

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

2º TSEAS

IES JUAN DE MAIRENA

CURSO 25/26

PEDRO PASIÓN RODRÍGUEZ



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN

- 1.1. Identificación del módulo / Modalidad de planificación de fase de centro.
- 1.2. Referencias legislativas.
- 1.3. Incorporación del ciclo formativo en el entorno productivo del centro

2. OBJETIVOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.1. Objetivos generales del ciclo formativo que el módulo contribuye a alcanzar
- 2.2. Competencia general del ciclo
- 2.3. Competencias profesionales, personales y sociales.
- 2.4. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.

3. CONTENIDOS

- 3.1. Contenidos del currículo
- 3.2. Valores profesionales transversales
- 3.3. Unidades de trabajo

4. UNIDADES DE TRABAJO

5. METODOLOGÍA

- 5.1. Principios metodológicos generales.
- 5.2. Estrategias metodológicas
 - 5.2.1. Tipología de actividades que se desarrollarán en las unidades.
 - 5.2.1.1. Iniciación y motivación, detección de conocimientos previos, aplicación de contenidos, evaluativas, refuerzo y ampliación.
 - 5.2.2. Gestión de agrupamientos y propuestas de trabajo cooperativo.
 - 5.2.3. Horarios del módulo – Organización temporal.
 - 5.2.4. Organización de materiales y recursos didácticos.
 - 5.2.4.1. Incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

5.2.5. Organización de espacios

5.3. Técnicas

5.4. Relación intermodular

5.5. Medidas específicas de atención a la diversidad natural, atención a las NEAE y aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

5.6. Prevención de Riesgos Laborales.

5.6.1. PRL del profesorado.

5.6.2. PRL específicas del futuro técnico o técnica en relación al módulo.

6. EVALUACIÓN

6.1. Cuadro de relación de criterios de evaluación del módulo ponderados relacionados con Resultados de aprendizaje ponderados, procedimientos e instrumentos de evaluación de cada criterio y unidades de trabajo en las que está presente. Criterios e instrumentos de calificación asociados a cada criterio de evaluación.

6.2. Instrumentos de evaluación del módulo.

6.3. Criterios de calificación.

6.4. Convocatoria final ordinaria y extraordinaria.

6.5. Recuperación de aprendizajes no superados.

ANEXO 1

1.1. Identificación del módulo / Modalidad de planificación de fase de centro.

FAMILIA PROFESIONAL	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	
CICLO FORMATIVO Y CURSO	TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA	
GRADO	D	
MÓDULO PROFESIONAL	1123 – Actividades de Ocio y Tiempo Libre	
Estándar de competencia asociado al módulo	UC1869_3: Planificar, organizar, gestionar y evaluar proyectos de tiempo libre educativo. UC1868_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre.	
Créditos ECTS (Grado superior)	9	
Referente en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (Grado Superior)	CINE-5b	
Nivel del Marco Español de Cualificaciones para la educación superior	4	
HORAS DEL MÓDULO	147	
PROFESORADO	PEDRO PASIÓN RODRÍGUEZ	

1.2. Referencias legislativas.

☐ Normativa de ámbito educativo general:

- Agenda 2030 – Marco estratégico europeo de educación – Mecanismo de recuperación y resiliencia.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.
- Real Decreto 83/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.

□ **Normativa vinculada a la formación profesional:**

- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- Decreto 147/2025, de 17 de septiembre: Establece la ordenación de las enseñanzas de los Grados D (Ciclos Formativos) y E (Cursos de Especialización) en Andalucía, adaptándose a la normativa estatal.
- Instrucciones de inicio de curso.

□ **Normativa vinculada al ciclo formativo:**

- Real Decreto de título: Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo.
- Orden de 16 de julio de 2018 (BOJA n.º 144): Desarrolla el currículo andaluz, detalla los aspectos específicos que se impartirán en la comunidad autónoma, en consonancia con el marco estatal.

1.3. Incorporación del ciclo formativo en el entorno productivo del centro

Intentando dar respuesta a cómo esta programación se va a nutrir y a la vez aportar aspectos interesantes al entorno productivo del centro educativo, y a su vez, cómo se relaciona el entorno con este módulo, se van a presentar una serie de acciones específicas, ya que otras son propias del ciclo en general e incluso de los dos ciclos de la familia profesional de actividades físicas y deportivas del centro educativo.

Siguiendo el articulado del RD de título relacionado con nuestro entorno laboral del técnico superior en enseñanza y animación sociodeportiva y, atendiendo a la realidad empresarial y de entidades públicas y privadas del entorno, se presenta una posible propuesta de recursos comunitarios que permiten la conexión de la programación didáctica con el entorno educativo y asociativo, para su colaboración a través de proyectos e intervenciones prácticas, actividades y situaciones de aprendizaje basadas en el Aprendizaje por Servicio.

En este módulo en concreto, las visitas son a entornos naturales y urbanos, entidades y asociaciones de la localidad:

LUGAR	ACTIVIDAD	RA Y CE	OBJETIVOS
Parques y carriles de Mairena, mancomunidad del Aljarafe, ciudad de Sevilla y otros entornos naturales del Aljarafe y la provincia	Rutas interpretativas, actividades de orientación y senderismo, talleres de educación ambiental y juegos en la naturaleza.	RA4: a-h RA3: b,c,e,f RA2: c,d,f	Conocer y valorar los recursos naturales del entorno, aplicar técnicas de orientación, animación y seguridad, y promover actitudes de conservación y respeto ambiental en las actividades de tiempo libre.
Espacios urbanos y zonas turísticas del municipio	Diseño y desarrollo de yincanas culturales, rutas temáticas, juegos de animación y eventos recreativos en espacios públicos.	RA1: a-h RA2: a,c,d,e,f,g RA3: a-g RA5: a-h	Fomentar la planificación, organización y ejecución de actividades de animación turística y sociocultural, aplicando los principios de participación, creatividad y educación en valores.
Entidades, asociaciones y centros educativos del entorno	Colaboración en actividades de ocio inclusivo, talleres de expresión, juegos cooperativos y jornadas intercentros.	RA1: b,c,d,h RA2: a-h RA3: a-c,f,g RA5: a-h	Desarrollar la empatía, la inclusión y la cooperación a través del diseño y dinamización de actividades de tiempo libre educativo adaptadas a distintos colectivos.
Espacios naturales, educativos y socioculturales del municipio y su entorno	Organización de actividades y eventos de ocio educativo, convivencias, dinámicas de grupo y programas de animación en colaboración con agentes locales.	RA1: a-h RA2: c,d,f,g RA3: a,c,e,f,g RA4: a-h RA5: a-h	Aplicar los procesos de planificación, organización y ejecución de proyectos de ocio, integrando la coordinación, la gestión de recursos y la animación de grupos.

2.1. Objetivos generales del ciclo formativo que el módulo contribuye a alcanzar.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales a), b), c), d), f), i), l), n), o), q), r), s) y v). del ciclo formativo.

2.2. Competencia general del ciclo

La competencia general de este título consiste en elaborar, gestionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos recreativos para todo tipo de usuarios, programando y dirigiendo las actividades de enseñanza, de inclusión sociodeportiva y de tiempo libre, coordinando

las actuaciones de los profesionales implicados, garantizando la seguridad, respetando el medio ambiente y consiguiendo la satisfacción de los usuarios, en los límites de coste previstos.

2.3. Competencias profesionales, personales y sociales que el módulo contribuye a alcanzar.

De acuerdo con el Real Decreto 653/2017, el módulo contribuye al desarrollo de las siguientes competencias profesionales, personales y sociales:

a), c), d), h), i), j), k), l), n), o), p), q) y r).

2.4. Resultados de aprendizaje (RA) y criterios de evaluación (CE)

Al finalizar el curso, el alumno debe conseguir todos los **resultados de aprendizaje (RA)**, por lo que para aprobar es necesario que obtenga, al menos, un 5 en todos ellos. Por lo tanto, cada resultado de aprendizaje debe poder ser calificado entre 0 y 10. A continuación se describen los RA y CE asociados a cada RA.

Dado que todos los RA no tienen la misma importancia, existe diferente **peso (o ponderación) en los diferentes RA**. De la suma ponderada de todos ellos, se obtendrá la calificación del módulo.

Se especifica que la suma ponderada de los RA es el 100% de la calificación del módulo:

RA1

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.

- a) Se han valorado los contextos de intervención en el ocio y tiempo libre.
- b) Se han 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.

RA2

Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos así como la normativa en materia de prevención y seguridad.

- a) Se han identificado los principios de la pedagogía del juego.
- b) Se han identificado los tipos y pautas de evolución del juego.
- 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.
- g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.

RA3

Implementa actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.

- a) Se han utilizado técnicas para el desarrollo de la expresión oral, corporal, musical, plástica y audiovisual.
- b) Se han seleccionado juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, intelectuales y motrices.
- c) Se han seleccionado los recursos teniendo en cuenta los objetivos de la intervención.
- d) Se han utilizado recursos audiovisuales e informáticos como herramientas de animación.
- e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.
- f) Se han adaptado los recursos y técnicas de animación a las necesidades de las personas usuarias.
- g) Se ha argumentado la importancia de las técnicas de expresión para el desarrollo de la creatividad.

RA4

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.

- a) Se ha valorado la importancia de la educación medioambiental a través de las actividades de ocio y tiempo libre.
- b) Se han definido las características del medio natural como espacio de ocio.
- c) Se han aplicado técnicas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades en el medio natural.

- d) Se han seleccionado estrategias y pautas para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural.
- e) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros en el medio natural.
- f) Se han identificado los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades.
- g) Se han organizado los recursos humanos.
- h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de emergencia.
- i) Se ha analizado la prevención y seguridad en las actividades.

RA5

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.

- a) Se han seleccionado los indicadores que hay que seguir en la evaluación de proyectos.
- b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la evaluación.
- c) Se han elaborado registros de seguimiento de las actividades.
- d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.
- e) Se han usado las TIC para la evaluación.
- f) Se han transmitido los resultados de la evaluación.
- g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora.
- h) Se ha justificado la importancia de la evaluación en el proceso de intervención.

3.1. Contenidos del currículo

Según el Currículo de RD de título de Técnico superior en enseñanza y animación sociodeportiva, los contenidos que se proponen quedan divididos en bloques, tal como se presenta seguidamente.

En la siguiente tabla, se relacionan con los RA y con las Unidades de Trabajo (UT), detallando en qué evaluación parcial se van a desarrollar:

CONTENIDOS	RA	UT	EV.
Bloque a) Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre			
Ocio y tiempo libre: características del tiempo libre en la sociedad actual, análisis de la sociedad y el tiempo libre, diferencias entre ocio y tiempo libre.	1	1	1ª
Pedagogía del ocio: concepto, características y finalidades de la pedagogía del ocio.	1	1	1ª
Fundamentos pedagógicos de la educación en el tiempo libre.	1	1	1ª
Ocio inclusivo y la ocupación del tiempo libre en las personas con discapacidad.	1	1	1ª
Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre.	1	2	1ª y 2ª
Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre para colectivos específicos: infancia, juventud, edad adulta, mayores, discapacidad, otros colectivos.	1	2	1ª y 2ª
Metodología de la animación de ocio y tiempo libre. Estrategias y técnicas.	1	2	1ª y 2ª
Análisis de recursos y equipamientos de ocio y tiempo libre: ludotecas, parques infantiles, espacios privados, campamentos, asociaciones, clubes y otros.	1	2	1ª y 2ª
El papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.	1	1	1ª
Dinamización y coordinación de actividades de ocio y tiempo libre.	1	3	1ª y 2ª
Valoración del ocio y tiempo libre para la educación en valores.	1	1	1ª
Bloque b) Organización de actividades de ocio y tiempo libre educativo			
Pedagogía del juego y valor educativo del juego: tipos, funciones, características y evolución del juego.	2	2	1ª y 2ª
Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre. El juguete: clasificación, juego tradicional y normativa de seguridad.	2	2	1ª y 2ª
Espacios de juego: ludotecas (marco legislativo, estructura organizativa y funcional) y parques infantiles abiertos y cerrados.	2	2	1ª y 2ª
Tipos de actividades lúdicas: macromontajes, grandes juegos, fiestas, veladas y pasacalles.	2	2	1ª y 2ª
Recursos lúdicos.	2	3	1ª y 2ª
Organización de espacios de ocio: ludotecas, albergues, campamentos, granjas escuelas, centros hospitalarios y otros.	2	3	1ª y 2ª
Organización y selección de materiales para las actividades de ocio y tiempo libre.	2	2	1ª y 2ª
Prevención y seguridad en espacios de ocio y tiempo libre.	2	2	1ª y 2ª
Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de ocio y tiempo libre.	2	2	1ª y 2ª
Bloque c) Implementación de actividades de ocio y tiempo libre			
Animación y técnicas de expresión: creatividad, significado y recursos.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Aplicación de técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.	3	4 y 7	1ª y 2ª

Realización de actividades para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Juegos para el desarrollo de las habilidades sociales e intelectuales.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Juegos para el desarrollo motor de la persona: identificación de habilidades básicas (trepa, saltos, desplazamientos, lanzamientos), juegos específicos y criterios de selección.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Los talleres en la educación en el tiempo libre.	3	7	2ª
Aplicaciones de los recursos audiovisuales e informáticos en la animación de ocio y tiempo libre.	3	4	1ª y 2ª
Diseño de actividades para el ocio y tiempo libre a partir de recursos y técnicas expresivas.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Adecuación de los recursos expresivos a las diferentes necesidades de los usuarios.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Diseño de actividades de ocio y tiempo libre normalizadas para personas con discapacidad.	3	4 y 7	1ª y 2ª
Bloque d) Realización de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural			
Educación ambiental: marco legislativo, características y principios, ecología, meteorología, funciones del animador y sostenibilidad.	4	6	1ª y 2ª
Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural: legislación, protocolos de seguridad e información a usuarios.	4	6	1ª y 2ª
Técnicas de descubrimiento del entorno natural: orientación, senderismo.	4	6	1ª y 2ª
Análisis y aplicación de recursos de excursionismo: relieve, previsión de itinerarios.	4	6	1ª y 2ª
Actividades de orientación en el medio natural: juegos y carreras de orientación.	4	6	1ª y 2ª
Rutas y campamentos: diseño, organización, materiales, medidas de seguridad, rutas de reconocimiento y adaptación a personas con discapacidad.	4	6	1ª y 2ª
Juegos y actividades medioambientales.	4	6	1ª y 2ª
Ecosistema urbano.	4	6	1ª y 2ª
Coordinación de los técnicos y pautas de intervención.	4	6	1ª y 2ª
Prevención y seguridad en las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.	4	6	1ª y 2ª
Situaciones de emergencia en el medio natural.	4	6	1ª y 2ª
Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural.	4	6	1ª y 2ª
Organización y desarrollo de actividades para el medio natural.	4	6	1ª y 2ª
Bloque e) Desarrollo de actividades de seguimiento y evaluación de las actividades de ocio y tiempo libre			
Evaluación de proyectos de animación de ocio y tiempo libre: características y momentos de la evaluación.	5	3 y 5	1ª y 2ª
Técnicas e instrumentos para la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre: observación, entrevistas, cuestionarios.	5	3 y 5	1ª y 2ª
Indicadores de evaluación.	5	5	1ª y 2ª
Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento.	5	3 y 5	1ª y 2ª
Elaboración de memorias e informes.	5	3 y 5	1ª y 2ª
Importancia de la transmisión de la información para el desarrollo de proyectos de animación de ocio y tiempo libre.	5	3 y 5	1ª y 2ª
Gestión de calidad en los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.	5	3 y 5	1ª y 2ª

3.2. Valores profesionales transversales (asociados al perfil profesional y a las competencias personales y sociales.)

Sabiendo que los valores transversales deben ser incorporados a los valores profesionales en la funciones del futuro técnico superior en enseñanza y animación sociodeportiva, y que éstos deben estar asociados al **perfil profesional** y a las **competencias personales y sociales**, seguidamente se realiza un cuadro resumen de todos ellos, vinculándolo a las competencias personales y sociales, así como a los contenidos y UT.

VALORES TRANSVERSALES	CPPS	CONTENIDOS	UT
<i>Sostenibilidad</i>			
<i>Igualdad de género</i>	e), h), g), j)	Todos los contenidos	1,2,3,4,5
<i>Salud física y mental</i>	e), h), g), j)	Todos los contenidos	1,2,3,4,5
<i>Resolución pacífica de conflictos</i>	e), h), g), j)	Bloque 2	1
<i>Trabajo colaborativo para conseguir los objetivos</i>	k), m)	Bloque 2,3,4	1,2,3
<i>Prevención de riesgos laborales</i>	n)	Bloque 2,3,4,	1,2,3

3.3. Unidades de Trabajo.

El objetivo principal de esta estructura es **favorecer la motivación, la participación y la transferencia real de los aprendizajes**, aplicando los principios del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, la **gamificación educativa**, y el **Aprendizaje-Servicio (ApS)** en contextos reales de intervención sociodeportiva y recreativa.

Cada **Unidad de Trabajo (UT)** se integra en esta progresión formativa:

- **UT1 – El ocio, el animador, el juego y las soft skills:** fase de iniciación y cohesión grupal. El alumnado descubre los fundamentos del ocio, la animación y el trabajo en equipo, desarrollando sus habilidades personales y sociales mediante retos como el *Spaghetti Challenge* y la elaboración del mapa mental de soft skills.
- **UT2 – Planificación de eventos (EVENTO–PLANIF):** fase de diseño del proyecto. Los estudiantes planifican un evento real de ocio y tiempo libre aplicando los principios de la animación, la gestión de recursos y la seguridad.
- **UT3 – Dirección y coordinación de eventos:** fase de gestión. Se trabajan la documentación técnica, la coordinación de equipos y la evaluación intermedia del proceso, aplicando los instrumentos de seguimiento y mejora.
- **UT4 – Ejecución de eventos de ocio:** fase de implementación práctica. El alumnado lleva a cabo el evento diseñado, asumiendo roles y responsabilidades en la dinamización y en la dirección de grupos.

- **UT5 – Evaluación de eventos y blog:** fase de análisis y reflexión. Se realiza la evaluación general del evento y la elaboración del *Blog Caballero* como diario de evidencias y coevaluación del aprendizaje.
- **UT6 – Actividades en el medio natural:** fase experiencial. Incluye la práctica de orientación, senderismo, actividades náuticas y surf, fomentando la autonomía, la seguridad y el respeto por el entorno natural.
- **UT7 – Talleres de expresión, creativos y danzas:** fase de expresión y cierre. Se desarrollan la creatividad, la comunicación y la educación en valores a través de dinámicas expresivas, dramatizaciones y talleres artísticos.

Este hilo conductor dota de **unidad y sentido al conjunto del módulo**, permitiendo al alumnado experimentar las distintas fases de un proyecto de ocio real: **planificación, organización, ejecución y evaluación**, mientras interioriza valores como la cooperación, la sostenibilidad, la empatía, la creatividad y la responsabilidad social.

Además, la narrativa facilita la conexión con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** y con los principios de la **competencia digital y la educación inclusiva**, impulsando la formación integral del futuro profesional del ocio y la animación sociodeportiva.

4.1. Relación de unidades de trabajo que componen la programación. Secuenciación y distribución temporal de las fichas de unidades de trabajo.

EV.	UNIDADES DE TRABAJO	DURAC APROX.	RA	CE	CPPS	OGC
1ª EV.	UT1. El ocio, el animador, el juego y las soft skills	10 h	RA1	1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f, 1.g, 1.h	a), b), c), g), n)	a), b), i), n)
1ª y 2ª EV.:	UT2. Planificación de eventos (EVENTO–PLANIF, espacios e instalaciones)	15 h	RA1, RA2	1.a–1.h, 2.a–2.g	a), b), c), i), l)	c), k), l)
	UT3. Dirección y coordinación de eventos (documentos, evaluación, memoria)	10 h	RA1, RA2, RA3, RA5	1.g, 2.a–2.g, 3.a–3.g, 5.a–5.g	a), b), c), j), l), n)	e), k), l), o), n)
	UT4. Ejecución de eventos de ocio (EVENTO–EJEC General)	17 h	RA3	3.a, 3.b, 3.c, 3.e, 3.f	a), i), l)	d), k), l)
	UT5. Evaluación de eventos y blog (EVENTO–EVAL.)	15 h	RA5	5.a, 5.c, 5.e, 5.f, 5.g	b), j), l), n)	o), n), e)
	UT6. Actividades en el medio natural (orientación, senderismo, náuticas, etc.)	50 h	RA4	4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e, 4.f, 4.g, 4.h	a), g), i), l), n)	a), e), k), l)
	UT2. Planificación de eventos (EVENTO–PLANIF, espacios e instalaciones)	30 h	RA1, RA2	1.a–1.h, 2.a–2.g	a), b), c), i), l)	c), k), l)
2ª EV.:	UT7. Talleres de expresión, creativos y danzas	10 h	RA3	3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.f, 3.g	a), i), l)	d), k), l)

La secuenciación de las Unidades de Trabajo (UT) responde a una estructura integradora y progresiva, que permite al alumnado avanzar desde los fundamentos teóricos del ocio y la animación hasta la aplicación práctica y evaluativa de proyectos reales.

Aunque algunas Unidades de Trabajo se desarrollan a lo largo de las dos evaluaciones, la programación mantiene una secuencia lógica de los contenidos, en la que las primeras unidades aportan las bases conceptuales y metodológicas necesarias para la planificación, mientras que las siguientes consolidan las competencias de organización, ejecución y evaluación de actividades.

Esta integración se refuerza mediante un enfoque basado en proyectos, en el que las Unidades relacionadas con la planificación, organización, implementación, coordinación y evaluación de eventos (UT2, UT3, UT4 y UT5) se aplican de forma reiterada a lo largo del curso mediante el trabajo en proyectos de reales de animación y ocio educativo.

De este modo, cada evento se convierte en una oportunidad real para

aplicar los contenidos de planificación, coordinación, ejecución y evaluación, consolidando los aprendizajes de forma experiencial, significativa y conectada con el entorno; desarrollando un aprendizaje por proyectos y un aprendizaje servicio.

Descripción de las Unidades de Trabajo:

UT1. El ocio, el animador, el juego y las soft skills

(Primera evaluación)

Esta unidad introduce los conceptos fundamentales del ocio y el tiempo libre, el papel del animador sociodeportivo y la importancia del juego como herramienta educativa y social. Además, fomenta el desarrollo de competencias personales y sociales (soft skills) esenciales para la dinamización de grupos y el trabajo en equipo.

Se trabajan los capítulos 1, 2 y 3 de los apuntes del módulo, junto con actividades prácticas como el mapa mental de soft skills y el Spaghetti Challenge, que permiten desarrollar la comunicación, la creatividad y el liderazgo cooperativo.

UT2. Planificación de eventos

(Primera y segunda evaluación)

Esta unidad aborda la planificación y diseño de proyectos de ocio y tiempo libre, analizando las características de los espacios, las instalaciones y los recursos materiales y humanos necesarios.

Los contenidos teóricos se corresponden con los capítulos 2 y 4, y las actividades prácticas giran en torno al plan de proyecto del evento, aplicado a cada uno de los cinco proyectos mensuales.

Durante el curso, el alumnado planifica de forma autónoma las actividades de octubre, noviembre, diciembre, enero y febrero, aplicando metodologías de gestión de proyectos y medidas de seguridad.

UT3. Dirección y coordinación de eventos

(Primera y segunda evaluación)

Esta unidad se centra en la coordinación, documentación y seguimiento de los eventos organizados. Se trabajan los documentos de coordinación y la memoria final, integrando aspectos de liderazgo, comunicación, gestión de grupos y control logístico.

El alumnado aplica estos contenidos en cada uno de los cinco eventos del curso, gestionando la coordinación entre equipos, la recogida de datos y la evaluación general de las actividades realizadas.

Esta unidad se apoya en los criterios RA1, RA2, RA3 y RA5, reforzando la competencia de planificación, organización y evaluación.

UT4. Ejecución de eventos de ocio

(Primera y segunda evaluación)

En esta unidad se llevan a cabo las acciones prácticas de dinamización y animación propias de cada evento. El alumnado aplica técnicas de animación, control de grupos, resolución de imprevistos y atención a la seguridad.

Cada uno de los cinco proyectos desarrollados durante el curso

constituye una experiencia práctica de ejecución real.

Esta unidad está vinculada a los criterios RA3, centrados en la implementación y dinamización de actividades de ocio y tiempo libre.

UT5. Evaluación de eventos.

(Primera y segunda evaluación)

Esta unidad refuerza la capacidad crítica y evaluativa del alumnado, abordando tanto la valoración de los proyectos de ocio como la reflexión personal sobre la práctica profesional.

Las principales actividades son la evaluación final de los eventos y la elaboración de un diario digital en el que cada estudiante registra evidencias, aprendizajes y propuestas de mejora.

Se trabajan los criterios RA5, relacionados con la evaluación, el seguimiento y la mejora continua de las actividades.

UT6. Actividades en el medio natural.

(Primera y segunda evaluación)

Unidad de carácter eminentemente práctico que engloba las actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, con especial atención a la seguridad, el respeto ambiental y la organización de actividades al aire libre.

Incluye prácticas de orientación (polideportivos, parques y entornos semi y urbanos del Aljarafe y Sevilla, así como actividades náuticas.

Los contenidos teóricos se desarrollan a partir del capítulo 6, integrando los criterios RA4.

UT7. Talleres de expresión, creativos y danzas

(Segunda evaluación)

Esta unidad cierra el módulo con un enfoque lúdico y expresivo, orientado a la creatividad, la comunicación y la animación sociocultural.

El alumnado diseña y dinamiza talleres creativos, danzas y actividades de expresión corporal. Con ello se fomenta la competencia artística, la expresión emocional y la cohesión grupal, reforzando los aprendizajes vinculados al RA3.

5.1. Principios metodológicos generales.

La metodología que se va a emplear dentro del ciclo formativo en general, y del módulo en particular, favorece que el alumno sea capaz de realizar los resultados de aprendizaje.

Los principios metodológicos son la guía, que debe seguir nuestra intervención. En educación formal, suelen ser formas para propiciar el aprendizaje, que guían la propuesta didáctica.

Según el **Real Decreto 659/2023**, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional:

Las administraciones incentivarán el desarrollo de metodologías activas de aprendizaje, y promoverán las colaboraciones entre los centros del Sistema de Formación Profesional y las empresas en el ámbito territorial en el que radiquen, incorporando las diferentes acciones metodológicas por proyectos (ABP) o retos (ABR), próximas a la realidad productiva, y la utilización de recursos y materiales tecnológicos que garanticen la calidad y actualización de la formación, mejoren el aprendizaje y atiendan a las distintas necesidades de cada persona en formación, el desarrollo de proyectos de innovación o investigación aplicada, o de igualdad de género en formación profesional, integrándolos en la dinámica de los centros para la construcción de una cultura de estrecha colaboración con el tejido empresarial y económico.

La nueva normativa pues, incorpora algunos **principios metodológicos** necesarios para el desarrollo de la práctica docente. En este módulo, y en las diferentes UTs, se va a intentar llevar a cabo todo ellos, quedando detallados seguidamente:

- **Globalización:** La programación tiene un carácter globalizador, promoviendo la integración de las competencias, los resultados de aprendizaje y los contenidos. El alumnado vivencia situaciones de aprendizaje reales, donde la planificación, ejecución y evaluación de actividades se interrelacionan de manera práctica y significativa.
- **Metodologías activas basadas en proyectos y retos:**
 - **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** el alumnado afronta situaciones reales del ámbito del ocio y el tiempo libre, debiendo investigar, analizar y proponer soluciones creativas y viables.
 - **Trabajo por retos (ABR):** se presentan desafíos vinculados a la planificación o dinamización de eventos, promoviendo la toma de decisiones y la autonomía.
 - **Combinación con metodología expositiva:** se alterna la explicación guiada del docente con momentos de aprendizaje autónomo y cooperativo.

- **Aprendizaje cooperativo:** se fomenta la resolución conjunta de tareas, tanto en aula como en actividades prácticas, simulando la dinámica de trabajo en equipos profesionales de ocio y animación.
- **Trabajo por proyectos:** es el eje del módulo. A lo largo del curso, el alumnado organiza cinco proyectos reales de animación (uno cada mes, de octubre a febrero), aplicando de forma cíclica la planificación, ejecución, coordinación y evaluación de eventos de ocio.
- Clase invertida (Flipped Classroom): los contenidos teóricos se trabajan previamente mediante materiales digitales en el Aula Virtual, para dedicar las sesiones presenciales al debate, la práctica y la aplicación.
- Proyectos intermodulares: se establecen conexiones con los módulos de Dinamización, Metodología de la Enseñanza y Juegos, mediante intervenciones conjuntas en eventos y actividades en el medio natural.
- Gamificación: a través de la narrativa gamificada "La Orden del Ocio", los estudiantes desarrollan competencias profesionales mediante misiones, insignias y logros digitales, aumentando la motivación, la implicación y la cooperación.
- **Acercamiento a la realidad productiva:**
 - **Aprendizaje-Servicio (ApS):** las actividades del módulo tienen un componente de servicio a la comunidad educativa o al entorno social, vinculando la formación con un impacto real.
 - **Relación con el contexto sociolaboral:** se realizan visitas, colaboraciones y eventos con entidades, asociaciones y empresas de ocio, turismo activo y deporte del municipio, fomentando el aprendizaje experiencial y la empleabilidad.
- **Utilización de recursos y materiales tecnológicos** que garanticen la calidad y actualización de la formación, mejoren el aprendizaje y atiendan a las distintas necesidades de cada persona en formación:
 - **Competencia digital integrada:** el uso del Aula Virtual es obligatorio para el seguimiento del módulo, como sitio donde se realizan comunicación, se encuentran los apuntes y todos los materiales del curso.
 - **Otras herramientas digitales:** Moodle, Classroom, Blogger, Canva, Kahoot, Genially, Google Maps, Strava o herramientas de IA aplicada (ChatGPT, Copilot, Firefly) para planificación y difusión de proyectos.
 - **Inteligencia Artificial (IA):** se incorpora como herramienta profesional y educativa en el diseño de eventos, análisis de riesgos, creación de materiales audiovisuales y mejora del proceso reflexivo del alumnado.
 - **Aula ATECA:** espacio donde se desarrollan proyectos de innovación y digitalización aplicada al ocio, permitiendo el desarrollo de proyectos en un entorno moderno que da pie a otros estilos de aprendizaje.

- **Diseño Universal para el Aprendizaje:** Según la Ley Orgánica 3/2022, es un modelo de enseñanza para la educación inclusiva que reconoce la singularidad del aprendizaje de cada alumno y que promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado.

Es una teoría que se basa en las fortalezas de los alumnos, no en las discapacidades. Permite desarrollar sus competencias y favorece el acceso al conocimiento de todo el alumnado. DUA es un modelo que facilita la creación de contextos de aprendizaje que proporcionen múltiples formas de presentar la información, múltiples formas de acción y representación y múltiples formas de comprometerse.

Esto implica que como docentes debemos diseñar actividades flexibles y personalizadas según la realidad del aula. De esta forma daremos múltiples opciones para que todo el mundo pueda encontrar su vía de aprendizaje.

En las unidades de trabajo se incluyen algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad y participación de nuestro alumnado en las aulas. El uso de las TIC's permite llegar a un diseño multifactorial que haga que todos y todas participen.

Se plantean a continuación **diferentes propuestas de aplicaciones** que podemos usar para fomentar los 3 principios del DUA en nuestras unidades de trabajo para apoyar la eliminación de barreras en las aulas. Destacar que son herramientas de uso general y no destinadas específicamente a trabajar las dificultades de un ACNEAE. El DUA debe entenderse como facilitador de la inclusión y de uso general para diseñar actividades o situaciones de aprendizaje. Estas TIC's nos ayudarán a eliminar barreras sensoriales, de lenguaje y de comprensión.

Los principios del DUA son:

- **Proporcionar múltiples formas de representación.** Para asegurarnos que tocamos todos los canales posibles de acceder a la información, ya que todos los alumnos y alumnas no comprenden y perciben de igual forma la información que se les presenta. Estas TIC's tienen un uso más dirigido al docente y permiten que nuestros alumnos puedan acceder a la información desde múltiples vías. *En nuestras actividades de la unidad podemos fomentar este principio ofreciendo la información a partir de diferentes medios:*
 - **Youtube:** Vídeos explicativos de YouTube.
 - **Genially:** crear contenidos interactivos y animados alucinantes de forma muy fácil: presentaciones, infografías, gamificaciones y más.

- **Códigos QR.**
- **Power point.**
- **Proporcionar múltiples formas de expresión.** Para que las alumnas y los alumnos puedan expresar lo aprendido de múltiples formas ya que cada uno se expresa de forma diferente. Algunos pueden hacerlo genial verbalmente y otros dibujando. (dibujo, verbalmente, corporalmente...). Estas TIC's responden al cómo aprender y su uso va más dirigido a los alumnos para poder representar lo aprendido en formatos alternativos.
 - PDI.
 - Podcasts.
 - Tabletas digitales que puedan grabarse a sí mismos explicando o dando exposiciones orales.
 - Cámaras (ya sean de la misma tableta o bien las tradicionales)
 - Dramatizaciones, role playing, juego dramático...
 - Concursos de verdadero o falso o preguntas
 - Exposiciones orales...
- **Proporcionar múltiples formas de implicación.** Para captar el interés, motivar al alumnado y lograr fomentar su autorregulación. Así lograr que estén implicados y con ganas de realizar las tareas. Algunos alumnos y alumnas se animan y motivan con la novedad o la sorpresa y otros quizá les asuste. Por tanto, es importante ofrecer diferentes formas de motivación. Estas TIC's responden al porqué del aprendizaje. Y el uso es tanto del docente para motivar sus alumnos como el alumnado para mantener su interés y motivación.
 - Sobres con mensajes encriptados
 - Enigmas
 - Retos a realizar durante un tiempo determinado
 - Kahoot.
 - Padlet.
 - Vídeos de avatares digitales.
 - Tableros de juegos de gamificación creados con genially.
 - Juegos digitales.
 - Puzzles o rompecabezas
- **Constructivismo:** El alumnado, a partir de los conocimientos que ya posee, va construyendo nuevos conocimientos. Progresan en nuevos aprendizajes basados en los anteriores. Esto supone que antes de comenzar a desarrollar una actividad, el alumnado habrá comprendido y negociado con el profesor o profesora, hasta asumirlo como algo propio, los objetivos de la tarea, es decir que las actividades y experiencias propuestas al alumnado tengan en todo momento sentido para ellos y ellas.

- **Favorecer la interacción:** En dos sentidos:
 - Alumnos-alumnos: el intercambio de ideas permite compartir el conocimiento.
 - Alumnos-Profesor, quien debe mantener informado a cada alumno de en qué momento de aprendizaje se encuentra (dificultades y posibilidades de superación)
- **Actividad del alumnado:** El aprendizaje de destrezas profesionales requiere intensa práctica del estudiante. El alumno o alumna debe ser expuesto a diversidad de actividades prácticas.
- **Diversidad en la tipología de actividades y tareas:** Permite adquirir un aprendizaje más completo y atender a las diferentes formas de aprender del alumnado.
- **Atención a la diversidad, educación inclusiva y Diseño Universal para el aprendizaje:** Hay que tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo. De esta forma se atiende a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades y estilo de aprendizaje de cada alumno y alumna.
- **Demostración:** Presentación de actividades y tareas en las que el estudiante asiste a una demostración teórico-práctica del conocimiento y se ejemplifican las destrezas y técnicas que después aplicarán los estudiantes. La demostración puede hacerse: por el profesor, por un medio A/V, por profesionales, entre iguales...
- **Activación:** Realización de actividades para que el alumnado sea capaz de relacionar el contenido y competencias nuevas con contenidos anteriores y competencias básicas.
- **ENFOQUE COMPETENCIAL:** se caracteriza, entre otros aspectos por:
 - **Preparar al alumnado para “saber hacer y aplicar”:** todos los aprendizajes deben permitir la generalización suficiente para poder ser aplicados a diferentes situaciones.
 - **Basado en la realización de tareas o situaciones-problema** conectadas con la realidad, planteadas con un objetivo concreto que el alumnado debe resolver haciendo uso de distintos conocimientos, destrezas, actitudes y valores.

5.2. Estrategias metodológicas

Son los procedimientos que ayudan a conseguir los principios, de un modo que abordan varios aspectos del aprendizaje o de la intervención. Las estrategias más importantes, que contribuyen a conseguir varios aspectos de la intervención, y se concretan en los puntos siguientes.

5.2.1. Tipología de actividades que se desarrollarán en las unidades.

Las actividades que se van a proponer serán variadas y adaptadas a las necesidades del alumnado para hacerlas accesibles a todos ellos (recordando el DUA las adaptaciones de los ACNEAE para cada actividad) y conseguir así su interés y motivación, debiendo producir aprendizajes en secuencia (de sencillo a complejo), es decir que están graduadas de menor a mayor nivel de complejidad, de manera que atiendan de modo proporcional y equilibrado.

5.2.1.1. Iniciación y motivación, detección de conocimientos previos, aplicación de contenidos, evaluativas, refuerzo y ampliación.

Dado que las actividades que se llevan a cabo en el aula de FP determinan un estilo educativo propio y son el reflejo de la metodología activas contextualizadas al perfil profesional del futuro técnico o técnica, en el aula deben abordarse experiencias de aprendizaje con ejercicios referidos a conductas observables del alumnado, actividades que implican comportamientos y modos de pensamiento, así como tareas que suponen una vinculación con aprendizajes útiles para la vida real. Todas estas situaciones de aprendizaje deben ser variadas ya sean individuales, en pequeño o gran grupo, secuenciadas en orden creciente de dificultad, relevantes para la vida, adecuadas a los objetivos que se desean y que propicien la adquisición de las capacidades.

Las actividades pueden ser clasificadas en distintos tipos para atender a la diversidad natural de aprendizaje de nuestro alumnado, tales como:

- **Iniciación y motivación:** para generar interés en el aprendizaje a través de actividades de vivenciación, experimentación y conocimiento del perfil.

Ejemplo de ellas son:

- Participar en juegos/dinámicas grupales.

- **Evaluación inicial y detección y explicitación de conocimientos previos:** para abordar dificultades o fortalezas del alumnado.

Su función es la de propiciar que el alumnado explicita sus ideas previas acerca del tema que estamos tratando. Estas actividades nos permiten obtener información sobre el anclaje conceptual, procedimental y actitudinal que poseen para ir ajustando de forma adecuada el proceso de trabajo.

Algunas de ellas son:

- Expresarse mediante lluvia de ideas sobre los conceptos que emplearemos en la unidad, para comprobar si saben algo sobre el tema.

- Conversar en clase con preguntas directas sobre aspectos que se pueden tratar a partir de la unidad.
- Videofórum.
- **Actividades de desarrollo y aplicación de conocimientos y nuevas ideas:** que nos permita desarrollar y calificar los contenidos.
 - Búsqueda de información o materiales adecuados.
 - Entrevistas a expertos o investigación sobre proyectos educativos.
 - Vivenciación de juegos/dinámicas y actividades.
 - Trabajo en pequeño/gran grupo.
- **Evaluativas:** para incorporar en el futuro técnico o técnica el uso de herramientas de evaluación y mejora de su propia labor.
- **Refuerzo y ampliación:** para ayudar al alumnado a dominar los contenidos propuestos atendiendo a distintos niveles de conocimiento.

Algunos ejemplos de **actividades** que se pueden incorporar en las UT podrían ser:

- Visionado de video-tutoriales. Video fórums, etc.
- Lecturas dialógicas.
- Intervenciones técnicas.
- Intervenciones didácticas del profesorado.
- Trabajos o proyectos de investigación.
- Paneles de expertos.
- Lectura de noticias y reflexión.
- Debates grupales.
- Visitas de expertos o familiares.
- Talleres e intervenciones en el entorno laboral.
- Exposiciones grupales e individuales.
- Trabajo con TIC: blog.
- Taller de elaboración de materiales y creación de recursos audiovisuales.
- Actividades de clase, retos y desafíos de la UT
- Talleres de evaluación en equipo.
- Elaboración de instrumentos de evaluación
- Elaboración de informe de desarrollo escrito y/o gráfico.
- Aplicación de instrumentos de evaluación
- Elaboración de escalas para evaluación de parámetros relacionados con el módulo.
- Análisis y aprendizaje de Valores profesionales del Técnico en FP a través de experiencias, vivencias o vídeos.
- Pequeños teatros, roles playing.
- Actividades de conciencia y sensibilización por el colectivo de intervención.
- Salidas al entorno profesional.
- Exposiciones para abordar la comunicación oral y la expresión corporal.
- Infografías.
- Elaboración de videos.
- Elaboración de mapa conceptual.
- Actividades basadas en retos...

5.2.2. Gestión de agrupamientos y propuestas de trabajo cooperativo.

Dependiendo de los objetivos a alcanzar, se emplearán distintos tipos de agrupamientos. Si se pretende favorecer la interacción entre el alumnado, mejorar las habilidades comunicativas, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, se optará por el pequeño grupo o gran grupo. Si, por el contrario, el objetivo es asegurar la comprensión individual de las tareas, promover la autonomía o la reflexión personal, se recurrirá al trabajo individual o por parejas.

A lo largo del curso se utilizarán todos los tipos de agrupamiento, con el fin de que el alumnado experimente las diferentes dinámicas y entienda las ventajas de cada una en función de los objetivos del aprendizaje y del contexto de la actividad.

En el módulo Actividades de Ocio y Tiempo Libre, la gestión de los agrupamientos adquiere una relevancia especial debido a la organización de los **eventos** que el alumnado planifica, coordina, ejecuta y evalúa a lo largo del curso.

Para ello, al inicio del curso se trabaja de manera específica el desarrollo de las **soft skills** (habilidades interpersonales y de liderazgo) y los **perfiles competenciales**. Cada estudiante realiza una reflexión personal y grupal sobre sus fortalezas y áreas de mejora, lo que permite definir los roles y responsabilidades dentro del grupo.

Durante el desarrollo de cada evento, el alumnado asume roles distintos: coordinación general, planificación, logística, comunicación, ejecución y evaluación. Estos roles rotan en los distintos proyectos, garantizando que todos los estudiantes vivan experiencias de liderazgo, cooperación, resolución de conflictos y gestión de equipos.

El enfoque de trabajo se basa en metodologías activas de carácter **cooperativo y experiencial**, fomentando el aprendizaje entre iguales, la corresponsabilidad y la interdependencia positiva. Las técnicas empleadas incluyen dinámicas de cohesión, roles cooperativos, coevaluaciones grupales y autoevaluaciones de desempeño.

Este modelo de organización favorece el desarrollo de las **competencias transversales del ciclo**, especialmente la comunicación efectiva, la toma de decisiones consensuada, la planificación conjunta y la evaluación colaborativa, garantizando que el alumnado experimente un proceso de aprendizaje significativo y conectado con la realidad profesional.

5.2.3. Horarios del módulo – Organización temporal.

Este módulo tiene 6 horas semanales, y se organiza en dos bloques de 3 horas. Ambas sesiones tendrán contenidos teóricos y prácticos.

5.2.4. Organización de materiales y recursos didácticos.

Para estimular una riqueza cognoscitiva, motivacional y aprender de una forma más significativa, la variedad en el uso de materiales, también nos va a propiciar por ejemplo, conocer los gustos de las alumnas y alumnos y con qué se sienten mejor aprendiendo. También me puede servir por si es preciso realizar alguna adaptación de acceso al currículo que se necesite.

En el caso de este módulo, los materiales y recursos didácticos son los siguientes:

- Apuntes realizados por el profesor.
- Material para la realización de actividades físico-deportivas de ocio y en la naturaleza (balones, conos, petos, aros...).
- Dispositivos digitales (pantalla...).

5.2.4.1. Incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituye un elemento esencial dentro del módulo, tanto como recurso didáctico como instrumento de gestión, comunicación y evaluación. La competencia digital es una de las competencias transversales clave del ciclo, y se integra de manera práctica en la mayoría de las actividades y proyectos que el alumnado desarrolla a lo largo del curso.

El uso de las TIC se concibe desde una perspectiva aplicada y profesional, con el objetivo de que los estudiantes adquieran autonomía en el manejo de herramientas tecnológicas que serán de utilidad en su futuro laboral como técnicos de animación sociodeportiva.

Entre los usos más relevantes que se desarrollan en el módulo destacan los siguientes:

- **Elaboración y presentación digital** de trabajos y proyectos: el alumnado realiza presentaciones de los proyectos de eventos, memorias y propuestas de intervención utilizando herramientas como Canva, Genially, PowerPoint o Google Presentaciones, integrando imágenes, vídeos, gráficos y vínculos a documentos o recursos externos.
- **Creación de vídeos y recursos audiovisuales:** se emplean en la exposición de las actividades prácticas, tanto para registrar evidencias de las simulaciones, juegos o eventos realizados, como para desarrollar la competencia comunicativa y expresiva. Las producciones audiovisuales se utilizan también como instrumentos de evaluación y

reflexión en el Blog Caballero, donde el alumnado recopila evidencias de su aprendizaje y de los eventos realizados.

- Uso de **formularios digitales** (Google Forms) como herramienta de evaluación y gestión de información: los alumnos crean formularios para recoger datos de satisfacción, valoraciones del público, participantes o compañeros tras cada evento, así como para aplicar procesos de coevaluación y autoevaluación del desempeño de los grupos. Estos formularios se emplean tanto como instrumento didáctico como en la evaluación de los Resultados de Aprendizaje (RA5), vinculados al seguimiento y la mejora de la calidad de las actividades.
- Gestión de la **comunicación interna** y planificación del trabajo cooperativo: se promueve el uso de plataformas colaborativas (Google Drive, Classroom, Moodle AULA VIRTUAL) para el intercambio de documentos, el seguimiento de tareas y la comunicación entre los distintos grupos de trabajo.
- Diseño de **materiales digitales de difusión**: en la planificación de los eventos, el alumnado elabora cartelería, publicaciones para redes sociales o infografías con herramientas digitales, integrando la competencia digital con la creatividad y la comunicación pública de las actividades del módulo.
- Uso de **mapas digitales y aplicaciones de cartografía, orientación**: especialmente en las actividades de orientación, senderismo y medio natural, se utilizan aplicaciones como Google Maps, Strava, Wikiloc o Komoot para la creación, registro y análisis de itinerarios, reforzando la vinculación entre las TIC y el conocimiento del entorno.
- Uso de **Apps interactivas para la gamificación** y evaluación: en las sesiones teóricas y de exposición de contenidos, se utilizan herramientas como Kahoot, Quizizz o Plickers para dinamizar las clases, favorecer la participación y realizar evaluaciones formativas de manera lúdica.

En conjunto, la utilización de las TIC en el módulo contribuye a:

- Favorecer la competencia digital aplicada al ámbito del ocio y la animación sociodeportiva.
- Potenciar la creatividad, la innovación y la comunicación audiovisual.
- Mejorar la coordinación y la planificación de los grupos de trabajo.
- Facilitar la recogida de información y la evaluación continua de las actividades.
- Promover una actitud crítica, responsable y segura en el uso de las tecnologías.

5.2.5. Organización de espacios

En este módulo se van a utilizar los siguientes espacios:

- Aula del Centro Hípico y el IES Juan de Mairena.
- Instalaciones polideportivas del Patronato deportivo.
- Entornos naturales y urbanos de Mairena del Aljarafe y la ciudad de Sevilla.

El uso del transporte público, fundamentalmente el metro, es fundamental para aprovechar estos espacios considerados “aulas abiertas”

5.3. Técnicas

La **materialización de los principios** de intervención educativa se desarrollará a partir de técnicas variadas entre las que cabe citar las técnicas para la identificación de conocimientos previos y técnicas para el desarrollo-tratamiento de nuevos contenidos.

Las técnicas son también procedimientos que nos ayudan a conseguir el principio, **pero abordan un solo aspecto del aprendizaje** (a diferencia de las estrategias).

En relación a la programación didáctica de forma general en FP, utilizaremos distintas técnicas, entre ellas:

Técnicas para la identificación de conocimientos previos, se podrían utilizar:

- Los cuestionarios escritos.
- Los diálogos.
- Los mapas conceptuales.
- Las representaciones improvisadas.

Entre las Técnicas para la **adquisición de nuevos contenidos** subrayar entre otras:

- Análisis y comentarios de casos prácticos.
- Dinámicas de grupo.
- Exposición oral.
- Debate y coloquio.
- Entrevista colectiva.
- Mapas de contenido.
- La investigación bibliográfica.

5.4. Relación intermodular.

Según el Art. 7. “Los centros de Formación Profesional deben integrar proyectos innovadores que aborden la influencia de la tecnología y la

sostenibilidad en los sectores productivos. Esto implica promover el aprendizaje práctico y la adquisición de habilidades digitales avanzadas en un entorno inclusivo y adaptado a las necesidades del alumnado, fomentando así la preparación para los desafíos del mundo laboral actual”.

El módulo de Actividades de Ocio y Tiempo Libre se relaciona de forma directa con la mayoría de los módulos del ciclo, ya que en él se planifican, ejecutan y evalúan proyectos reales de animación y tiempo libre, donde el alumnado pone en práctica los conocimientos, técnicas y competencias adquiridas en otras materias.

Comparte una relación estrecha con los módulos de Juegos, Actividades Físico-Deportivas Individuales, Guía en el Medio Natural y de Tiempo Libre y Dinamización Grupal, puesto que integra elementos de planificación, coordinación, animación, expresión, seguridad y evaluación comunes a todos ellos. Además, en el desarrollo de los cinco eventos anuales del módulo, el alumnado aplica contenidos metodológicos, organizativos y de prevención que se abordan transversalmente en el ciclo, convirtiendo este módulo en un espacio de síntesis y aplicación práctica intermodular.

De este modo, se consolida como un eje vertebrador del curso, permitiendo al alumnado coordinar equipos, gestionar recursos, dinamizar grupos y evaluar proyectos en contextos reales, fortaleciendo así las competencias profesionales y para la empleabilidad propias del perfil del técnico superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.

5.5. Medidas específicas de atención a la diversidad natural, atención a las NEAE y aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

La respuesta educativa a la diversidad del alumnado se concreta en:

- El uso de medios técnicos/informáticos en caso de dificultad en la motricidad o déficit visual.
- El Uso de recursos técnicos en caso de déficit auditivo
- La adaptación de accesos, espacios y mobiliario en caso de dificultad de movilidad
- Otras medidas a juicio del equipo docente. Algunos ejemplos serían:
 - Actividades de refuerzo
 - Formación de grupos de trabajo heterogéneos
 - Atención individualizada del profesor de apoyo
 - Adaptación curricular no significativa
 - Materiales curriculares específicos

Debe indicarse expresamente que estas medidas en **ningún caso impedirán** la adquisición de la competencia general y las competencias profesionales, personales y sociales que capacitan para la obtención del título.

Concretamente, para el alumnado de este curso y este módulo, las medidas serán las siguientes:

ALUMNO	SITUACIÓN	MEDIDA	SE REALIZA
Alumno 1	DEA, Dislexia	Materiales: • Fomentar el uso de esquemas o guiones. • Entregar las lecturas y materiales adaptados con antelación • Permitir la presentación de trabajos de clase en formatos alternativos al texto escrito. Medidas para evaluación: • 25% más de tiempo • Arial, 12 pt, con 1,5 de interlineado y 1,5 de inter-espaciado. • Sólo una pregunta por enunciado, señalando en negrita lo que se le pide. • Distintas modalidades de preguntas en examen: rellenar huecos, unir con flechas... • Uso de la calculadora • Hojas separadas	X
Alumno 2	Altas Capacidades. Talento matemático.	Medidas generales. Ampliación de contenidos que requieran de la necesidad de operaciones matemáticas.	X
Alumno 3	DEA. TDH	Materiales: • Permitir el uso en el aula de materiales manuales antiestrés que pueda manipular mientras trabaja. Medidas para evaluación: • Cuidar la ubicación del alumno durante el examen. • Animarle con pequeños estímulos verbales, mirándole o con algún gesto durante el examen. • Leer el texto contenido en los instrumentos de evaluación al inicio. • Recordarle que revise las respuestas de las tareas (expresión, ortografía, puntuación, que haya contestado todas las preguntas...)	X
Alumno 4	DEA. Disortografía	Materiales: • Permitir la presentación de trabajos de clase en formatos alternativos al texto escrito, como las presentaciones de ordenador, en audio, filmaciones, etc. • Introducir el uso de las distintas posibilidades del procesador de textos para la elaboración de textos escritos con corrección ortográfica y morfosintáctica. Medidas para evaluación: • Cuidar el formato de la prueba, evitando la letra acumulada o pequeña. • Las faltas de ortografía no deben influir en la evaluación. • Valorar más los trabajos por su contenido que por su forma, como los errores de escritura o de expresión. • Flexibilizar la corrección en la expresión escrita. • Recordarle que revise las respuestas de las tareas (expresión, ortografía, puntuación...)	X

5.6. Prevención de Riesgos Laborales.

a) PRL del profesorado:

- Cuidado de la voz (no forzarla, beber agua continuamente...).
- Conocimiento exhaustivo de las normas de las instalaciones.
- Disposición segura del material para la realización de actividades y uso responsable del mismo.

b) PRL específicas del futuro técnico o técnica en relación al módulo.

- Conocimiento exhaustivo de las normas de las instalaciones.
- Normas de seguridad de las instalaciones deportivas.
- Disposición del material para las actividades de forma segura y responsable del material y uso responsable del mismo.

La evaluación del módulo profesional *Actividades para el OCIO Y TIEMPO LIBRE* tendrá carácter **objetivo, continuo, formativo e integrador**, y tomará como referencia los **resultados de aprendizaje (RA)** y los **criterios de evaluación (CE)** establecidos en el currículo oficial del título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS), de acuerdo con lo dispuesto en el **artículo 27 del Decreto 147/2025, de 17 de septiembre**, y en los **artículos 1 a 4 de la Orden de 18 de septiembre de 2025**, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación del alumnado de Formación Profesional en los grados D y E.

Esta evaluación integrará los aprendizajes desarrollados **tanto en el centro educativo como en la empresa u organismo equipado**, asegurando la coherencia entre ambos contextos formativos.

El proceso evaluador será **individualizado** y considerará la **progresión del alumnado** en la adquisición de las competencias profesionales, personales y sociales vinculadas a este módulo, a través de la observación sistemática, la aplicación de instrumentos de evaluación diversos y la valoración continua de los aprendizajes.

El **modelo de evaluación actual en formación profesional**: Exige que la evaluación sea a la vez **criterial, continua, formativa, sumativa y objetiva**. Esto implica:

- La **evaluación** del proceso de aprendizaje y la **calificación** del tiene como finalidad verificar la adquisición y el grado de consecución de los **resultados de aprendizaje** de los mismos en condiciones de calidad, conforme a los criterios de evaluación especificados en cada uno de ellos. Debemos pues, evaluar atendiendo a los criterios de evaluación (CE) definidos para los resultados de aprendizaje (RA). Para superar un módulo el alumno debe saber realizar todos los RA asociados al mismo. El departamento/profesor debe decidir la ponderación de estos RA y CE dependiendo de su mayor o menor importancia en la consecución de las competencias que estos RA llevan asociadas.
- En todo caso, la **evaluación será continua**, lo que implica que se lleva a cabo un proceso de evaluación de forma regular a lo largo de un período de tiempo determinado, en lugar de realizar una única evaluación al final del mismo. Llevar a cabo una evaluación continua que permita la evaluación formativa. El profesor debe realizar suficientes actividades de evaluación para poder realizar el seguimiento del alumnado. Después debe informar al alumnado de qué parte no es capaz de realizar y qué debe hacer para lograrlo. Además, debe evaluar la práctica docente y los

resultados obtenidos y, en su caso, re-programar para que sea posible la superación por parte del alumno.

- La calificación del módulo profesional se establecerá mediante la media ponderada de las notas de cada uno de los resultados de aprendizaje (RA) que se hayan superado. Esto implica que cada RA, según el criterio del docente, tendrá un peso específico en la nota final del módulo.
- Según art. 17 de la Resolución 5 de julio de 2024, con carácter general, la evaluación del módulo profesional integrará la valoración de la empresa u organismo equiparado que contribuirá entre un 10-20% en el cálculo de la calificación final del módulo profesional.
- Para superar el módulo deberán superarse todos los resultados de aprendizaje comprendidos en el mismo, ya que el artículo 18 del Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional así lo establece, igual que el artículo 107 sobre las condiciones de calidad.

Por lo tanto, todos los RA del ciclo formativo deben ser alcanzados por los alumnos, ya que son la especificación de aquellas capacidades profesionales, personales y sociales que deben adquirir para poder obtener el título profesional.

- La calificación de los módulos profesionales y proyecto se expresará de forma numérica, en una escala del 1 al 10 sin decimales, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco y negativas las restantes. Los módulos profesionales vinculados a estándares de competencia profesional que no completen la fase de formación en empresa, ya sea porque no se haya iniciado o concluido, serán designados como **"No evaluado" (NE-)**, seguido de la calificación obtenida por el alumno o la alumna en el módulo profesional durante la fase correspondiente al centro, en una escala del 1 al 10 sin decimales. Dicha calificación será reconocida en el ámbito de la Región de Murcia. La calificación obtenida por la alumna o por el alumno en la fase de centro se conservará a la espera de la realización de la fase de empresa para su calificación. La designación como "No evaluado" no consumirá convocatoria y el estudiante podrá completar la fase de formación en empresa en un momento posterior, sin afectar su historial de evaluación en el centro docente.
- Realizar todo el proceso de evaluación de forma objetiva. El o la docente debe dar a conocer los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación, los instrumentos de calificación y los criterios de calificación con carácter previo, tanto para la evaluación final ordinaria como para la evaluación final extraordinaria.

6.1. Cuadro de relación de criterios de evaluación y calificación del módulo ponderados relacionados con: Resultados de aprendizaje ponderados, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación de cada criterio y unidades de trabajo en las que está presente.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA) Y SU PONDERACIÓN EN EL MÓDULO						
RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)		% RA	UT	RA en Empresa	OGC	CPPS
RA1	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.	20%	UT1 y UT2		a), b), i), n)	a), b), c), g), n)
RA2	Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando los espacios y recursos así como la normativa en materia de prevención y seguridad.	20%	UT2 y UT3	X	c), k), l)	a), b), c), i), l)
RA3	Implementa actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.	20%	UT4 y UT7	X	d), k), l)	a), i), l)
RA4	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.	25%	UT6		a), e), k), l)	a), g), i), l), n)
RA5	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%	UT3 y UT6	X	o), n), e)	b), j), l), n)
		100%				

Los resultados de aprendizaje incluidos en el módulo se trabajarán a lo largo de tres/dos evaluaciones. La evaluación de los mismos se realizará según los criterios de evaluación que los compongan.

Para la evaluación, según estos criterios, se han diseñado distintos procedimientos de evaluación que tendrán en cuenta tanto el desempeño del alumno en el aula/taller, como su trabajo autónomo, su trabajo en grupo, y su rendimiento en las pruebas teóricas y/o prácticas que se lleven a cabo.

Cada procedimiento de evaluación lleva asociado un instrumento de evaluación. Estos instrumentos incluyen todos los criterios de calificación a considerar para otorgar la correspondiente calificación, incluidos los consensuados por el centro/departamento relacionados con las competencias profesionales, personales y sociales.

En cada UT vienen definidos, para cada criterio de evaluación de cada resultado de aprendizaje trabajado en la misma, instrumentos (*procedimientos*) de evaluación y calificación que van a utilizarse, así como el porcentaje de calificación asociado a cada uno.

Cada RA lleva asociados unos determinados **criterios de evaluación** (CE) y así constan en el Real Decreto por el que se establece el título. Como cada RA se divide en criterios de evaluación, la suma de los CE (*aquellos de lo que es evaluado el alumno*) debe ser el 100% del RA. Pero no todos los criterios tienen la misma importancia: hay que **otorgar una ponderación a los criterios de evaluación**, de modo que la suma de todos sea el 100% de la calificación del RA. En la evaluación se comprobará, por medio de estos criterios, si el RA está superado y en qué grado.

Cada uno de los RA y los criterios de evaluación en que se concretan, presenta un valor porcentual sobre la nota final (ver cuadro). La **suma del valor de todos los criterios de evaluación** correspondientes a un **resultado de aprendizaje** sumarán el total del valor de dicho resultado de aprendizaje.

Como resumen, la ponderación final de los RA es la siguiente:

RA	PONDERACIÓN
RA1	20%
RA2	20%
RA3	20%
RA4	25%
RA5	15%

La suma del valor de todos los criterios de evaluación correspondientes a un resultado de aprendizaje sumarán el total del valor de dicho resultado de aprendizaje. Para superar el módulo, la media resultante de la valoración de cada uno de los resultados de aprendizaje deberá ser **igual o superior a 5**. De no ser así, deberán recuperarse aquellos RA que han obtenido una calificación inferior a 5 como producto de las valoraciones y la evolución obtenida en las calificaciones asociadas a sus CE, tal y como establece el capítulo V de la Resolución 5 de julio de 2024.

Para la valoración y calificación de dichos criterios de evaluación, estos aparecen asociados a diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, cuya calificación se realizará con rúbricas asociadas que incorporan indicadores de logro para cada actividad relacionada.

Cada una de las actividades calificables será valorada en base a un sistema de cuantificación concreto, el cual determinará los logros asociados a cada criterio de evaluación y, por consiguiente, al resultado de aprendizaje asociado. Así, cada actividad se valorará de 0 a 10 y luego se ponderará en base al peso en el valor total que se le ha asignado al respecto del criterio o criterios de evaluación asociados.

La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requerirá su asistencia regular a clase y su participación en las actividades programadas para los distintos módulos profesionales del ciclo formativo.

Se darán a conocer a los alumnos y alumnas, con carácter previo a la evaluación, los instrumentos que vayan a utilizarse.

6.2. Instrumentos de evaluación del módulo.

Para cada una de las sesiones de evaluación continua o trimestrales, la calificación trimestral del módulo se calculará en base a las **calificaciones obtenidas únicamente en los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje trabajados hasta el momento**, para lo cual se calculará el valor relativo de los mismos sobre el total de los estos. Dicha nota será, en todo caso, establecida entre 1 y 10 puntos, considerándose aprobado a partir de 5 puntos.

- **Evaluaciones parciales:** Aquí debe consignarse cómo se obtienen las calificaciones de cada evaluación. Por lo tanto, debe figurar lo siguiente:
 - Se realizarán DOS evaluaciones.
 - **Calificación de cada evaluación:** La calificación de cada evaluación será la suma ponderada de los criterios de evaluación de los RA trabajados en esa evaluación de acuerdo con las ponderaciones asignadas, según su importancia para la adquisición de las competencias del ciclo.
 - **Para superar una evaluación** no todos los criterios de evaluación deben estar superados, pero sí todos los RA incluidos en esa evaluación deben estar superados. Si no es así, aunque la media de las calificaciones de los RA fuera 5 o superior, la calificación será, como máximo, 4. El alumno deberá recuperar los RA no superados.
 - Al finalizar la evaluación parcial, y con independencia de la calificación obtenida en dicha evaluación, **se informará a los alumnos de los RA que han superado** y de los **RA que tienen pendientes de superar**, siendo estos últimos los que deberán recuperar a lo largo del curso.
 - A los alumnos y alumnas que **suspendan una evaluación** y a aquellos con necesidad de apoyo educativo se les **dará la información** que les oriente sobre la **mejora de su aprendizaje**.
 - **Evaluación sumativa o final:** La calificación final del módulo será la suma de las cifras obtenidas en cada RA en base a la ponderación y el valor parcial asignado a cada uno. Dicha nota será, en todo caso, establecida entre 1 y 10 puntos, considerándose aprobado a partir de 5 puntos.
- **Procedimientos e instrumentos de evaluación.**

El artículo 18 del **Real Decreto 659/2023**, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional establece que *“Los métodos e instrumentos de evaluación han de adecuarse a las diferentes metodologías de aprendizaje, así como a la naturaleza de los distintos tipos de resultados a comprobar y se acompañarán de los correspondientes soportes para su corrección y puntuación, de manera que se garantice la objetividad, fiabilidad y validez de la evaluación”*.

Asimismo, para los ciclos de grado medio y grado superior establece en el artículo 107 que los instrumentos de evaluación deberán ser variados, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje.

Algunos de los **procedimientos o instrumentos de evaluación** más utilizados son:

- Examen o prueba escrita.
- Trabajos escritos.
- Resolución de problemas de casos prácticos.
- Presentación de trabajos en grupo.
- Pruebas prácticas.
- Resúmenes de aspectos teóricos.
- Autoevaluación y Coevaluación.

Los **instrumentos de evaluación** son las herramientas (documentos o registros) con las que medir (calificar) objetivamente el desempeño del alumno en los distintos procedimientos de evaluación empleados.

Los **instrumentos de evaluación** que se van a utilizar en este módulo son:

- Escalas numéricas graduadas.
- Rúbricas variadas con escalas de observación graduada tanto para la valoración de los RA como de los criterios de calificación comunes.
- Solucionario con criterios de corrección de pruebas escritas u orales.
- Rúbrica de trabajos teóricos.

Cada procedimiento o instrumento de evaluación llevará asociado su **escala de logro** de las competencias asociadas, a partir del cual se establecerá la calificación. Estará basado en el cuadro que se ha presentado anteriormente de los RA y CE con sus porcentajes.

Los procedimientos de evaluación y los instrumentos de calificación van a ser conservados (*pruebas, trabajos, prácticas, evidencias, rubricas, registros, escalas, anotaciones, etc, que hayan conducido a la emisión de una calificación*), ya que, por las informaciones que contienen, justifican los acuerdos y decisiones adoptadas respecto a la evaluación y calificación de un alumno y deben ser conservados, al menos 6 meses después de la decisión de evaluación final adoptada.

6.3. Criterios de calificación.

Con carácter general, la evaluación del módulo profesional integrará la valoración de la empresa u organismo equiparado que contribuirá con un **20%** en el cálculo de la calificación final del módulo profesional, siendo la fase de centro de un 80%.

Según art. 17 de la Resolución 5 de julio de 2024, la **calificación final** de los módulos profesionales asociados a estándares de competencia profesional será **responsabilidad del profesorado** de los módulos profesionales **del centro** de formación profesional, teniendo en cuenta las valoraciones de los tutores duales de centro y de empresa y las actividades desarrolladas en la misma.

6.4. Convocatoria final ordinaria y extraordinaria

Los alumnos disponen de dos convocatorias por curso: Ordinaria y Extraordinaria.

Convocatoria Ordinaria y Evaluaciones Parciales

Según art. 17 de la Resolución 5 de julio de 2024, en situaciones en las que los módulos profesionales asociados a estándares de competencia profesional no completen la fase de formación en empresa (FE), ya sea porque no se haya iniciado o finalizado debido a razones justificadas, se les asignará la calificación de "No evaluado" (NE), seguido de la calificación obtenida por el alumno o por la alumna en el módulo profesional durante la fase correspondiente en el centro. Esta calificación será determinada por el profesorado de los módulos profesionales del centro docente y se expresará de forma numérica del 1 al 10, sin decimales.

El docente responsable de cada módulo profesional en el centro docente ajustará su evaluación, y posterior calificación, en función del informe de la estancia en empresa correspondiente.

❖ **EVALUACIÓN CONTINUA**

- La evaluación durante todo el periodo lectivo se llevará a cabo mediante la **Evaluación Continua**, lo que conducirá a la calificación final del módulo en evaluación final ordinaria o, en su caso, en evaluación final extraordinaria.
- Para la aplicación de la evaluación continua es imprescindible la asistencia regular. Estando establecida en el Plan de Convivencia del centro, la pérdida del derecho a la evaluación continua para los alumnos que superen el 20% de las horas de clase, no se le podrá aplicar la evaluación continua y será calificado como "No evaluado" (NE) en las evaluaciones parciales afectadas. Se tendrán en cuenta tanto las faltas injustificadas como las justificadas, puesto que la pérdida del derecho a la evaluación continua se establece ante la dificultad que supone para el

profesorado la evaluación cuando la ausencia del alumno en las actividades formativas impide determinar si este ha alcanzado o no los resultados de aprendizaje. No obstante, aunque esto ocurriera, el alumno sigue manteniendo la obligación de asistir a todas las actividades del módulo. Para su evaluación, el alumno seguirá el procedimiento establecido en esta Programación para alumnos a los que no se les puede aplicar la evaluación continua.

- Los alumnos que no superen el módulo en la evaluación final ordinaria deberán presentarse a la evaluación final extraordinaria.

De acuerdo con el calendario establecido para el curso escolar, **durante el mes de junio**, se realizarán la primera y segunda convocatoria de evaluación final (ordinaria y extraordinaria) a las que tiene derecho el alumnado por cada curso académico, en las que se calificarán este módulo y el resto de los módulos profesionales

6.5. Recuperación de aprendizajes no superados.

Se establecerán actividades específicas de recuperación adaptadas a los RA no alcanzados, permitiendo al alumnado demostrar la adquisición de las competencias mediante nuevas tareas prácticas o propuestas didácticas contextualizadas.

El profesorado organizará un **programa** con actividades de recuperación, refuerzo y evaluación para quienes tengan módulos profesionales pendientes de superar. El programa de recuperación se diseñará de forma diferenciada según los momentos de aplicación, que podrán ser los siguientes:

a) Programa de refuerzo durante la fase de formación en empresa.

En el caso de que el alumno o la alumna no tengan acceso a la formación en la empresa, recibirá clases directas en el centro docente para recuperar los resultados de aprendizaje necesarios para obtener una calificación positiva en el módulo profesional.

b) Programa de recuperación para módulos profesionales no aprobados tras la primera evaluación final ordinaria. Se llevará a cabo con clases directas del profesorado responsable para recuperar los resultados de aprendizaje correspondientes

Evaluación en el contexto de la Formación Dual

Durante la estancia en empresa, los tutores de empresa colaboran en la valoración del desempeño del alumnado en los RA2, RA3 y RA5, mediante rúbricas compartidas y hojas de seguimiento. Estas evidencias se incorporan a la evaluación global del módulo, en coordinación con el tutor docente.

Condiciones para la evaluación continua.

Dado el carácter eminentemente práctico del módulo, la asistencia y participación activa en clase resultan fundamentales. El alumnado que acumule más de un 20% de faltas justificadas e injustificadas respecto al total de horas lectivas perderá el derecho a la evaluación continua, teniendo que superar una prueba final teórico-práctica en el mes de junio para poder ser calificado.

Subida de nota.

El alumnado podrá mejorar su calificación final mediante un sistema de créditos adicionales establecido en el **Anexo I**, que contempla la realización voluntaria de actividades complementarias, proyectos personales o participación destacada en eventos y dinámicas formativas promovidas por el módulo.

Este enfoque integral y progresivo de la evaluación asegura un seguimiento real del proceso de aprendizaje del alumnado, fomentando la mejora continua y el desarrollo profesional autónomo.

Anexo I – Sistema de créditos para subida de la nota final

¿Cómo ganar créditos para subir tu nota final? Aquí te explicamos de manera sencilla cómo puedes ganar créditos por participar en diferentes actividades y luego cambiarlos por puntos extra en tu nota final en junio. ¡Es como un juego donde sumas puntos por formarte y ayudar fuera del aula!

¿Qué son los créditos y para qué sirven? Los créditos son como puntos que ganas por participar en actividades y voluntariados. Cuantos más créditos consigas, más puntos podrás sumar a tu nota final en junio.

Créditos ganados. Puntos extra en la nota

- 10 créditos → +1 punto
- 18 créditos → +1,5 puntos
- 25 créditos → +2 puntos
- 35 créditos → +2,5 puntos
- 45 créditos → +3 puntos
- 55 créditos → +3,5 puntos
- 70 créditos (máximo) → +4 puntos

IMPORTANTE: Sólo puedes sumar hasta 4 puntos en total, que puedes repartir entre los diferentes módulos profesionales, excepto IPE.

¿Cómo ganar créditos?

Categoría A: Actividades Complementarias del Departamento

- Semana Azul, Blanca y Verde → 4 créditos por día (si se participa fuera del horario lectivo y se realizan correctamente todas las actividades).
- Excursiones y actividades fuera del horario lectivo → Se avisará con antelación cuántos créditos se otorgan según la actividad.

Categoría B: Voluntariados

- Organizado por el departamento con entidad colaboradora → +3 créditos entre semana / +5 créditos fin de semana.
- Con entidad NO colaboradora → +2 créditos entre semana / +3 créditos fin de semana.
- Propuesto por el alumnado → +1 crédito entre semana / +2 créditos fin de semana. Máximo 15 créditos por cada voluntariado. Es necesario subir el certificado al Punto de Encuentro TSEAS en Moodle.

Categoría C: Cursos, Congresos y Formación Online

- Cada hora de formación equivale a 0,1 crédito.
- La formación debe durar al menos 5 horas.
- Máximo 200 horas = 20 créditos.
 - Es imprescindible presentar certificado de asistencia y subirlo a Moodle.

Categoría D: Aprender Idiomas

- Nivel B1 → +10 créditos
- Nivel B2 → +20 créditos
- Nivel C1 → +30 créditos El certificado debe haberse obtenido durante los dos años de formación del ciclo y subirse a Moodle.

¿Cómo cambiar mis créditos por puntos en la nota? Cuando llegue la evaluación final en junio, sumaremos tus créditos y los transformaremos en puntos extra.

Fecha límite: **15 de junio** para subir todos los certificados al Punto de Encuentro TSEAS en Moodle.

Máximo: 70 créditos → 4 puntos. Guarda todos tus certificados y justificantes. Consulta cualquier duda con tu tutor/a.

¡Participa, gana créditos y sube tu nota!