

Módulo Profesional: Planificación de la Animación Sociodeportiva. Código: 1137.

Duración: 42 horas (2 horas semanales).

Profesorado: Ginés Jimena Calderón.

1. Introducción:

El módulo de Planificación de la Animación Sociodeportiva pertenece al segundo curso del Ciclo de Técnico Superior en Educación y Animación Sociodeportiva. 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.

La presente programación se basa en 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 (BOJA nº144, de 26 de julio de 2018).

La formación del módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** de este ciclo formativo que enumerados 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.

Consecuentemente, la formación del módulo contribuye a alcanzar las **competencias profesionales** de esta Formación Profesional siguientes:

- 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.

2. Contenidos del módulo:

2.1. 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.
 - 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 socio-cultural.
- 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.

2.2. Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva:

- Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva.
 - Modelos de proyectos de animación, urbanos, en el medio natural y mixtos, entre otros.
- Criterios de programación. Tipos de 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.

2.3. 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.

2.4. Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva:

- Técnicas de promoción y comunicación, objetivos de la promoción.
 - Publicidad y comunicación. Estrategia comercial del proyecto. 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.

2.5. 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. Resultados de aprendizaje y criterios 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.

- 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.
Peso de este RA en la evaluación del módulo: 20%.

RA2: 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.
Peso de este RA en la evaluación del módulo: 30%.

RA3: 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 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.
Peso de este RA en la evaluación del módulo: 30%.

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.

- 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.

Peso de este RA en la evaluación del módulo: 10%.

RA5: 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.

Peso de este RA en la evaluación del módulo: 10%.

4. Contenidos.

Eje temático	Bloque de contenido
Actividades de corta duración.	1.1. Planificación.
	1.2. Realización.
	1.2. Evaluación.
Programaciones a medio y	2.1. Planificación.

largo plazo.	2.2. Organización.
Proyectos de ASD.	3.1. Planificación.
	3.2. Presentación y defensa.

5. Evaluación y calificación

El Ciclo Formativo de Grado Superior “Técnico en Educación y Animación Sociodeportiva” implica un tipo de enseñanza muy práctica y vivencial por lo que el alumnado, desde el principio, debe ser consciente de la importancia de su asistencia y participación activa.

Especialmente en este módulo, el trabajo en equipo es esencial e insoslayable y requiere, de cada cual, una gran implicación.

La evaluación del alumnado se realizará en función de los criterios de evaluación reflejados en esta programación y los resultados de aprendizaje que se suponen necesarios para su competencia profesional.

Durante el curso y las diferentes unidades desarrolladas, se usarán casos prácticos que irán encaminadas a evidenciar la consecución y superación de los criterios de evaluación sobre todo desde el punto de vista práctico. Tendrán especial relevancia el análisis productivo, la valoración de terceros y la autoevaluación tanto individual como de equipo.