



J.E.S. Enrique Nieto -- Melilla



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**DEPARTAMENTO
DE ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS**

**TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y
ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.**

PLANIFICACIÓN EN LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

Melilla, 2022-23

EL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.

Identificación del título

El título de TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA queda identificado por los siguientes elementos:

- Denominación: ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA
- Nivel: Formación Profesional de Grado Superior.
- Duración: 2.000 horas.
- Familia Profesional: Actividades Físicas y deportivas.
- R.D. 653/2017, de 23 junio, por el que se establece el título de TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA, y se fijan los aspectos básicos del currículo. BOE 162, de 8 de Julio de 2017.
- Orden de EFP/301/2019 de 11 DE MARZO, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de **Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.**
- Referente europeo: CINE –5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).
- **INTRODUCCIÓN.**

El nuevo Sistema de Formación Profesional tiene como finalidad ofrecer una preparación polivalente que capacite para desarrollar una actividad laboral en un determinado campo profesional y permita la necesaria adaptación a los cambios que se produzcan en el sistema productivo. Así, el perfil profesional de este título, dentro del sector terciario, define un profesional polivalente capacitado para ejercer su actividad profesional en el ámbito de los servicios sociales, del ocio activo y el turismo y de la actividad física saludable, respondiendo al cambio de tendencia que ha experimentado la práctica de la actividad física y deportiva en nuestra sociedad. El ámbito profesional desarrolla su actividad tanto en el ámbito público, ya sean administraciones generales, autonómicas o locales, organizaciones no gubernamentales, fundaciones, así como en entidades de carácter privado, ya sean grandes, medianas o pequeñas empresas que ofrezcan servicios de acondicionamiento físico y entrenamiento deportivo. La actividad profesional se hace en pistas polideportivas, entornos naturales y locales acondicionados, en ayuntamientos, empresas de servicios deportivos, empresas de turismo activo, empresas turísticas, hoteles, campings, balnearios, campamentos, empresas de mantenimiento de infraestructuras y/o gestión deportiva, clubes y asociaciones deportivo-recreativas y de ocio, gimnasios, comunidades de vecinos, centros educativos e instalaciones afines.

Secuenciación y distribución horaria semanal de los módulos profesionales

	Total	1º	2º	Profesores
Módulos profesionales.		CURSO	CURSO	
1136. VALORACIÓN DE LA CONDICIÓN FÍSICA E INTERVENCIÓN EN ACCIDENTES+ MÓDULO IMPARTIDO EN INGLÉS.	190+90 280	6+3 9		VÍCTOR ALCAIDE

1124. DINAMIZACIÓN GRUPAL.	105	3		JOSÉ LUIS LÓPEZ DE LA TORRE
1138. JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA	160	5		MIGUEL MARTINEZ
1139. ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS INDIVIDUALES.	160	5		MANUEL ZAFRA
1141. ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE IMPLEMENTOS.	130	4		FRANCISCO BENÍTEZ
1143. METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS.	125	4		MIGUEL MARTINEZ
HORARIO RESERVADO PARA EL MÓDULO IMPARTIDO EN INGLÉS.	90	3		VÍCTOR ALCAIDE
1123. ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE.	130		7	VÍCTOR ALCAIDE
1137. PLANIFICACIÓN DE LA ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.	40		2	ROSA VÁZQUEZ
1140. ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS DE EQUIPO.	140		7	MIGUEL MARTINEZ
1142. ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL.	100		5	JOSÉ LUIS LÓPEZ DE LA TORRE
1155. FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL	90		4	LUIS SERRANO
1156. EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA	60		3	LUIS SERRANO
1154. PROYECTO DE ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA.	40			ROSA VÁZQUEZ
1157. FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO	400			ROSA VÁZQUEZ
HORARIO RESERVADO PARA EL MÓDULO IMPARTIDO EN INGLÉS.			2	ROSA VÁZQUEZ
TOTALES:	2000	30	30	

4.12.10. Planificación en la Animación Sociodeportiva.

Ciclo formativo:	Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.
Normativa que regula el título:	Real Decreto 653/2017, de 23 junio ; Orden EFP/301/2019 de 11 DE MARZO
Equivalencia en créditos ECTS:	4.
Código:	1137.
Profesor/a(s):	ROSA VÁZQUEZ SÁEZ
Duración del módulo:	Horas totales: 40. Horas a la semana: 2.

1. Introducción al módulo.

Este módulo profesional contiene formación necesaria para desempeñar las funciones de elaboración, gestión, promoción y evaluación de proyectos de animación socio-deportiva 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 socio-deportiva y de la animación turística, así como con el ocio y tiempo libre.

2. Objetivos generales del ciclo que permite alcanzar el módulo.

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

k) 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.

3. Competencias profesionales, personales y sociales asociadas al módulo.

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) 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 utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

e) 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.

f) 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.

g) 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.

h) 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.

i) 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.

4. Resultados de aprendizaje (RA) asociados a contenidos y unidades de trabajo (UT).

RA1 Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.

UT

CONTENIDOS

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.

	<ul style="list-style-type: none"> — Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad: <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>RA2. Elabora proyectos de animación sociodeportiva, teniendo en cuenta las características del contexto y las necesidades detectadas en el análisis de la realidad.</p>	
<p>Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva. <ul style="list-style-type: none"> - 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. <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>RA3. Gestiona proyectos de animación sociodeportiva, planificando el uso de instalaciones y coordinando los recursos materiales y humanos.</p>	
<p>Gestión de proyectos de animación sociodeportiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva. <ul style="list-style-type: none"> - 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. <ul style="list-style-type: none"> - Espacios e instalaciones propios de la recreación. Espacios habituales de recreación, espacios alternativos, instalaciones y equipamientos específicos de la recreación.
<p>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.</p>	
<p>Espacios e instalaciones del evento. Normativa específica, responsabilidades, vías de consecución de los permisos y seguros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales en recreación, materiales tradicionales, materiales alternativos y materiales reciclados. Materiales del evento. Normativa específica, responsabilidades y seguros. <ul style="list-style-type: none"> - Accesos y servicios adaptados a personas con discapacidad. - Ayudas técnicas para personas con discapacidad. — Recursos económicos en proyectos de animación sociodeportiva. <ul style="list-style-type: none"> - El presupuesto, previsión de ingresos y gastos. - Patrocinios que apoyan el proyecto. — Desarrollo práctico de un evento de animación sociodeportiva. <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>RA5. 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.</p>	

Distribución UTS	UT	Fecha	Nº. de sesiones
	1	Septiembre	6
	1	octubre	4
	2	noviembre	10
	3	diciembre	6
	3	enero	2
	4	enero	4
	4	febrero	2
	5	febrero	6
		TOTAL	40

6. Organización de espacios.

Espacio	Días y horas semanales	Tipo de actividad a realizar
Aula 11	Miércoles	Clases teóricas

7. Aspectos metodológicos.

Orientaciones Pedagógicas.	<p>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.</p> <p>Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se ubican en el sector del a animación sociodeportiva y de la animación turística, así como con el ocio y tiempo libre. La formación del módulo se relaciona con la totalidad de los objetivos generales del ciclo y de las competencias profesionales, personales y sociales del título.</p> <p>Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo están relacionadas con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ejecución de trabajos en equipo. - La responsabilidad y la autoevaluación del trabajo realizado. - La autonomía y la iniciativa personal. - El uso de las tecnologías de la información y de la comunicación
Tipos de actividades	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Iniciales</i>: debates, visionado de vídeos, pruebas iniciales, juegos y dinámicas de grupo. - <i>De desarrollo</i>: <ul style="list-style-type: none"> <i>De demostración</i>: docencia directa, visita de expertos, visionado de vídeos y asistencia a conferencias. <i>De investigación</i>: búsqueda en la web, lectura de artículos y libros específicos. <i>De aplicación</i>: actividades de clase, trabajos prácticos, proyectos de grupo y prácticas docentes. - <i>De refuerzo y ampliación</i>: actividades de recuperación, trabajos alternativos, técnicas de estudio y programas individualizados.

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Complementarias y extraescolares</i>: semanas temáticas, prácticas en centros deportivos concertados y colaboraciones externas. - <i>De evaluación</i>: pruebas teóricas y prácticas, exposiciones orales, fichero de actividades, trabajos y prácticas docentes. 	
Unidades y agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual. - Trabajo en grupos pequeños: homogéneos y heterogéneos (tutorización de iguales y grupos de expertos). - Trabajo en grupo-clase. - Trabajo en gran grupo: del mismo o diferente ciclo y de diferente etapa. 	
Materiales y recursos	Didácticos	Curriculares
	<ul style="list-style-type: none"> - Audiovisual: ordenadores, proyector, tableta digital y teléfono móvil. - Didáctico impreso: libros de texto, artículos de revistas especializadas y plantillas para prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bibliografía especializada de consulta. - Material curricular existente en páginas web específicas de Formación profesional.
Otros recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> - Antiguos alumnos que expongan su experiencia personal y profesional. - Técnicos especialistas para profundizar en determinados temas. - Voluntarios y asociaciones con un mensaje relacionado con la prevención y la salud. - Otros profesores del centro, de otros centros o de la universidad que ayuden a complementar la formación. 	
Medidas para la atención a la diversidad y NEAE	<ul style="list-style-type: none"> - Individualización: Ofreciendo alternativas y plazos flexibles en la programación. Estableciendo unos contenidos mínimos y otros de ampliación para ajustarse a los diferentes niveles y motivaciones del alumnado. Ofreciendo tutorías individualizadas de atención y orientación al alumno. Adaptaciones metodológicas o ACI en caso necesario. - Normalización: realización conjunta de las sesiones con el grupo clase, sin diferenciación alguna y sí ajustando su participación a sus posibilidades individuales. - Inclusión: haciendo a todo el alumnado participe e integrando a los más rezagados o a aquellos que se incorporen más tarde, ofreciendo actividades de refuerzo y ampliación. - Interacción: a través de diferentes formas de agrupamiento que fomenten la interrelación de todo el alumnado. 	

8. Criterios de evaluación.

UT	Criterio	Actividad
1	<p>a) Se han determinado los aspectos del contexto que interesa analizar para plantear el proyecto de animación sociodeportiva.</p> <p>b) Se han concretado las técnicas de obtención de información acerca de los proyectos de animación realizados en el contexto de intervención.</p> <p>c) Se han seleccionado técnicas e instrumentos proporcionados para cada aspecto y cada momento del análisis de la realidad.</p> <p>d) Se han extraído conclusiones que sirvan de base para el proyecto, a partir del tratamiento de los datos.</p> <p>e) Se ha justificado el papel del análisis de la realidad en el éxito de la intervención sociodeportiva.</p> <p>f) Se han valorado los aspectos éticos de la recogida y tratamiento de la información.</p> <p>g) Se han empleado las tecnologías de la comunicación en la elaboración de instrumentos para la obtención de información.</p>	<p>- Trabajo de confección por bloques.T1.</p> <p>- Cuestionario.</p>
2	<p>a) Se ha justificado la oportunidad del proyecto de animación sociodeportiva en el contexto estudiado.</p> <p>b) Se han contrastado los modelos y técnicas de elaboración de proyectos o programa de animación y su aplicación al ámbito de las actividades físicas y deportivas.</p> <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>- Trabajo de confección por bloques.T2.</p> <p>- Cuestionario.</p>
3	<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>- Trabajo de confección por bloques.T3.</p> <p>- Cuestionario.</p>

4	<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>- Trabajo de confección por bloques.T4.</p> <p>- Cuestionario.</p>
5,6.	<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>- Trabajo de confección por bloques.T5 y T6.</p> <p>- Cuestionario.</p>

9. Criterios de calificación.

	Descripción	%
Teoría	Entrega de trabajos. Evolución y actitud del trabajo diario de clase. Asistencia.	40
Examen	CUESTIONARIOS 20 %. Calidad del Proyecto elaborado y Exposición 40%.	60

10. Atención a pendientes y medidas de recuperación.

Alumnado que no supere el MP en periodo lectivo	Modificación de los apartados del proyecto realizado que no hayan superado el suficiente nivel de calidad.
Alumnado que pierda la evaluación continua	Presentación y exposición del proyecto.
Medidas generales de recuperación para repetidores y pendientes	Presentación y exposición del un proyecto.

11. Bibliografía.

Jiménez Orteño, Ester.(2018). *Planificación de la animación socio-deportiva*.Madrid: Arán Ediciones.