

**TÉCNICO SUPERIOR EN**

**ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA**

**MÓDULO:**

PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN

SOCIODEPORTIVA

**PROFESOR**:Roberto Delgado **CURSO/GRUPO:** 2º

**DURACIÓN**: 2h semanales / 40h totales

**CÓDIGO**: 1137

**ÍNDICE**

[OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO 1](#_heading=h.lnxbz9)

[COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL CICLO FORMATIVO 4](#_heading=h.gjdgxs)

[ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS 6](#_heading=h.30j0zll)

[CONTENIDOS BÁSICOS DEL MÓDULO 6](#_heading=h.1fob9te)

[TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS 9](#_heading=h.3znysh7)

[RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN 9](#_heading=h.2et92p0)

[ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN 11](#_heading=h.tyjcwt)

[CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 11](#_heading=h.3dy6vkm)

[CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA 12](#_heading=h.1t3h5sf)

[CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL MÓDULO PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES 12](#_heading=h.4d34og8)

[ASPECTOS METODOLÓGICOS 12](#_heading=h.2s8eyo1)

[ASPECTOS ORGANIZATIVOS 13](#_heading=h.17dp8vu)

[ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS 13](#_heading=h.3rdcrjn)

[BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA PARA EL MÓDULO 13](#_heading=h.26in1rg)

**OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO**

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.

f) Aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con el tipo de datos que se pretende obtener, para evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas que participan en los programas de animación sociodeportiva.

g) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias didácticas, relacionándolos con las características de los potenciales participantes, para programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo, de implementos y juegos.

h) Establecer los elementos de la programación, los recursos y las estrategias metodológicas de intervención, relacionándolos con las características de los potenciales colectivos implicados, para programar las actividades de inclusión sociodeportiva.

i) Establecer los elementos de la programación, los recursos, las adaptaciones y las estrategias de animación, relacionándolos con las características de los potenciales participantes para programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos.

j) Valorar la participación de los distintos mecanismos implicados en la práctica de actividades físicas, diferenciando los grados de intensidad y de dificultad para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos.

k) Analizar los componentes o requerimientos físicos, psíquicos y sociales de diferentes actividades físicas, relacionándolos con los objetivos de la inclusión social, para diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión.

l) Valorar los componentes físicos, psíquicos y sociales y los riesgos asociados a las actividades físico-deportivas recreativas, evaluando los grados de incertidumbre de los distintos elementos, para diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación para todo tipo de participantes.

m) Aplicar técnicas didácticas, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de motivación y de refuerzo, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de los ejercicios de enseñanza de actividades físicas y deportivas.

n) Aplicar técnicas de intervención social, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las herramientas de construcción de redes de relación, de inclusión y de participación, entre otros, para dirigir y dinamizar la realización de las actividades de inclusión sociodeportiva.

ñ) Aplicar técnicas de animación, adaptando la organización de los recursos y del grupo, los canales y el tipo de información y las estrategias recreativas, entre otros, para dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos.

o) Disponer los espacios, los equipos y los materiales de las actividades, aplicando criterios de optimización en su utilización, para asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades.

p) Aplicar procedimientos de intervención y administración de primeros auxilios en caso de accidente, utilizando los protocolos establecidos, para proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades.

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.

u) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.

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.

w) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todas las personas».

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.

z) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

Este módulo se centrará de manera más específica en la consecución de los objetivos: a, b, c, d, e, q, r, s, v, x, y.

**COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL CICLO FORMATIVO**

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.

d) Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación sociodeportiva, tratando los datos de modo que sirvan en el planteamiento y retroalimentación de los programas.

e) Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas individuales, de equipo y de implementos y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.

f) Programar las actividades de inclusión sociodeportiva en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de intervención más apropiada.

g) Programar la recreación mediante actividades físico-deportivas y juegos, en función de las características de los grupos, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología de animación más apropiada y las adaptaciones para personas con discapacidad.

h) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones de enseñanza de actividades físico-deportivas y juegos para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones.

i) Diseñar y secuenciar ejercicios y tareas de las actividades de inclusión sociodeportiva para personas mayores y para colectivos en riesgo de exclusión, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.

j) Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación, para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.

k) Dirigir y dinamizar el proceso de enseñanza de actividades físicas y deportivas, adaptando lo programado a la dinámica de la actividad y del grupo y evaluando los aprendizajes de los participantes.

l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión sociodeportiva programadas, adaptándolas a la dinámica de la actividad y del grupo.

m) Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.

n) Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando los espacios, los equipos y los materiales requeridos.

ñ) Proporcionar la atención básica a los participantes que sufren accidentes durante el desarrollo de las actividades, aplicando los primeros auxilios.

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.

r) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

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.

v) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

Este módulo se centrará de manera más específica en el desarrollo de las siguientes competencias: a, b, c, o, p, s, t, u.

**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.

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.

**CONTENIDOS BÁSICOS DEL MÓDULO**

**1. 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.

- Sinergias con la animación sociodeportiva. Los valores olímpicos.

- Análisis general del público al que va destinada la animación según edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, lugar de procedencia y nivel socio-cultural.

**2. Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad:**

- Métodos y técnicas de recogida de la información y datos.

- Análisis de las principales fuentes y sistemas de registro de la información: observación, entrevista, cuestionario, encuesta y recopilación documental. Fiabilidad y validez de los métodos de obtención de la información.

- Uso de las TIC en el análisis de la realidad.

- Análisis e interpretación de datos.

- Valoración de los aspectos éticos de la recogida de información.

**3. Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva:**

- Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva.

- Criterios de programación: tipos de usuarios y clientes, objetivos que hay que cumplir, metodología, actividades más adecuadas, infraestructura, espacios y materiales que se van a utilizar.

- Diseño de proyectos de animación sociodeportiva: estructura del proyecto de animación por la adición de programas, encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos.

- Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva.

- Adecuación y respuesta a las necesidades y expectativas de la demanda en el diseño de proyectos de animación sociodeportiva.

- Planificación en los proyectos de animación sociodeportiva.

- Complementariedad de programas de animación en función de su contexto (cultural, turístico y deportivo, entre otros).

- Modelos de proyectos de animación (urbanos, en el medio natural y mixto, entre otros).

**4. Recursos en proyectos de animación sociodeportiva:**

- Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva: La gestión de los recursos humanos.

- Criterios de selección del personal en proyectos de animación sociodeportiva. Estimación de gastos de personal.

- El departamento de animación: configuración y funcionamiento.

- Puestos de trabajo que componen la estructura según la misión, las funciones y las tareas de los mismos:

- Las relaciones interdepartamentales e intradepartamentales: comunicación vertical y horizontal.

- 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.

- La gestión de espacios en proyectos de animación sociodeportiva.

- Criterios para la determinación de espacios seguros. Normativa específica, responsabilidades, permisos, seguros y normativa medioambiental.

- Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad.

- Recursos materiales en recreación: materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados.

- La gestión de recursos materiales en proyectos de animación sociodeportiva. Criterios para la determinación de materiales seguros.

- Normativa específica, responsabilidades, permisos, seguros y normativa medioambiental.

- Ayudas técnicas para personas con discapacidad.

- Ámbito de desarrollo de la animación: entidades, empresas y organismos demandantes de servicios de animación.

- Gestión de compras: análisis de las características de los recursos necesarios y selección de proveedores.

**5. 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.

- Elaboración de materiales para la promoción y difusión de proyectos de animación: carteles, trípticos y propuestas para páginas web, entre otros.

- Soportes comunes. Criterios de utilización. Valoración económica.

**6. Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva:**

- Evaluación de proyectos de animación. Indicadores. Finalidades.

- Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación.

- Protocolos de aplicación, criterios de fiabilidad y validez.

- Los soportes informáticos en el tratamiento de la información.

- Valoración y análisis del servicio prestado: características del servicio, conceptos básicos de calidad de prestación de servicios, interpretación de resultados y elaboración de informes.

- La gestión de la calidad en los proyectos de animación. Aplicación de la retroalimentación en proyectos de animación sociodeportiva.

- Evaluación y seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres.

**TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS**

| **BLOQUE DE CONTENIDOS** | **TRIMESTRE** |
| --- | --- |
| 1. Análisis de la realidad en animación sociodeportiva. | 1º |
| 2. Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad. | 1º |
| 3. Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva. | 1º |
| 4. Recursos en proyectos de animación sociodeportiva. | 1º |
| 5. Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva. | 2º |
| 6. Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva. | 2º |

**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.

**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.

**ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

- Pruebas teóricas.

- Trabajos teórico-prácticos.

- Exposiciones.

- Trabajo diario (autoevaluación, rúbrica y tareas de clase).

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Para superar el módulo positivamente habrá que obtener una calificación de al menos 5 puntos sobre 10. Esa calificación será la media de los diferentes bloques de contenidos desarrollados durante el curso.

La calificación de los diferentes bloques se obtendrá con los siguientes porcentajes:

* **Aspectos teóricos de aplicación práctica 40%:**
* Exposiciones, proyectos de investigación.
* Preguntas en clase.
* **Tareas prácticas, trabajos y proyectos 60%:**
  + Preparación y exposición de tareas relacionadas con los contenidos de aprendizaje.
  + Dirección actividades, tareas y sesiones de los proyectos elaborados.
  + Prácticas diarias, participación en clase, dinamización de actividades…
  + Dado el carácter presencial del módulo será necesario realizar al menos el 60% de las prácticas diarias o en casos justificado la tarea alternativa propuesta por el profesor.
  + Trabajos que manifiesten aspectos prácticos de la asignatura: técnicas, estrategias, metodología…

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

De la misma manera, habrá que obtener una calificación de al menos 5 puntos sobre 10. Esa calificación se obtendrá de un solo momento de evaluación. La calificación se obtendrá de los siguientes porcentajes:

- Parte teórica 60%. Prueba teórica individual.

- Parte teórico-práctica 40%. Trabajo individual (proyecto de animación sociodeportiva).

**CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL MÓDULO PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES**

El alumnado que tenga el módulo pendiente de cursos anteriores deberá examinarse de todos los contenidos impartidos durante el curso. Tendrá que obtener una calificación de al menos 5 puntos sobre 10 en el momento de la evaluación. La calificación se obtendrá de los siguientes porcentajes:

- Parte teórica 60%. Prueba teórica individual.

- Parte teórico-práctica 40%. Trabajo individual (proyecto de animación sociodeportiva).

**ASPECTOS METODOLÓGICOS**

Este módulo tendrá un carácter teórico y una aplicación práctica a la confección de un proyecto de animación sociodeportiva. Se utilizará, fundamentalmente:

- Estilos de instrucción directa, en el desarrollo de la parte teórica. Destacando el mando directo modificado y la asignación de tareas.

- Estilos mediante la búsqueda, en el desarrollo de la parte teórica y la parte teórico-práctica. Dando protagonismo al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndole partícipe y autónomo en dicho proceso.

Se propone, por tanto, un aprendizaje significativo, socializador y funcional.

**ASPECTOS ORGANIZATIVOS**

Los recursos materiales que se van a utilizar serán:

- Aula virtual (EducaMadrid).

- Aula de clase.

- Ordenadores, proyectores, programas y recursos tecnológicos.

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

* Actividad en coordinación con el módulo de Ocio y Tiempo Libre en el centro educativo.
* Actividades de planificación de un proyecto de inclusión social presencial con dicho módulo.
* Actividades de planificación de un proyecto de actividades lúdicas y de cooperación con alumnado de la ESO y el aula Todos somos amigos.

**BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA PARA EL MÓDULO**

- Jiménez, E. (2019). *Planificación de la animación sociodeportiva*. Arán Ediciones.

Profesor: Roberto Delgado Fernández

Tres Cantos, 27 de septiembre de 2024.