

IES JUAN DE MAIRENA (Mairena del Aljarafe)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO
DE EDUCACIÓN FÍSICA

Curso 2024-2025

"ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE."

Equivalencia en créditos ETCS: 9. Código: 1123.
147 horas. 7 horas semanales.

INTRODUCCIÓN:

Este módulo profesional contiene formación necesaria para desempeñar las funciones de organización de la intervención, dirección/supervisión, intervención/ejecución, evaluación de la intervención, promoción y difusión, coordinación/mediación, gestión de la calidad y administración. Las actividades profesionales asociadas a estas funciones se aplican en el sector de servicios de ocio y tiempo libre, en los subsectores de actividades lúdicas, deportivas, medioambientales y al aire libre.

I. PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para tener una calificación positiva en cada bloque de cada módulo profesional será obligatorio:

Haber alcanzado todos los criterios de evaluación propios de cada uno de resultado de aprendizaje.

Para ello, el alumno o alumna deberá **superar** cada uno de los criterios de evaluación establecidos en este módulo profesional que se reflejan en el Real Decreto 653/2018, de 23 de junio, por el que se establece el Título de Formación Profesional de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportivas desarrollado en Andalucía por la Orden de 16 de julio de 2018 (BOJA de 26 de julio), por el que se desarrolla el currículum correspondiente al Título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.. Así pues, serán criterios de calificación los siguientes:

1. Se ponderarán los resultados de aprendizaje y sus correspondientes criterios de evaluación siguiendo criterios de especificidad con el módulo y redundancia en otros módulos profesionales.
2. La calificación de cada evaluación se establecerá en función de los criterios de evaluación que se hayan cumplido o podido cumplir, de entre los evaluados hasta ese momento.
3. El alumnado dispondrá de tres procesos de **evaluación** para alcanzar las capacidades terminales de cada módulo profesional:
 - **Evaluación durante el curso.** Datada según el momento del curso donde se imparta el bloque de contenidos correspondiente.
 - **Examen Recuperación de febrero:** El alumnado tendrá opción de demostrar el cumplimiento de los criterios de evaluación no demostrados anteriormente.
 - **Evaluación Final de Junio:** El alumnado tendrá opción de demostrar el cumplimiento de los criterios de evaluación no demostrados anteriormente.
4. **Para alcanzar la calificación final positiva el alumno o alumna deberá haber demostrado el cumplimiento de todos los criterios de evaluación asociados a todos y cada uno de los resultados de aprendizaje.**

1. Proceso de calificación:

El módulo para su calificación se basará en la carga lectiva para impartir los contenidos y consecución de los pertinentes resultados de aprendizajes, tal y como se detalla en el punto VI de esta programación.

- RA 1: 15%:
 - Cuestionario
 - Tareas individuales
 - Pruebas prácticas
- RA 2: 30%:
 - Cuestionario
 - Diseño de Sesiones.
 - Tareas grupales
- RA 3: 20%:
 - Pruebas Prácticas
 - Tareas grupales
 - Tareas individuales
- RA 4: 20%:
 - Pruebas Prácticas
 - Diseño y Dinamizar Sesiones
- RA 5: 15%:
 - Tareas individuales y grupales: Dinamizar sesiones proyecto

2. CARGA TEMPORAL DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS
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. (15%)	18
2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos, así como la normativa en materia de prevención y seguridad. (30%)	44
3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación. (20%)	30
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. (20%)	44
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. (15%)	11

3. Evaluación final y subida de nota:

Si el alumno no supera el módulo en la evaluación continua deberá acudir a la evaluación final para conseguir los Resultados de Aprendizaje no adquiridos durante la misma.

Cuando el porcentaje de faltas supere el 30% del total de horas correspondientes al bloque temático impartido, se perderá el derecho a la evaluación continua de ese bloque temático, debiendo presentarse a las pruebas correspondientes para recuperar dicho bloque en la evaluación final.

Los alumnos que hayan superado toda la materia a través de las evaluaciones parciales podrán subir nota mediante la obtención de créditos por su participación en Actividades Formativas Curriculare.s

II. BLOQUE DE CONTENIDOS:

A) Planifica proyectos

Rutas de **senderismo**, pruebas y juegos de orientación para primaria y secundaria

Jornadas recreativas en centros escolares.

Dinámicas grupales: Gimkanas (lúdico-competitivas) y Veladas (diversión-esparcimiento)

B) Organiza actividades de ocio Movilidad sostenible

Patines y bicicleta. Movilidad sostenible en entornos seguros

C) Talleres

Talleres de globoflexia, papiroflexia, pintacaras, diabolos, paracaídas,

D) Actividades medio natural

Deporte de orientación, Técnicas verticales y de seguridad, BTT, piragua y remo río Guadalquivir, acampada ..

E) Evalúa actividades de ocio

Evalúa Rutas de senderismo, pruebas y juegos de orientación para primaria y secundaria, Jornadas recreativas en centros escolares, acampadas.

III. RELACIÓN CON OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO:

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 socioeconómicos, 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

IV. **COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES:**

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este título 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.
- 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.
- 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.
- l) Dirigir y dinamizar las actividades de inclusión sociodeportiva programadas, adaptándolas 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.

V. **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:**

Las líneas de actuación en el proceso enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo partirán de un enfoque procedimental del módulo, realizando simulaciones en el aula y fuera de ella y utilizando una metodología activa y motivadora que implique la participación del alumnado como agente activo de un proceso de enseñanza- aprendizaje, para realizar:

- Análisis del marco legislativo de la educación ambiental.
- Análisis del ámbito de intervención de ocio y tiempo libre.
- Planificación de proyectos de animación de ocio y tiempo. Implementación.
- Adaptación de los proyectos de animación de ocio y tiempo libre a las necesidades de los colectivos.
- Realización de actividades de tiempo libre adaptando recursos materiales y espaciales a los distintos colectivos, garantizando las condiciones de seguridad tanto en el centro como en el medio natural.
- Técnicas de dirección y negociación.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Autoevaluación y reflexión crítica.
- Respeto y atención a la diversidad.

VI. RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS:

<p>RA: 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.</p>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>a) Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre. b) Se ha caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre. c) Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre. d) Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias. e) Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre. f) Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre. g) Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. h) Se ha justificado la importancia de la intencionalidad educativa en el ocio y tiempo libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuestionario; a, b, y g ● Tareas individuales; c, d, e, f y h ● Pruebas prácticas; a, b, g 	<p>Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Ocio y tiempo libre. Conceptos: Bases antropológicas, históricas y sociológicas. <p>Principios. Contextos de intervención. Ocio inclusivo. La ocupación del tiempo libre en las personas con discapacidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> — Pedagogía del ocio. — Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre. — Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre. Colectivos específicos. — Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas. — 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. — El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre. Funciones. — Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.

RA: 2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos, así como la normativa en materia de prevención y seguridad.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>a) Se han identificado los principios de la pedagogía del juego. b) Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego y juguete. c) Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas. d) Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales. e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre. f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo. g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuestionario a, b y g. ● Diseño de Sesiones. c, d, e y f. ● Tareas grupales; b, d, f 	<ul style="list-style-type: none"> — El juego: El valor educativo del juego. Evolución; tipos y pautas. Pedagogía del juego, principios. — El juguete. Tipos y características. Selección en función de la edad, de los distintos usuarios, del área que desarrollan o estimulan, entre otros. — Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre. — Tipos de actividades lúdicas. — Recursos lúdicos. Espacios de juego: parques infantiles de ocio, entre otros. Criterios para la organización de espacios de ocio. — Criterios para la organización y selección de materiales para las actividades de ocio y tiempo libre. — Prevención y seguridad en espacios de ocio y tiempo libre. — Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre.

RA: 3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.</p> <p>b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.</p> <p>c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.</p> <p>d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación en el ocio y el tiempo libre.</p> <p>e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.</p> <p>f) Se han adaptado los recursos y las técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.</p> <p>g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad de las personas usuarias.</p> <p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pruebas Prácticas ; a, d, f ● Tareas grupales: c, d, y e ● Tareas individualesa, b, c, d, e, f y g. 	<ul style="list-style-type: none"> — Animación y técnicas de expresión. — Creatividad, significado y recursos. — Aplicación de técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual. — Realización de actividades para el desarrollo de los distintos tipos de expresión. — Juegos para el desarrollo motor y de las habilidades sociales e intelectuales de la persona. — Los talleres y otros espacios en la educación en el tiempo libre. — Aplicaciones de los recursos audiovisuales e informáticos en la animación de ocio y tiempo libre. — 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. — Adecuación de los recursos expresivos y las técnicas de animación a las diferentes necesidades de los usuarios.

<p>RA: 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.</p>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>a) 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.</p> <p>b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre.</p> <p>c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.</p> <p>d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural,</p> <p>e) Se ha valorado la importancia de generar instalaciones y entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.</p> <p>f) Se han identificado los recursos y técnicas necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos en el medio natural.</p> <p>g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.</p> <p>h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.</p> <p>i) Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.</p> <p>Pruebas prácticas: c, f Diseño y dirección de sesiones: d, f, g, i</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Educación ambiental. Características del medio natural como espacio de ocio y tiempo libre. — Marco legislativo en las actividades al aire libre. — Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural. — Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural. — Organización y desarrollo de actividades para el medio natural. — Técnicas de descubrimiento del entorno natural. — Análisis y aplicación de recursos de excursionismo. — Actividades de orientación en el medio natural. — Rutas y campamentos. — Juegos y actividades medioambientales. — Ecosistema urbano. — Coordinación de los/as técnicos/as a su cargo. — Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural. Valoración de la generación de entornos seguros. — Situaciones de emergencia en el medio natural.

<p>RA: 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.</p>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>a) Se han seleccionado los indicadores a seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre. b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre. c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre. d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación. e) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades. f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas. g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre. h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención educativa en la animación de ocio y tiempo libre.</p> <p>Diseño de sesiones: a, b, c, d, g Dinamizar sesiones (Proyecto): e, f, h</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. Selección de indicadores. — Técnicas e instrumentos para realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre. — Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre, utilizando las nuevas tecnologías. — Elaboración de memorias e informes de evaluación. — Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre. — Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.

VII. METODOLOGÍA:

La metodología a seguir se basará en la pedagogía del ocio. La pedagogía del ocio es la parte de la pedagogía que se encarga del ocio, del tiempo libre de las personas. Se ocupa de la educación en y para el ocio, de enseñar qué se puede hacer. Se encarga de dirigir a los individuos hacia ocupaciones y actividades provechosas, fructíferas y beneficiosas durante el tiempo libre que les queda. Esta educación no es solo para niños y jóvenes, sino para todo el conjunto de la sociedad, pues tiempo libre lo tienen todos (aunque en distinta medida), por lo tanto, esta pedagogía del ocio se ocupa de enseñar a todos los individuos (sin importar edad, sexo, raza...) a ocupar ese tiempo que nos queda después de cumplir las obligaciones.

VIII. RECURSOS:

RECURSOS CURRICULARES.

- Apuntes elaborados por los profesores. Podrán descargarse desde la Plataforma educativa Moodle Centros del Ciclo: <https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/centros/sevilla/course/view.php?id=4483>

RECURSOS DIDÁCTICOS.

- Plataforma EDUCATIVA del MODULO: <https://educacionadistancia.juntadeandalucia.es/centros/sevilla/course/view.php?id=4483>
- Proyección de diferentes vídeos demostrativos de diferentes técnicas en los talleres.....
- Utilización de móviles como herramientas de comunicación y fotografía / grabaciones para recogida de datos (gimkana...), para utilizar aplicaciones medio natural como wikiloc o koomot en senderismo, iorientteering, maprun en orientación, para posterior evaluación.
- Instrumentos de evaluación de elaboración propia para la recogida de datos de la acampada/semana verde.
- Diferentes materiales según el taller (globoflexia, pintacaras, ...)
- Ocio y tiempo libre. Editorial altamar.

USO DE ESPACIOS E INSTALACIONES.

- Como aulas de clase se utilizarán el GIMNASIO / AULA Ciclo del IES JUAN DE MAIRENA y espacios deportivos / parques del entorno del centro y las instalaciones deportivas municipales del centro deportivo Cavaleri y centro hípico. Así como parques urbanos (parque porzuna y central de Mairena del Aljarafe, parque Olivar de Zaudín de Tomares, parque María Luisa de Sevilla, Cornisa del Aljarafe) y periurbanos como parque del Alamillo y los pinares de Aznalcázar. También espacios adecuados para la escalada como el rocódromo TOMARES, el nuevo rocódromo del PISA o el rocódromo Cartuja.

IX. ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

- A las habituales de formación participativa en el aula, realización de sesiones prácticas, diseño y dinamización de otras sesiones / jornadas y realización de controles de contenidos o exámenes. A esto hay que añadir un trabajo grupal donde se integren contenidos impartidos durante el curso en el módulo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

- Se dinamizarán sesiones para el resto de los compañeros sobre los diferentes talleres.
- Se dinamizarán sesiones para alumnos de primaria de colegios de Mairena del Aljarafe y alumnos de secundaria del IES JUAN DE MAIRENA, HIPATIA, CAVALERI Y ATENEA.

X. PROCESO DE EVALUACIÓN:

La evaluación del aprendizaje de los alumnos que cursan los ciclos formativos de formación profesional específica será continua y se efectuará por módulos profesionales.

La evaluación del módulo de actividades de ocio y tiempo libre se realizará a través instrumentos de evaluación como pruebas escritas, resolución de supuestos prácticos, diseño de sesiones y puesta en práctica de estas (dinámicas), así como de pruebas de carácter eminentemente práctico.

Se utilizará el calificador moodle donde se recogerán todas las notas y se sumarán de forma ponderada.

Total PRUEBAS TEÓRICAS 20%

Total PRUEBAS PRÁCTICAS 40 %

Total TAREAS INDIVIDUALES Y GRUPALES 40%

I. TEMPORALIZACIÓN - SECUENCIACIÓN 2024/2025

MES	SEMANA	LUNES 1 hora 2ºA	MARTES 3 horas 2º A y 2ºB	MIÉRCOLES 3 horas 2ºA y 2ºB	VIERNES 1 hora 2º B
SEPTIEMBRE	1 16-22	PRESENTACIÓN MÓDULO PREPARACIÓN JORNADAS	PREPARACIÓN JORNADAS	/ PRESENTACIÓN MÓDULO	JORNADAS BIENVENIDA ALUMNOS 1º CICLO
	2 23-29	PRESENTACIÓN MÓDULO EVALUACIÓN JORNADAS TAREA 1 OCIO	SCAPE ROOM MINIEVENTOS	.PATINES 1	PATINES 1 Y2
OCTUBRE	3 30-6	MINIEVENTOS REPASO DUDAS TAREAS 1,2,	PREPARACIÓN MINI EVENTOS	PATINES 2	PREPARACIÓN MINI EVENTOS VISITA A COLEGIOS ASIGNADOS
	4 07-13	TALLER BOCCIA	GYMKANAS	PATINES 3	MAQUILLAJE
	5 14-20	INFORMACIÓN PREPARATIVOS SEMANA AZUL	MAQUILLAJE	PATINES 4	ELABORAR DOCUMENTO PROYECTO ANIMACIÓN
	6 21-27	PREPARACIÓN MINI EVENTOS	SENDERO CORNISA ALJARAFE	PATINES 5	PREPARACIÓN MINI EVENTOS VISITA A COLEGIOS ASIGNADOS
NOVIEMBRE	7 28-03	EVALUACIÓN S. AZUL PREPARATIVOS ACTIVIDADES	PASACALLES HALLOWEEN	GLOBOFLEXIA	FESTIVO
	8 4-10	ENTREGA FINAL MINIEVENTOS	TLLER BICI / PINTACARAS	2º A BICI SEVILLA	BICI SEVILLA
	9 11-17	PREPARACIÓN MINI EVENTOS	TLLER BICI / PINTACARAS	JUEGOS CIRCENSES	PATINES 6
	10 18-24	EXPOSICIÓN MINI EVENTOS	1º Y 2º EVENTO 2ºA JUAN DE MAIRENA 2º ESO/ ATENEA 3º ESO	SENDERISMO ARACENA	3º EVENTO 2ºB . JUAN DE MAIRENA 1º ESO

DICIEMBRE	11 25-1	PREPARATIVOS ROCÓDROMO ZAUDIN	2º A DESDOBLE ROCÓDROMO TOMARES/ZAUDIN	1º y 2º EVENTO y 2º B GUADALQUIVIR / MALALA	2º B PATINES 7 HOCKEY
	12 2-08	EXAMEN FCT GOFAND	2º ADESDOBLE ROCÓDROMO TOMARES/ZAUDIN	FESTIVO	FESTIVO
	13 9-15	ESCAPE ROOM ESCOLAR MAPFRE	3º y 4º EVENTO 2º A MALALA-LOS ROSALES	Animación Hipatia . iniciación patines	2º B TÉCNICAS VERTICALES ROCÓDROMO INSTITUTO
	14 16-22	EXPOSICIÓN PROYECTOS EVALUACIÓN	5º y 6º EVENTO 2º A LEPANTO / OLIVO	7º y 8º EVENTO 2º A ATENEA / CAVALERI	RUTA BICICLETA/PATINES
ENERO					
	15 8-12	PREPARACIÓN MINI EVENTOS	PREPARACIÓN MINI EVENTOS	2º A TÉCNICAS VERTICALES ROCÓDROMO INSTITUTO	2º B TÉCNICAS VERTICALES ROCÓDROMO INSTITUTO
	16 13-19	EXPOSICIÓN MINI EVENTO	2º A Animación Hipatia . iniciación patines	9º y 10º EVENTO 2º B-A HIPATIA / OLIVO	2º B TÉCNICAS VERTICALES ROCÓDROMO INSTITUTO
	17 20-26	EXPOSICIÓN MINI EVENTO	FESTIVO	PREPARACION OLIMPIADAS	2º B TÉCNICAS VERTICALES ROCÓDROMO INSTITUTO
	18 27-2	EVALUACIÓN PREPARACIÓN MINI EVENTOS EVALUACIÓN GLOBOFLEXIA	11º y 12º EVENTO 2º A-B animación parque central Hipatia / Guadalquivir	OLIMPIADAS JUANDE	2º A Y B BOSQUE SUSPENDIDO CABUYERÍA
FEBRERO	19 3-9	EXAMEN	VELADAS CAMPAMENTOS	INTERCICLO MAIRENA	X
	20 10-16	EXAMEN	VELADAS CAMPAMENTOS	INTERCICLO CARANDE	X
	21 17-23	EVALUACIÓN / RECUPERACIÓN	EVALUACIÓN / RECUPERACIÓN	SEMANA VERDE	SEMANA VERDE
MARZO	22 24-2	FESTIVO	FESTIVO	FESTIVO	PROYECTOS
	23 3-9	PROYECTOS	PROYECTOS	PROYECTOS	PROYECTOS

XIV. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS DEL MÓDULO:

- Octubre y Noviembre: Recorrido de Orientación en el parque Olivar del Zaudín (Tomares). Horario: de 8.30 a 11.30 (Desplazamientos por cuenta del alumnado).
- Octubre: Actividades náuticas en el Río Guadalquivir. Desplazamiento por cuenta del alumnado. Alojamiento camping Paloma.
- Noviembre: Prueba del circuito provincial de orientación en parque Porzuna (Mairena Aljarafe)
- Octubre/noviembre: pintacaras / taller bicicleta (Sevilla). Horario: de 8:15 a 11:15. (Desplazamiento en metro)
- Noviembre/Diciembre: Descubriendo el patrimonio del centro de Sevilla (La Alameda- in english) Horario: de 8.30 a 15.00. (Desplazamientos por cuenta del alumnado).
- Noviembre/Diciembre: Iniciación al Rapel y Escalada en Rocódromo polideportivo Mascareta (Tomares). Horario: de 8.15 a 11.15. (Desplazamientos por cuenta del alumnado).
- Noviembre: Senderismo Periurbano en la Cornisa del Aljarafe y en el Sierra de Aracena. POr cuenta del alumnado y en bus
- Diciembre: Jornada de bici "DESCUBRIENDO LOS PARQUES DE MAIRENA". De 8.30 a 15.00. (Desplazamientos por cuenta del alumnado).
- Noviembre: Ruta en Bicicleta casco histórico Sevilla. Horario: de 10:00 a 15.00. Culturbiketour
- Febrero Bosque suspendido La Juliana. (Bollullos de la Mitación) De 8.30 a 15.00. (Desplazamientos por cuenta del alumnado).
- Febrero: jornadas verdes (Huelva) Horario: de 8.30 del miércoles 1 a 15.00 del viernes 3. (Desplazamiento en autobús) Varios módulos