

**Programación Didáctica Técnico de Grado Superior en Educación y Animación
Sociodeportiva**

Módulo Profesional: Actividades de Ocio y Tiempo Libre

Duración: 147 horas (7 horas semanales)

Profesores: Marcos Mosquera Bellido

Curso: 2025-2026

1. Introducción:

El módulo de Actividades de Ocio y Tiempo Libre está enmarcado en el segundo curso del Ciclo de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva y en él se pretenden desarrollar las competencias profesionales necesarias para ser capaz de planificar, organizar y llevar a cabo actividades de ocio y tiempo libre en diferentes entornos y para diferentes tipologías de grupos.

La presente programación se basa 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. Además, a nivel autonómico queda concretada 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.

2. Contenidos del módulo:

1. Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre:

1.1. Ocio y tiempo libre. Conceptos: Bases antropológicas, históricas y sociológicas. Principios. Contextos de intervención. Ocio inclusivo. La ocupación del tiempo libre en las personas con discapacidad.

1.2. Pedagogía del ocio.

1.3. Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre.

1.4. Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre. Colectivos específicos.

1.5. Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas.

1.6. Análisis de recursos y equipamientos de ocio y tiempo libre. Centros de ocio y tiempo libre: Ludotecas, campos de trabajo, campamentos, granjas escuelas, entre otros.

1.7. El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. Funciones.

1.8. Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.

2. Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo:

2.1. El juego: El valor educativo del juego. Evolución; tipos y pautas. Pedagogía del juego, principios.

2.2. El juguete. Tipos y características. Selección en función de la edad, de los distintos usuarios, del área que desarrollan o estimulan, entre otros.

2.3. Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre.

2.4. Tipos de actividades lúdicas.

2.5. Recursos lúdicos. Espacios de juego: parques infantiles de ocio, entre otros. Criterios para la organización de espacios de ocio.

2.6. Criterios para la organización y selección de materiales para las actividades de ocio y tiempo libre.

2.7. Prevención y seguridad en espacios de ocio y tiempo libre.

2.8. Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre.

3. Implementación de actividades de ocio y tiempo libre:

3.1. Animación y técnicas de expresión.

3.2. Creatividad, significado y recursos.

3.3. Aplicación de técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.

3.4. Realización de actividades para el desarrollo de los distintos tipos de expresión.

3.5. Juegos para el desarrollo motor y de las habilidades sociales e intelectuales de la persona.

3.6. Los talleres y otros espacios en la educación en el tiempo libre.

3.7. Aplicaciones de los recursos audiovisuales e informáticos en la animación de ocio y tiempo libre.

3.8. Diseño de actividades creativas para el ocio y tiempo libre a partir de recursos y técnicas expresivas, en función de los objetivos de intervención y de las necesidades de los diversos colectivos, como las personas con discapacidad y otros usuarios.

3.9. Adecuación de los recursos expresivos y las técnicas de animación a las diferentes necesidades de los usuarios.

4. Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural:

4.1. Educación ambiental. Características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.

4.2. Marco legislativo en las actividades al aire libre.

4.3. Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural.

4.4. Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural.

4.5. Organización y desarrollo de actividades para el medio natural.

4.6. Técnicas de descubrimiento del entorno natural.

4.7. Análisis y aplicación de recursos de excursionismo.

4.8. Actividades de orientación en el medio natural.

4.9. Rutas y campamentos.

4.10. Juegos y actividades medioambientales.

4.11. Ecosistema urbano.

4.12. Coordinación de los/as técnicos/as a su cargo.

4.13. Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural. Valoración de la generación de entornos seguros.

4.14. Situaciones de emergencia en el medio natural.



3. Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación.

1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.
1.1. Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre.
1.2. Se han caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre.
1.3. Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre.
1.4. Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias.
1.5. Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre.
1.6. Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre.
1.7. Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.
1.8. Se ha justificado la importancia de la intencionalidad educativa en el ocio y tiempo libre.
2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos, así como la normativa en materia de prevención y seguridad.
2.1. Se han identificado los principios de la pedagogía del juego.
2.2. Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego y juguete.
2.3. Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas.
2.4. Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales.
2.5. Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre.
2.6. Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo.
2.7. Se ha argumentado el valor educativo del juego.
3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación. (30%)
3.1. Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.
3.2. Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices
3.3. Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.
3.4. Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.
3.5. Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.
3.6. Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.
3.7. Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias.

4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando los principios de conservación del medioambiente y las medidas de prevención y seguridad.

- 4.1. Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre, teniendo en cuenta el marco legislativo.
- 4.2. Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.
- 4.3. Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.
- 4.4. Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural.
- 4.5. Se ha valorado la importancia de generar instalaciones y entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.
- 4.6. Se han identificado los recursos y técnicas necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos en el medio natural.
- 4.7. Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.
- 4.8. Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.
- 4.9. Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.

5. Desarrolla actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar los aspectos susceptibles de mejora.

- 5.1. Se han seleccionado los indicadores a seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- 5.2. Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.
- 5.3. Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
- 5.4. Se han elaborado informes y memorias de evaluación.
- 5.5. Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.
- 5.6. Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.
- 5.7. Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.
- 5.8. Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.

6. Temporalización de los contenidos y actividades.

Unidades	Contenidos a desarrollar
Unidad 1. Pedagogía a través de la aventura	1.1. Ocio y tiempo libre. Conceptos, fundamentos y metodología
	1.2. Recursos informáticos en la animación y el ocio
	1.3. Ocio y tiempo libre en el medio natural
	1.4. Educación ambiental
	1.5. Deportes náuticos, multiaventura, escalada, orientación y senderismo
Unidad 2. PASAJE DEL TERROR	2.1. Planificación, organización, implementación y evaluación de un evento
	2.1. El papel del animador. Funciones
	2.3. Animación y técnicas de expresión. Creatividad, significado y recursos
	2.4. Actividades de expresión
Unidad 3. LA MAGIA DE LA NAVIDAD	3.1. Análisis de recursos y equipamientos para el ocio y tiempo libre
	3.2. Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores
	3.3. Talleres
	3.4. Técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.
Unidad 4. INCLUSION RADICAL	4.1. Diseño de actividades inclusivas. Adecuación de recursos.
	4.2. Colaboración con otros grupos de trabajo
Unidad 5. SEMANA BLANCA/VERDE/AZUL	5.1. Evaluación de proyectos de animación
	5.2. Técnicas e instrumentos de evaluación
	5.3. Registro de seguimiento de proyectos y actividades a través de las nuevas tecnologías.
	5.4. Elaboración de memorias e informes de evaluación
	5.5. Transmisión de información para el desarrollo de proyectos.
	5.6. Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.
Unidad 6. Juegos de la Civilización	6.1. Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo
	6.2. El juego y el juguete
	6.3. Tipos de actividades lúdicas
	6.4. Recursos lúdicos
	6.5. Prevención y seguridad en los juegos

7. Evaluación y calificación

El Ciclo Formativo de Grado Superior “Técnico Superior en Enseñanza 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 la asistencia tanto a las sesiones teóricas como prácticas.

Especialmente en este módulo de Actividades de Ocio y Tiempo Libre en el que se realizarán un gran número de prácticas en el medio natural y otras fuera del aula poniendo en práctica los diferentes proyectos trabajados en la misma que se llevarán a cabo con usuarios ajenos a la clase. Esto le permitirá a nuestro alumnado formarse de una manera más realista y precisa en lo que en el módulo se le exige. Aquí radica la importancia de la asistencia tanto a las clases teóricas donde se prepararán los proyectos como a las prácticas donde se llevarán a cabo. Este tipo de enseñanza supone un gran compromiso por parte del alumnado.

Evaluación y calificación

La evaluación del alumnado se realizará en función de los criterios de evaluación reflejados en la programación y los resultados de aprendizaje que se suponen necesarios para el correcto desarrollo profesional.

Durante el curso y los diferentes proyectos y prácticas desarrolladas, se usarán diferentes herramientas de evaluación que irán encaminadas a evidenciar la consecución y superación de los criterios de evaluación, tanto desde una perspectiva práctica como teórica.

Las herramientas a utilizar para la evaluación del alumnado según los criterios, serán pruebas escritas y exposiciones orales de los contenidos teóricos desarrollados.

Para la parte más práctica, se utilizarán, por un lado, los documentos escritos de los proyectos a desarrollar que se realizarán tanto en grupos, como en parejas y de forma individual, el trabajo diario en clase con entrega de fichas y tareas por la plataforma digital del módulo y la puesta en marcha de los proyectos como prácticas reales.

Estas herramientas serán calificadas con diferentes instrumentos como: rúbricas o listas de control.

Al final del curso y de cada trimestre, se obtendrá una calificación concreta de cada uno de los criterios trabajados en las diferentes actividades y se obtendrá la calificación final realizando una media aritmética de los diferentes criterios descritos en la programación que hayan sido evaluados en esa evaluación.

Para el cálculo de la calificación final, se tendrán en cuenta todos los criterios evaluados a lo largo del curso y se hará la media aritmética de todos los criterios que se hayan evaluado durante el curso, teniendo en cuenta todo el proceso de aprendizaje del alumno durante el curso.

Después de cada evaluación, se analizarán aquellos criterios con peores resultados a nivel grupal para darle un mayor peso durante la siguiente evaluación y se programarán actividades de refuerzo y recuperación para aquellos alumnos que hayan tenido una evaluación negativa en alguno de los resultados de aprendizaje.

Proceso de recuperación

Una vez realizada la evaluación final, el alumnado que no haya superado los criterios de evaluación, podrá recuperarlos durante el periodo oficial de recuperaciones. La prueba se realizará de manera personalizada en función de los criterios que no haya superado.

8. Actividades complementarias y extraescolares

A continuación, pasamos a presentar el cuadro dónde detallamos por evaluaciones las actividades complementarias y extraescolares que se llevarán a cabo desde la asignatura de Juegos y actividades físico-recreativas, reguladas por la Orden del 14 de julio del 1998 y Orden del 17 de febrero del 1999:

1º TRIMESTRE:

- Actividades náuticas en playa. En Sancti Petri, Chiclana de la Fra.
- Sendero y juegos en el Cerro del Verdugo con alumnado de 1º ESO. Prado del Rey.
- Pasaje del terror. IES Carlos III.
- La magia de la navidad. Talleres varios en Prado del Rey
- Visita a Departamentos de Animación turística en Hoteles y Cruceros.
- Visita a Campo de Golf Montecastillo.
- Visita a empresa JUMPYARD SEVILLA.
- Visita a Painball en UTRERA.

2º TRIMESTRE:

- Colaboración en las actividades del día de la Paz.
- Febrero: Campamento multiaventura. La fecha y el lugar pueden variar según varios factores como la meteorología.
- Juegos por el día de Andalucía. Prado del Rey.
- Semana Blanca en SIERRA NEVADA
- Semana Náutica Puerto de Santa María.