, propios del módulo. Por lo tanto, **para tener una calificación positiva en cada bloque de contenido de cada módulo profesional será obligatorio: Haber alcanzado los resultados de aprendizaje de cada uno de los bloques de contenido.**

Para ello el alumnado deberá **superar** cada uno de los **criterios de evaluación** establecidos en este módulo profesional que se reflejan en **la Orden de 16 de julio de 2018** (BOJA de 26 de julio) por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.

A estos criterios se aplicarán las siguientes **consideraciones**:

1. Todos los bloques de contenido tendrán la misma ponderación en la calificación final.
2. La calificación de cada evaluación parcial se establecerá en función de los bloques de contenido que sean evaluados en la misma, teniendo cada uno de ellos la misma ponderación.
3. El alumnado dispondrá de **tres procesos de evaluación** para alcanzar los resultados de aprendizaje de cada módulo profesional:
  - **Evaluación durante el curso:** datada según el momento del curso donde se imparta cada uno de los cinco bloques de contenidos.
  - **Prueba de recuperación de febrero:** el alumnado tendrá opción de superar aquellos bloques que no haya superado a lo largo del curso para poder así alcanzar los resultados de aprendizaje, los objetivos generales del ciclo y las competencias profesionales, personales y sociales vinculados a este Módulo Profesional.
  - **Prueba final de junio:** el alumnado tendrá opción de superar aquellos bloques que no haya superado a lo largo del curso ni en la prueba de recuperación de finales de febrero, con el fin de poder así alcanzar los resultados de aprendizaje, los objetivos generales del ciclo y las competencias profesionales, personales y sociales vinculados a este Módulo Profesional.
4. La evaluación **final** se realizará a finales de curso, **en junio**, donde se trata de verificar y valorar los resultados conseguidos por el alumnado al finalizar el presente curso teniendo como referencia los **resultados de aprendizaje**, los criterios de evaluación, los **objetivos generales y las competencias profesionales, personales y sociales del ciclo formativo** relacionadas con este Módulo Profesional.

**Tabla 1. Relación entre Resultados de Aprendizaje, Criterios de Evaluación, Instrumentos de Evaluación y Contenidos del Módulo Profesional.**

<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>  Si se cumplen todos y cada uno de los Criterios de Evaluación (C.E.) asociados	<b>Criterios de Evaluación</b>  Si se superan todas y cada una de las pruebas (registradas en instrumentos de evaluación) diseñadas para determinar su cumplimiento, obteniendo al menos un 50% de su calificación máxima.	<b>Instrumentos Evaluación</b>  Se aplican C.E.	<b>Contenidos</b>  <b>Bloques</b>
<b>1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.</b>	a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva.	<b>Examen</b> <b>Bloque 1</b>  <b>Trabajo en grupos de 4:</b> <b>Tarea 1 ESCRITA</b>  <b>Trabajo por parejas:</b> <b>Tarea 1 PRÁCTICA</b>	<b>1</b>
	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.		
<b>2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.</b>	a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado.	<b>Examen</b> <b>Bloque 2</b>  <b>Trabajos por parejas:</b> <b>Tarea 2 ESCRITA</b> <b>Tarea 2 PRÁCTICA</b>	<b>2</b>
	b) Se han contrastado los modelos y técnicas de elaboración de proyectos o programas de animación y su aplicación al ámbito de las actividades físicas y deportivas.		

	<p>c) Se han formulado objetivos ajustados a los grados de concreción del proyecto y a los datos obtenidos en el análisis de la realidad.</p> <p>d) Se han propuesto estrategias metodológicas en función de los objetivos y del contexto.</p> <p>e) Se han seleccionado y recogido, en un fichero estructurado, las actividades y eventos físico-deportivos más demandados y utilizados en proyectos de animación sociodeportiva.</p> <p>f) Se han secuenciado las actividades para desarrollar el proyecto.</p> <p>g) Se han definido las medidas de prevención y seguridad.</p> <p>h) Se han valorado las pautas de aplicación y los aspectos necesarios para la elaboración del proyecto de animación sociodeportiva requerido.</p>		
<p><b>3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.</b></p>	<p>a) Se han determinado los recursos necesarios.</p> <p>b) Se ha establecido el organigrama de personas y funciones implicadas en el desarrollo del proyecto.</p> <p>c) Se han adjudicado los perfiles profesionales de los técnicos que intervienen en el desarrollo de proyectos de animación sociodeportiva, relacionados con la tipología de las actividades que hay que desarrollar en los mismos.</p> <p>d) Se han determinado las fórmulas de gestión para la disponibilidad de los espacios y/o instalaciones y de los recursos materiales.</p> <p>e) Se ha establecido la coordinación con otros servicios implicados en el proyecto</p> <p>f) Se han estimado los ingresos, los gastos y el balance final.</p> <p>g) Se ha desarrollado en la práctica un proyecto de un evento de animación sociodeportiva.</p>	<p><b>Examen Bloque 3</b></p> <p><b>Trabajos por parejas: Tarea 3 ESCRITA Tarea 3 PRÁCTICA</b></p>	<p><b>3</b></p>

<p><b>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.</b></p>	<p>a) Se han resaltado los puntos fuertes de las actividades del proyecto.</p> <p>b) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión.</p> <p>c) Se han establecido plazos para la promoción de las actividades.</p> <p>d) Se han caracterizado los colectivos a los que se dirige cada actividad.</p> <p>e) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación.</p> <p>f) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de materiales de promoción y difusión.</p> <p>g) Se ha indicado la partida económica disponible para promoción.</p> <p>h) Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación utilizando recursos de diversa índole.</p>	<p><b>Examen Bloque 4</b></p> <p><b>Trabajo por parejas: Tarea 4 ESCRITA Tarea 4 PRÁCTICA</b></p>	<p><b>4</b></p>
<p><b>5. Evalúa proyectos de animación sociodeportiva, analizando los indicadores que permiten la obtención de datos durante las diferentes fases de ejecución.</b></p>	<p>a) Se han concretado las técnicas, indicadores, criterios e instrumentos de evaluación de proyectos de animación.</p> <p>b) Se han especificado los momentos en los que se aplican las técnicas de evaluación.</p> <p>c) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en los proyectos diseñados.</p> <p>d) Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.</p> <p>e) Se han empleado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración y presentación de informes de evaluación y memorias.</p>	<p><b>Examen Bloque 5</b></p> <p><b>Trabajo por parejas: Tarea 5 ESCRITA Tarea 5 PRÁCTICA</b></p>	<p><b>5</b></p>

**Tabla 2. Relación entre Resultados de aprendizaje, Competencias y Objetivos.**

<p align="center"><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b></p> <p>Se alcanzan si se cumplen todos y cada uno de los Criterios de Evaluación (C.E.) asociados</p>	<p align="center"><b>COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES</b></p> <p>El proceso y los resultados de la evaluación indican el grado de consecución</p>	<p align="center"><b>OBJETIVOS GENERALES</b></p> <p>El proceso y los resultados de la evaluación indican el grado de consecución</p>
<p><b>1. Aplica métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad, discriminando las variables del contexto que son relevantes para la animación sociodeportiva.</b></p>	<p>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>	<p>a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

**2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.**

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.

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.

a) Relacionar de forma coherente los diferentes elementos y factores de un proyecto de animación sociodeportiva, valorando los datos socio-económicos, físico-geográficos, culturales y deportivo-recreativos, entre otros, para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.

b) Proponer actuaciones en el ámbito sociodeportivo que repercutan en la salud y la calidad de vida de la ciudadanía, caracterizando los colectivos destinatarios e incorporando los avances del sector para elaborar proyectos de animación sociodeportiva.

c) Determinar los instrumentos y las secuencias de aplicación en la evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, utilizando las tecnologías de la información en el tratamiento de las variables, para desarrollar y registrar el plan de evaluación.

d) Secuenciar las actuaciones que deben realizarse en la puesta en marcha de un proyecto, especificando los recursos necesarios y su forma de obtención, para gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva.

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

		<p>información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p><b>3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.</b></p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>o) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>

	<p>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> <p>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.</p> <p>q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.</p> <p>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.</p>
--	--	---

	<p>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.</p>	
<p><b>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.</b></p>	<p>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.</p> <p>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>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

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

		normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.
--	--	---

## 12.2 Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación

La **evaluación y calificación de los aprendizajes** de los alumnos se realizará teniendo en cuenta:

- ✓ **Los resultados de aprendizaje**, como expresión de los resultados que deben ser alcanzados por los alumnos al final del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ **Los criterios de evaluación**, como referencia del nivel aceptable de esos resultados, establecidos para este módulo profesional en la presente programación. El resultado de la suma de todos los criterios de un resultado de aprendizaje ponderados “equitativamente”, corresponde a la nota del Criterio. La suma de las notas de los diferentes Resultados corresponderá a la nota media (tanto del 1º trimestre como en la final).
- ✓ **Los objetivos generales del ciclo formativo** nos orientarán todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ **Las competencias profesionales, personales y sociales del ciclo formativo** reseñadas en este módulo profesional.

El enfoque que se dará a la evaluación es **procesual**, es decir, se trata de una **evaluación continua**, en cuanto que estará inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. **Es por ello que no se permitirá más de un 20% de faltas de asistencia a clase** del total de horas impartidas en este Módulo Profesional **en cada bloque de contenido** y/o trimestre, perdiendo en este caso el alumnado el derecho a evaluación continua; decisión que se acordó por unanimidad en la correspondiente **reunión de Departamento** de inicio de curso.

En el caso de **superar el 20% de faltas de asistencia** en un bloque de contenido, el alumnado no podrá presentarse a las pruebas correspondientes de dicho bloque, y deberá hacerlo en la **prueba de recuperación a finales de febrero**, para garantizar que, a pesar de las faltas de asistencia, cumple los criterios de evaluación y alcanza los resultados de aprendizaje correspondientes.

A principios de curso se realizará una **evaluación inicial** con el fin de ajustar y adecuar los distintos elementos de la programación al alumnado.

A lo largo del curso académico se realizarán **dos sesiones de evaluación** y calificación **parcial**, que se expresará mediante escala numérica de 1 a 10, sin decimales, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a 5, y negativas las restantes.

El alumnado dispondrá de **una prueba de recuperación a finales de febrero**, donde tendrá opción de superar aquellos bloques de contenido que no haya superado hasta la fecha.

**Prueba final de junio:** El alumnado tendrá opción de superar aquellos bloques de contenido que no haya superado a lo largo del curso para poder así alcanzar los resultados de aprendizaje, los objetivos generales del ciclo y las competencias profesionales, personales y sociales vinculados a este Módulo Profesional.

**Para alcanzar la calificación final positiva el alumnado deberá haber alcanzado todos los resultados de aprendizaje relacionados con cada uno de los bloques de contenido, y, por lo tanto, haber aprobado cada uno de ellos, es decir, haber obtenido al menos un 50% de su calificación máxima.**

Al término de este proceso habrá **una calificación final** que valorará los resultados conseguidos por el alumnado al finalizar el presente curso.

**Los 5 bloques de contenido** en que se estructura esta programación **se evaluarán por separado**, obteniéndose 5 calificaciones. **La media aritmética de los 5 bloques será la calificación media final.** Es condición **indispensable aprobar cada uno de los 5 bloques de contenido**, para poder establecer la calificación media final.

**Los procedimientos y criterios de calificación de cada bloque de contenido serán los siguientes:**

**Bloque 1:**

**Examen teórico:** 65% de la calificación final del bloque. Este examen constará de preguntas test y preguntas abiertas.

**Trabajos por parejas** relacionados con el análisis de la realidad en la animación sociodeportiva: 35% de la calificación final del bloque.

**Bloque 2:**

**Examen teórico:** 65% de la calificación final del bloque. Este examen constará de preguntas test y preguntas abiertas.

**Trabajos por parejas** relacionados con la **Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva**: 35% de la calificación final del bloque

**Bloque 3:**

**Examen teórico:** 65% de la calificación final del bloque. Este examen constará de preguntas test y preguntas abiertas, cuyo valor será un 50% de la calificación del mismo.

**Trabajos por parejas** relacionados con la **Gestión de proyectos de animación sociodeportiva**: 35% de la calificación final del bloque.

**Bloque 4:**

**Examen teórico:** 65% de la calificación final del bloque. Este examen constará de preguntas test y preguntas abiertas, cuyo valor será un 35% de la calificación del mismo.

**Trabajo por parejas** relacionado con **Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva**: 50% de la calificación final del bloque.

#### **Bloque 5:**

**Examen teórico**: 65% de la calificación final del bloque. Este examen constará de preguntas test y preguntas abiertas, cuyo valor será un 35% de la calificación del mismo.

**Trabajo por parejas** relacionado con la **Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva**: 50% de la calificación final del bloque

**Todos los trabajos deben ser de elaboración propia (no se permitirá copia alguna de libros, de otros alumnos, de "internet", etc.), es obligatoria su confección a ordenador, cumplir todos los requisitos o cuestiones formales indicadas (índice paginado, apartados y sub apartados bien enumerados, fuentes de documentación según normas APA vigentes, etc.), su envío por Google Classroom en PDF (o formato fijado en la tarea) al profesorado en la fecha fijada.** En ningún caso se permitirá hacerlo en fecha posterior.

Es condición **indispensable aprobar tanto el examen teórico como el trabajo de cada uno de los bloques de contenido** para proceder a realizar la media ponderada de cada bloque y de cada evaluación parcial. Asimismo, es también **indispensable** no haber superado **el 20% de faltas de asistencia** en cada bloque de contenido.

Por tanto, es condición **indispensable aprobar cada uno de los 5 bloques de contenido para considerar el Módulo Profesional superado a final de curso.**

### **12.3 Procedimientos y actividades de refuerzo y recuperación**

Aquellos alumnos que obtengan una **calificación negativa** (inferior a 5) en alguno de los bloques de contenido, podrán realizar las **pruebas de recuperación** y/o entrega de los trabajos pertinentes en las fechas que así lo determine el Departamento. Normalmente éstas se realizan durante **una semana a finales de febrero**, donde tendrán la opción de poder alcanzar los resultados de aprendizaje no alcanzados previamente en dicho bloque de contenido.

Si la **calificación final** del Módulo Profesional en **febrero** fuese de **suspenso**, para la convocatoria final ordinaria de **junio se guardarán**, por acuerdo del Departamento, **cada una de las partes (examen/trabajo) de los bloques de contenido aprobados.**

## 13. FUENTES DE DOCUMENTACIÓN

### 13.1 Bibliográficas

- Blanco Pereira, E. (2016). Tendencias en gestión deportiva. *Revista española de educación física y deportes*, 414, 13-16.
- Celma, J. (2018). *Management para gestores del deporte*. Barcelona: Optimus.
- Cepeda, G., Martelo, S. (2018) *Administración y gestión de organizaciones deportivas*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Cerro Herrero, D. (2018). Análisis de la calidad percibida y satisfacción de participantes en eventos deportivos. En López Salas Sergio, Urraco Solanilla Mariano y Gallardo Vázquez Dolores (eds.) *Catálogo de investigación Joven en Extremadura: Volumen II* (pp. 66-70). Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones.
- Galán, A. E. (2014). *Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos*. Málaga: IC Editorial.
- Gálvez-Ruiz, P., Grimaldi-Puyana, M., Fernández-Gavira, J. y Sánchez-Oliver, A. J. (2018). Aplicación de la teoría de la generalizabilidad en la evaluación de servicios en gestión deportiva. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 49-56.
- García, M., Pradas, M. (2017) *El gestor deportivo en la organización del deporte de la sociedad actual*. Sevilla: Wanceulen.
- Grimaldi Puyana, M. y Ferrer Cano, P. (2016). Dimensión y perfil de las organizaciones de gestión de instalaciones deportivas. *Apunts: Educación física y deportes*, 4 (126), 72-78.
- Grimaldi Puyana, M., Sánchez Oliver, A. J. y García Fernández, J. (2018). Organizaciones de gestión de los gimnasios españoles [Management Organizations of Spanish Gyms]. *Apunts. Educación física y deportes*, 3(133), 7-19.
- Jiménez Ormeño, E. (2019). *Planificación de la animación sociodeportiva*. Madrid: Aran Ediciones.
- Morgan Medina, F. O. (2018). El Ejercicio de la Gestión Deportiva en la Promoción de la Actividad Física y Deporte Extraescolar. *Revista de educación física: Renovar la teoría y práctica*, 152, 25-34.
- Núñez Jauregui, R. G., Zueck Enríquez, M. C., Marín Uribe, R. y Soto Valenzuela, M. C. (2018). Modelo gerencial para potenciar la práctica deportiva y recreativa. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 420, 25-38.
- Pérez-López, R., Morales-Sánchez, V., Anguera, M. T. y Hernández-Mendo, A. (2016). Modelo tridimensional de la calidad en organizaciones deportivas: calidad emocional en usuarios/as infantiles. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16(1), 143-150.
- Rodríguez Fernández, J. E., y Pazos Couto, J. M.(2016). La gestión del deporte en clave educativa de Motricidad Humana. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 30, 92-97.

## **13.2 Otras**

Distintas páginas o sitios web, que servirán para complementar la formación del alumnado y la elaboración de sus trabajos.