

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

IES JUAN DE MAIRENA



JUEGOS Y ACTIVIDADES FÍSICO RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA.

1º TSEAS

CURSO 25/26

DOCENTE: M^a Fátima Luna Hernández

EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS ECTS: 10

CÓDIGO:1138. **Duración:** 160 horas. 5h/semana

ÍNDICE

1. Justificación del Módulo

2. Referencias normativas

3. Objetivos Generales

4. Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación

4.1. Relación de los Resultados de Aprendizaje y los Criterios de Evaluación.

4.2. Relación entre los Resultados de Aprendizaje (RA) y las Actividades Evaluables.

4.3. Ponderación de los Resultados de Aprendizaje.

5. Contenidos Básicos

5.1. Distribución de contenidos por bloques.

5.2. Temporalización.

6. Competencias profesionales, personales y sociales

7. Orientaciones metodológicas

8. Actividades de aprendizaje

9. Proceso de Evaluación

10. Atención a la diversidad

11. Coordinación docente

12. Bibliografía

1. Justificación del módulo profesional: Actividades físico-deportivas de equipo

El módulo profesional “**Juegos y Actividades Físico-Recreativas y de Animación Turística**” se imparte en el **primer curso** del **Ciclo Formativo de Grado Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS)** en el **IES Juan de Mairena**, ubicado en **Mairena del Aljarafe (Sevilla)**. Esta localidad, situada en el área metropolitana de Sevilla, cuenta con una amplia oferta de **instalaciones deportivas municipales y privadas**, lo que permite desarrollar una **formación práctica de calidad en contextos reales**. Las sesiones prácticas se realizan principalmente en las instalaciones del IES, utilizando en ocasiones las **instalaciones deportivas de Mairena del Aljarafe**, así como otros espacios del municipio (parques, plazas, etc), que nos permiten desarrollar los contenidos de este módulo.

El módulo tiene una **duración de 5 horas semanales**, distribuidas en una sesión de 3 horas y otra sesión de 2 horas, que permiten **combinar el trabajo teórico con la aplicación práctica**, favoreciendo la **adquisición progresiva de conocimientos relacionados con la planificación, dinamización y puesta en práctica de sesiones**, la **coordinación de equipos** y la **aplicación de metodologías activas y participativas**.

El módulo de **Juegos y Actividades Físico-Recreativas y de Animación Turística**, ocupa un papel fundamental en la formación del alumnado del ciclo de **Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS)**, ya que constituye la base sobre la que se desarrollan las competencias necesarias para diseñar, dinamizar y evaluar actividades lúdicas y recreativas adaptadas a distintos colectivos y contextos.

A través del juego, como medio natural de aprendizaje y relación, se favorece el **desarrollo integral de la persona**, potenciando aspectos motores, cognitivos, afectivos y sociales. El carácter recreativo de las actividades permite vivenciar experiencias positivas y significativas que fomentan la adherencia a la práctica físico-deportiva, el bienestar personal y la cohesión grupal.

El módulo permite al alumnado **comprender la importancia del juego como herramienta educativa y socializadora**, así como adquirir recursos para su utilización en ámbitos tan diversos como la animación sociocultural, el turismo activo, el ocio educativo o las actividades deportivas de carácter recreativo. Además, desarrolla competencias clave del perfil profesional del TSEAS, como la **planificación, dinamización, comunicación, seguridad y adaptación a diferentes usuarios**.

Desde un punto de vista metodológico, este módulo promueve un **aprendizaje vivencial, participativo y cooperativo**, donde el alumno experimenta los juegos y actividades antes de analizarlos y aplicarlos en contextos reales. Esta metodología activa favorece el desarrollo de la **creatividad, la iniciativa y la capacidad de liderazgo**, esenciales en la futura práctica profesional.

Asimismo, el módulo contribuye al desarrollo de **hábitos saludables y valores educativos** tales como la cooperación, el respeto, la inclusión, la igualdad de género y la sostenibilidad, alineándose con los objetivos generales del ciclo formativo y con los principios de la educación en valores y la promoción del ocio activo y saludable.

En definitiva, “**Juegos y Actividades Físico-Recreativas y de Animación Turística**” constituye un eje vertebrador dentro del primer curso de TSEAS, al proporcionar los fundamentos teórico-prácticos para el uso del juego como recurso educativo, social y recreativo, y al preparar al alumnado para asumir con competencia y creatividad su futuro rol como dinamizadores y técnicos en actividades sociodeportivas.

2. Referencias normativas

La presente programación didáctica se ajusta a la normativa vigente que regula las enseñanzas de Formación Profesional en el Sistema Educativo Español y, específicamente, en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Las disposiciones legales que la sustentan son las siguientes:

- **Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo**, de ordenación e integración de la Formación Profesional, que establece la nueva estructura y organización del Sistema de Formación Profesional, orientado al desarrollo de competencias profesionales, personales y sociales, en conexión con las necesidades del entorno productivo.
- **Real Decreto 659/2023, de 18 de julio**, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional, y se regulan las enseñanzas de los grados D y E, así como los aspectos relativos a la evaluación, certificación, acreditación y titulación del alumnado.
- **Real Decreto 278/2023, de 11 de abril**, por el que se establece el calendario de implantación del Sistema de Formación Profesional derivado de la Ley Orgánica 3/2022, determinando el tránsito de las enseñanzas anteriores a las nuevas ofertas formativas.
- **Real Decreto 653/2017, de 23 de junio**, por el que se establece el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS) y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- **Decreto 147/2025, de 17 de septiembre**, por el que se establece en Andalucía la ordenación de las enseñanzas de los Grados D y E del Sistema de Formación Profesional, regulando su estructura modular, la organización de la formación en centros y empresas, y la coordinación entre los agentes implicados.

- **Orden de 18 de septiembre de 2025**, por la que se regula en la Comunidad Autónoma de Andalucía la evaluación, certificación, acreditación y titulación del alumnado de las enseñanzas de Formación Profesional correspondientes a los Grados D y E. Esta norma deroga la Orden de 29 de septiembre de 2010, en todo lo que se oponga a la nueva regulación.
- **Instrucciones de 26 de junio de 2024**, de la Dirección General de Formación Profesional, sobre la organización y el desarrollo de los ciclos formativos de grado medio y superior en régimen de Formación Profesional Dual durante el curso 2024/2025, en lo que no se opongan a la normativa posterior.
- **Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA)**, que regula el sistema educativo andaluz, y Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), en lo referente a los principios de inclusión, equidad y atención a la diversidad.
- **Decreto 327/2010, de 13 de julio**, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, que regula la organización y funcionamiento de los centros docentes donde se imparten las enseñanzas de Formación Profesional.
- **Decreto 147/2002, de 14 de mayo**, por el que se establecen las medidas de atención a la diversidad en los centros docentes andaluces.
- **Instrucciones de la Dirección General de Formación Profesional y del Servicio Andaluz de Empleo** sobre la coordinación entre la formación en el centro educativo y la formación en la empresa dentro del marco de la Formación Profesional Dual.

3. Objetivos Generales del ciclo relacionados con el módulo.

El módulo contribuye de manera directa al desarrollo de los siguientes **objetivos generales del ciclo formativo de TSEAS**, que aparecen en el Real Decreto 653/2017:

a. Analizar las características del juego y de las actividades físico-recreativas, valorando su potencial educativo, social y recreativo, para diseñar y aplicar propuestas adecuadas a diferentes colectivos y contextos.

- *Relación:* Este objetivo se trabaja especialmente en los RA 1 y 2 del módulo, al estudiar la naturaleza del juego, su clasificación y su función en la animación sociodeportiva.

b. Diseñar actividades de animación físico-deportiva y recreativa, aplicando técnicas de dinamización, comunicación y control del grupo, para fomentar la participación activa, la inclusión y el disfrute de los participantes.

- *Relación:* Directamente vinculado con los RA 2 y 3, donde el alumnado aprende a planificar, adaptar y dirigir juegos y actividades recreativas.

d. Evaluar el desarrollo y los resultados de las actividades de animación físico-deportiva y recreativa, utilizando instrumentos adecuados y criterios objetivos, para mejorar la calidad del servicio.

- *Relación:* Desarrollado en el RA 4, a través de la observación, registro y análisis de las sesiones de juego.

e. Aplicar técnicas de conducción y dinamización de grupos, identificando las características y necesidades de los participantes, para fomentar la cohesión, la cooperación y la participación activa.

- *Relación:* Presente en los RA 3 y 5, mediante la práctica de la animación, la gestión de grupos y la adaptación de actividades.

g. Seleccionar y utilizar materiales, equipamientos y recursos adecuados a cada tipo de actividad físico-recreativa, garantizando la seguridad y el mantenimiento de los mismos.

- *Relación:* Aparece en los RA 2 y 5, al planificar y desarrollar juegos adaptados a los recursos disponibles y en condiciones seguras.

h. Promover actitudes y valores propios del juego limpio, la cooperación, el respeto y la igualdad de oportunidades, contribuyendo a la educación en valores a través de las actividades recreativas.

- *Relación:* Transversal a todos los RA del módulo, especialmente al dinamizar actividades y reflexionar sobre su valor educativo y social.

i. Adoptar hábitos de vida saludable y comportamientos responsables en la práctica de actividades físicas y recreativas, reconociendo su importancia para el bienestar físico, mental y social.

- *Relación:* Se aborda desde la vivencia directa de las actividades y la reflexión posterior sobre sus beneficios personales y sociales.

Además, el módulo contribuye de manera directa al **desarrollo de las competencias profesionales, personales y sociales** recogidas en el **artículo 10 del Real Decreto 653/2017**, especialmente las **competencias d), e), g), h), k), m) y n)**, que se relacionan estrechamente con los objetivos vistos anteriormente y resultados de aprendizaje del módulo, que expondremos a continuación.

4. Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación.

4.1. Relación de los Resultados de Aprendizaje y los Criterios de Evaluación.

1. Programa veladas y actividades culturales con fines de animación turística y juegos y actividades físico-deportivas recreativas, analizando sus adaptaciones a diferentes contextos

Criterios de evaluación:

a) Se han tenido en cuenta los factores ambientales y estacionales en el diseño de las actividades.

b) Se han tenido en cuenta las características, necesidades e intereses de los diferentes grupos de usuarios para el diseño de las actividades.

c) Se han seguido criterios fisiológicos y de motivación en la secuenciación de las actividades.

d) Se ha realizado el análisis y distribución de recursos para la optimización de los mismos, posibilitando la máxima participación.

e) Se han previsto actividades alternativas para solucionar las posibles contingencias que puedan presentarse en relación a las personas, los recursos materiales, los espacios y el medio.

f) Se han diseñado las técnicas y estrategias específicas para la promoción y publicitación de las actividades.

g) Se ha elaborado el protocolo de seguridad y de prevención de riesgos relativo a su área de responsabilidad.

2. Organiza los recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación, valorando las adaptaciones a las características e intereses de los participantes y considerando las directrices expresadas en el proyecto de referencia.

Criterios de evaluación:

a) Se han seleccionado todos los recursos de apoyo y consulta: informáticos, bibliográficos, discográficos y audiovisuales, entre otros.

b) Se han establecido las condiciones de seguridad y accesibilidad de espacios e instalaciones a fin de adaptarlas a las necesidades de los participantes para reducir el riesgo de lesiones y/o accidentes en el desarrollo de las actividades.

c) Se han supervisado y, en su caso, adaptado los equipos y el material que se van a utilizar, para posibilitar la realización de la actividad en perfectas condiciones de disfrute y seguridad.

d) Se han señalado los elementos y detalles de ambientación y decoración necesarios para crear el ambiente y la motivación adecuada al tipo de actividad.

e) Se ha elegido la ubicación y disposición idóneas del material en función de las actividades que hay que realizar y se ha previsto su recogida para asegurar su conservación en perfectas condiciones de uso.

f) Se han diseñado protocolos de coordinación para la actuación de todos los técnicos, profesionales y animadores, a fin de resolver cualquier contingencia que pudiera presentarse en el desarrollo de la actividad.

g) Se ha indicado la vestimenta y el material personal que deben aportar los participantes, para garantizar su idoneidad con la actividad concreta que hay que realizar.

h) Se han supervisado sobre el terreno los medios y recursos relativos a los protocolos de seguridad y de prevención de riesgos en su área de responsabilidad, comprobando que se encuentran en estado de uso y operatividad.

3. Dirige y dinamiza eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas, utilizando una metodología propia de la animación y garantizando la seguridad y la satisfacción de los participantes.

Criterios de evaluación:

a) Se han utilizado técnicas de comunicación específicas al inicio y al final de la actividad, orientadas a la motivación, a la participación y a la permanencia.

b) Se ha transmitido la información pertinente sobre las características del medio, las instalaciones y el material que hay que utilizar en el transcurso de la actividad para garantizar la seguridad y el disfrute de la misma, propiciando la confianza de los participantes desde el primer momento.

c) Se ha demostrado la realización de las diferentes tareas motrices, resaltando los aspectos relevantes de las mismas, anticipando posibles errores

de ejecución y utilizando diferentes canales de información para asegurarse de que las indicaciones han sido comprendidas.

d) Se ha utilizado una metodología que favorece la desinhibición de los participantes, promoviendo las relaciones interpersonales y la máxima implicación de los mismos.

e) Se ha adaptado el nivel de intensidad y dificultad a las características de los participantes.

f) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución detectados, interviniendo sobre las posibles causas que los provocan.

g) Se han empleado estrategias asertivas para reorientar las conductas que perturban el desarrollo de la actividad y el clima relacional.

h) Se ha ocupado el lugar apropiado para mantener una comunicación eficaz y el control de los participantes y para anticiparse a las contingencias.

4. Conduce veladas y espectáculos, aplicando técnicas de comunicación y de dinamización de grupos que aseguren la satisfacción de los participantes.

Criterios de evaluación:

a) Se ha realizado la presentación y la despedida de la velada o espectáculo, utilizando las estrategias de comunicación adecuadas a las características del público asistente, incentivando su interés y estimulando su atención.

b) Se ha respetado el guion previsto, así como los tiempos y pausas fijados, adaptándolos a las circunstancias y eventualidades de la velada.

c) Se han resuelto las contingencias imprevistas con naturalidad y buen gusto.

d) Se han utilizado los materiales, aparatos y equipos de manera eficaz, contribuyendo a su duración y buen funcionamiento.

e) Se han utilizado técnicas de comunicación y motivación en el desarrollo de la velada.

f) Se han aplicado las medidas específicas de seguridad en el desarrollo de la actividad.

5. Dirige y dinamiza actividades culturales con fines de animación turística, utilizando una metodología propia de la animación y garantizando el disfrute de los participantes.

Criterios de evaluación:

a) Se ha explicitado la vinculación de la actividad con la realidad socio-cultural del entorno.

b) Se ha informado a los participantes sobre los objetivos, contenidos y procedimientos de la actividad.

c) Se ha adaptado la actividad a las características de los participantes.

d) Se ha demostrado la forma de realizar las actividades que requieren la ejecución práctica de algún tipo de habilidad y el manejo de algún tipo de material o utensilio específico.

e) Se han corregido in situ y de forma adecuada los errores de ejecución en la realización de las actividades.

f) Se han utilizado técnicas de organización de actividades y distribución de grupos acordes con los principios de la animación y la dinamización de grupos.

g) Se han utilizado los equipos y materiales necesarios respondiendo a criterios de máxima rentabilidad y durabilidad de los mismos.

h) Se han solucionado de forma constructiva las contingencias que se han presentado en el desarrollo de la actividad.

6. Evalúa el desarrollo y los resultados de las actividades de animación, utilizando las técnicas e instrumentos más adecuados para valorar su idoneidad y adecuación a los objetivos establecidos, así como el grado de satisfacción de los participantes.

Criterios de evaluación:

a) Se han aplicado técnicas e instrumentos para evaluar la idoneidad y la adecuación de las actividades de animación turística, con los objetivos establecidos y con las características de los participantes.

b) Se han evaluado los diferentes elementos que configuran la actividad.

c) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para el seguimiento y evaluación de las actividades.

d) Se ha elaborado un informe con la información generada en todo el proceso.

e) Se han formulado propuestas de mejora a partir de la información y las conclusiones recogidas en la evaluación de todo el proceso.

4.2. Relación entre los Resultados de Aprendizaje (RA) y las Actividades Evaluables.

En la siguiente tabla podemos observar la relación de las Actividades evaluables con los RA, así como su justificación.

Actividades Evaluables	RA Relacionado	Justificación Didáctica
Nota diaria de las sesiones prácticas. (observación del desempeño del alumno en clase práctica)	RA3 – Dirige y dinamiza actividades físico-deportivas y recreativas. RA4 – Conduce veladas y espectáculos. RA5 – Dirige actividades culturales con fines turísticos.	Evalúa la participación activa, habilidades comunicativas, actitudes, liderazgo, gestión de grupo, iniciativa, cumplimiento de normas y seguridad durante la práctica.
Fichas escritas sobre las sesiones prácticas. (reflexión y documentación individual tras cada sesión)	RA1 – Programa actividades culturales y recreativas. RA2 – Organiza recursos y medios. RA6 – Evalúa el desarrollo y resultados de actividades.	Evalúa la capacidad de planificación, análisis de recursos, reflexión crítica, documentación escrita y ajuste al contexto.
Dirección y dinamización de las sesiones prácticas en clase. (el alumno asume el rol de animador o monitor)	RA3 – Dirige y dinamiza actividades físico-deportivas y recreativas. RA4 – Conduce veladas y espectáculos. RA5 – Dirige actividades culturales con fines turísticos.	Permite evaluar en situación real la competencia técnica, liderazgo, comunicación, adaptación al grupo y resolución de contingencias.
Observación y evaluación de otros compañeros. (coevaluación estructurada durante las prácticas)	RA6 – Evalúa el desarrollo y los resultados de las actividades.	Fomenta el pensamiento crítico, la autoevaluación y la observación técnica. El alumnado aplica criterios para valorar el trabajo de otros.
Pruebas escritas. (teóricas, tipo test o de desarrollo)	RA1 – Programa actividades. RA2 – Organiza recursos. RA6 – Evalúa actividades.	Evalúa el conocimiento teórico, la comprensión de conceptos clave (planificación, motivación, seguridad, etc.) y la capacidad de análisis.
Dossier final con la recopilación de todas las sesiones del curso. (entrega escrita organizada del trabajo realizado)	RA1 – Programa actividades. RA2 – Organiza recursos. RA6 – Evalúa resultados.	Evalúa la capacidad de síntesis, organización, documentación y evaluación global del proceso formativo. Refleja el progreso individual del alumno.

4.3. Ponderación de los Resultados de Aprendizaje.

A continuación, se muestra la ponderación de los seis Resultados de Aprendizaje, en función del peso práctico, conceptual y competencial de cada uno de ellos.

Resultados de Aprendizaje (RA)	Descripción resumida	% Propuesto	Justificación
RA 1	Programación de actividades culturales, físicas y recreativas.	15%	Fundamental en la fase de diseño y planificación.
RA2	Organización de recursos y medios.	10%	Complementario al RA1, orientado a la logística.
RA 3 Dualizado	Dirección y dinamización de actividades físico-deportivas.	30% -15% Centro -15% Empresa	Alta carga práctica y de ejecución directa.
RA 4	Conducción de veladas y espectáculos.	15%	Importante en entornos turísticos y culturales.
RA 5	Dirección de actividades culturales con fines turísticos.	15%	Aporta contexto sociocultural al proceso.
RA 6	Evaluación del desarrollo y resultados.	15%	Cierra el ciclo: planificación - ejecución – evaluación.

5. Contenidos Básicos

1. Programación de veladas, actividades culturales, eventos de juegos y actividades físico-recreativas:
 - Instalaciones y entornos.
 - Técnicas de promoción y publicidad.
 - Recursos culturales.
 - Las veladas y los espectáculos.
 - El juego y la sesión de juegos.
 - Juegos motores y sensomotores.
 - Actividades físico-recreativas.
 - Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural.
 - Eventos de juegos y actividades físico-recreativas.
 - Protocolos de seguridad y prevención de riesgos.

2. Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación:

- Recursos culturales del entorno.
- La ficha de juegos y el fichero de juegos.
- Espacios e instalaciones.
- Materiales para la animación.
- Mantenimiento y almacenamiento del material.
- Organización de la actividad de animación.
- Actos protocolarios en grandes eventos.
- Normativas aplicables.

3. Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas:

- Juegos motores y sensomotores.
- Actividades físico-recreativas.
- Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural.
- Eventos de juegos y actividades físico-recreativas.
- Funciones de animador.
- Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa.
- Criterios para la observación y registro de juegos.

4. Conducción de veladas y espectáculos:

- Técnicas de presentación.
- Técnicas de expresión y representación.
- Baile y coreografía.
- Actividades con pequeños materiales.
- Técnicas escenográficas y decoración de espacios.
- Teatro de marionetas y guiñol.
- Técnicas de maquillaje y caracterización.
- Metodología de intervención en veladas y espectáculos.
- Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos.

5. Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística:
 - Presentación de las actividades culturales.
 - Funciones del animador de actividades culturales.
 - Metodología de la animación de actividades culturales.
 - Criterios para la observación y registro de actividades culturales.

6. Evaluación de las actividades de animación:
 - Evaluación de procesos y resultados.
 - Pautas para la evaluación.
 - Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación.
 - Detección de necesidades de mejora.

5.1. Distribución temporal.

Durante el primer trimestre del curso 2025/26, se desarrollarán los bloques 1 y 2 con un planteamiento teórico-práctico. El Bloque 3 se desarrollará en el segundo trimestre aprovechando diferentes eventos y actividades, preferentemente en colaboración con entidades sociales, escolares o municipales del entorno del centro. Y, por último, el bloque 5 se afrontará en el tercer trimestre del curso. El Bloque 4 será un bloque fundamentalmente práctico, al que se dará más valor, y que se trabajará durante todo el curso.

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
<u>Bloque 1.</u> Fundamentación teórica del Juego. <u>Bloque 2.</u> Organización de recursos y medios para el desarrollo de juegos y actividades de animación.	<u>Bloque 5.</u> Evaluación de las actividades de animación.	Prácticas Dual <u>Bloque 3.</u> Programación de juegos, actividades físico-recreativas veladas y actividades culturales con fines de animación turística.
<u>Bloque 4.</u> Dirección, conducción y dinamización de juegos, actividades físico-deportivas y recreativas, veladas, espectáculos y actividades culturales en animación turística.		

6. Competencias profesionales, personales y sociales.

La formación de este módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales que se relacionan a continuación.

- a)** Elaborar proyectos de animación sociodeportiva a partir del análisis de las características del entorno, incorporando las últimas tendencias del campo profesional y, cuando corresponda, mejoras extraídas del seguimiento de otros proyectos anteriores.
- b)** Desarrollar y registrar el plan de evaluación de los proyectos de animación sociodeportiva, concretando instrumentos y la secuencia de aplicación, así como el tratamiento y la finalidad de los datos obtenidos, utilizando las tecnologías de la información.
- c)** Gestionar la puesta en marcha del proyecto de animación sociodeportiva, organizando los recursos y las acciones necesarias para su promoción, desarrollo y supervisión.
- d)** Evaluar la condición física, la competencia motriz y las motivaciones de las personas participantes en los programas de animación sociodeportiva, tratando los datos para el diseño y retroalimentación de los programas.
- e)** Programar la enseñanza de actividades físico-deportivas (individuales, de equipo, de implementos) y juegos, en función de los participantes, de los medios disponibles y de los datos de seguimiento, indicando la metodología didáctica y de animación más apropiada, con adaptaciones para personas con discapacidad.
- f)** Diseñar, adaptar y secuenciar ejercicios y tareas de las sesiones o actividades de recreación (actividades físico-recreativas y juegos) para todo tipo de participantes, respetando los objetivos y las fases de las sesiones o actividades.
- k)** Dirigir y dinamizar el proceso de enseñanza de actividades físicas y deportivas, adaptando lo programado a la dinámica del grupo y de la actividad, y evaluando los aprendizajes de los participantes.
- m)** Dirigir y dinamizar las actividades recreativas físico-deportivas y los juegos programados, adaptándolos a la dinámica de la actividad y del grupo.
- n)** Asegurar la disponibilidad de los recursos necesarios para la realización de las actividades, preparando espacios, equipos y materiales requeridos.

- o)** Adaptarse a nuevas situaciones laborales, manteniendo los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos actualizados, gestionando la formación y los recursos del aprendizaje a lo largo de la vida, utilizando las TIC.
- p)** Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el del equipo.
- q)** Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando su desarrollo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo liderazgo, así como aportando soluciones a conflictos grupales.
- r)** Comunicarse con iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo información y conocimientos adecuados, respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen.
- s)** Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y del equipo, supervisando y aplicando procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, conforme a normativa.
- t)** Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de “diseño para todas las personas” en las actividades profesionales de prestación de servicios.
- v)** Ejercer sus derechos y cumplir obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con la normativa vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

7. Orientaciones metodológicas

Desde un punto de vista didáctico, este módulo impulsa un enfoque metodológico activo, centrado en el alumnado y en el aprendizaje a través de la experiencia.

El enfoque que vamos a utilizar, por tanto, se basa en metodologías activas (aprendizaje cooperativo, enseñanza comprensiva, enseñanza recíproca...), que permiten un aprendizaje significativo, funcional y aplicable en su futuro profesional. Se fomenta la rotación de roles, la toma de decisiones, el liderazgo y la reflexión sobre la práctica, generando contextos de enseñanza-aprendizaje que simulan la realidad profesional.

Con ello pretendemos ofrecer una formación que facilite la adquisición de las competencias necesarias para el ejercicio profesional en las diferentes fases de enseñanza, de juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística.

En la formación planteada se aborda tanto la dimensión del saber, como la del saber hacer y la de saber estar de dichas competencias.

Por todo ello se hace preciso combinar acertadamente las estrategias metodológicas en la práctica que proponemos a continuación.

- Emplear una **metodología activa, participativa y motivadora**, en la que el alumnado actúe como agente activo del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Realizar **simulaciones en el aula y en contextos reales o semirrealistas**, de forma que el alumnado experimente dinámicas propias de animación, juegos y actividades recreativas.
- Adaptar la intervención al grupo correspondiente, teniendo en cuenta sus características, diversidad de participantes y los recursos disponibles (espacios, materiales, contexto turístico o recreativo).
- Integrar las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como herramientas para el tratamiento de datos, la organización de actividades y la comunicación en el proceso de animación.
- Realizar reflexión, autoevaluación y metacognición: fomentar que el alumnado analice su actuación, identifique mejoras y participe en su propio aprendizaje.
- Atender a la diversidad, garantizando accesibilidad universal y adaptaciones para personas con discapacidades o con necesidades específicas de participación en actividades recreativas.
- Fomentar la coordinación con otros módulos del ciclo (por ejemplo los que abordan actividades de ocio, dinamización grupal, metodología de la enseñanza de actividades físicas), de modo que exista coherencia entre los aprendizajes.
- Promover la realización de actividades prácticas, preferiblemente en entornos reales o lo más cercano posible a la realidad del sector profesional de animación, recreación y turismo.

8. Actividades de aprendizaje

Las actividades de enseñanza-aprendizaje del módulo se diseñan para garantizar la participación activa del alumnado y la transferencia efectiva de los aprendizajes y conocimientos adquiridos al contexto profesional. Estas actividades combinan principalmente trabajo en parejas, pequeños grupos, y grandes grupos permitiendo desarrollar habilidades de cooperación, interacción y liderazgo.

Las actividades propuestas las hemos dividido en tres grupos, actividades de inicio, actividades de desarrollo y actividades de consolidación y evaluación.

- **Actividades de inicio:**
 - Dinámicas de presentación y cohesión grupal.

- Introducción teórico-práctica al juego a través del desarrollo de diferentes bloques.
- Identificación de espacios y recursos del entorno donde se podrían realizar juegos y actividades físico-recreativas.
- Actividades de desarrollo:
 - Diseño y organización de sesiones de juegos motores, cooperativos y recreativos.
 - Puesta en práctica y dirección de actividades en diferentes contextos (centro educativo, parque, playa, instalaciones turísticas).
 - Adaptación de juegos a distintos colectivos (infancia, mayores, personas con discapacidad).
 - Participación en proyectos intermodulares o jornadas de animación turística simuladas.
 - Creación de material de animación (fichas, carteles, guías).
 - Uso de TIC para elaborar cronogramas, fichas y memorias de actividades.
 - Observación y corrección entre iguales.
- Actividades de consolidación y evaluación:
 - Autoevaluación y coevaluación de las sesiones realizadas.
 - Observación sistemática del desempeño en la dirección y dinamización de juegos.
 - Cuaderno o diario de prácticas con reflexión sobre la intervención.
 - Evaluación mediante rúbricas de participación, creatividad, seguridad y capacidad de adaptación.
 - Prueba práctica final: diseño y ejecución de una actividad físico-recreativa o turística.

Estas actividades están pensadas para facilitar un aprendizaje experiencial, integrador y orientado a la resolución de situaciones reales, en las que el alumnado se convierte en protagonista de su proceso formativo, fortaleciendo así su desarrollo profesional y personal.

9. Proceso de evaluación

Aspectos generales

La evaluación del módulo profesional *Juegos y Actividades Físico-recreativas y de Animación Turística* 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 equiparado**, 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.

Ponderación y calificación

La calificación final del módulo se obtendrá a partir de la **ponderación de los resultados de aprendizaje** y los **criterios de evaluación** definidos en la presente programación, de acuerdo con los procedimientos y criterios establecidos por el departamento y el equipo docente.

Las calificaciones se expresarán en **números enteros de 1 a 10**, considerándose **positiva** la nota igual o superior a **5 puntos**. Debiendo superar cada uno de los RA con un 4, para poder hacer media con el resto de RA.

La superación del módulo implica haber alcanzado los resultados de aprendizaje asociados a la competencia profesional del título.

Evaluación continua

La evaluación del módulo se desarrollará mediante un proceso **continuo de recogida de evidencias** del aprendizaje del alumnado. En las enseñanzas **presenciales** y en la parte presencial de las **enseñanzas duales o semipresenciales**, la evaluación continua requerirá la **asistencia regular y obligatoria** al menos, el **80% de la duración total del módulo profesional**, contada desde la fecha de matrícula.

La pérdida del derecho a la evaluación continua implicará que el alumnado deba ser evaluado mediante **pruebas objetivas** sobre los criterios de evaluación no superados.

Esta pérdida será **comunicada y notificada formalmente** al alumnado (y, en su caso, a sus representantes legales), mediante el **modelo oficial incluido**

como **Anexo I de la Orden de 18 de septiembre de 2025**, con el visto bueno de la dirección del centro.

Las **pruebas finales** tendrán lugar siempre **de forma presencial**, conforme establece el artículo 4.4 de la citada Orden.

Evaluación en la Formación Profesional Dual

Cuando los resultados de aprendizaje se adquieran **tanto en el centro educativo como en la empresa**, la evaluación será responsabilidad del **profesorado del módulo profesional**, en **coordinación** con el **tutor dual de la empresa**.

La persona responsable de la tutoría en la empresa colaborará mediante **informes cualitativos y objetivos** sobre el desempeño del alumnado, basados en las actividades y evidencias vinculadas a los resultados de aprendizaje trabajados en el entorno laboral (artículo 2.8 de la Orden de 18 de septiembre de 2025).

Convocatorias y régimen de evaluación

El alumnado dispondrá de **dos convocatorias ordinarias por curso académico**, con un **máximo de cuatro convocatorias** por módulo profesional.

De manera excepcional, podrá autorizarse una **convocatoria extraordinaria adicional**, por causas debidamente acreditadas, de acuerdo con el procedimiento y plazos establecidos en la Orden de 18 de septiembre de 2025. La evaluación final y la calificación se consignarán en los **documentos oficiales de evaluación**, cumplimentados electrónicamente a través de la **plataforma Séneca**, conforme a la **Disposición adicional segunda** de dicha Orden.

Evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

La evaluación del alumnado con necesidades educativas o formativas especiales se realizará siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, garantizando la **accesibilidad, equidad y participación**.

Se podrán aplicar **adaptaciones metodológicas, de tiempos o de instrumentos**, sin minorar las calificaciones y **sin modificar los resultados de aprendizaje ni los criterios de evaluación**, de acuerdo con el **artículo 8.3 del Decreto 147/2025** y el artículo 4 de la Orden de 18 de septiembre de 2025.

Procedimiento de revisión y reclamación

El alumnado tendrá derecho a solicitar la **revisión de sus calificaciones** ante el profesorado responsable del módulo, en los plazos establecidos por el centro. En caso de disconformidad, podrá presentar **reclamación formal ante la jefatura de estudios**, conforme a la normativa vigente y al procedimiento regulado en la Orden de 18 de septiembre de 2025.

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.

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.

10. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad constituye un principio fundamental del Sistema de Formación Profesional y un eje transversal del proceso educativo, conforme a lo establecido en la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**, la **Ley Orgánica 3/2022, de ordenación e integración de la Formación Profesional**, y el **Decreto 147/2025, de 17 de septiembre**, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas de los Grados D y E en Andalucía.

La evaluación del alumnado en este módulo se realizará bajo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, garantizando la **equidad, la inclusión y la accesibilidad**.

De acuerdo con el **artículo 8.3 del Decreto 147/2025** y el **artículo 4 de la Orden de 18 de septiembre de 2025**, la evaluación del alumnado con **necesidades educativas o formativas especiales** tendrá carácter **continuo, formativo e integrador**, aplicando **adaptaciones metodológicas, de tiempos y de recursos** que permitan la participación plena del alumnado, **sin modificar los resultados de aprendizaje ni los criterios de evaluación y sin minoración de calificaciones**.

Estas medidas de atención a la diversidad tienen como finalidad facilitar la adquisición de las **competencias profesionales, personales y sociales** del título, asegurando la igualdad de oportunidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre las medidas ordinarias y específicas que se podrán aplicar se incluyen:

- Adaptación de materiales y recursos didácticos para favorecer la accesibilidad.
- Flexibilización de tiempos y ritmos de aprendizaje.
- Apoyo individualizado o en pequeño grupo dentro o fuera del aula.
- Uso de metodologías activas y cooperativas que faciliten la participación inclusiva.
- Ajustes en los instrumentos y procedimientos de evaluación para recoger evidencias diversas de aprendizaje.
- Coordinación con el profesorado de apoyo especializado y con el equipo de orientación educativa para garantizar la coherencia de las actuaciones.

Asimismo, se fomentará la **coeducación**, la **igualdad de género**, la **prevención de la violencia**, la **educación emocional**, y el **respeto a la diversidad cultural y funcional** como elementos esenciales de una formación integral e inclusiva.

El departamento docente velará por que todas las actuaciones de enseñanza y evaluación respeten los principios de **equidad, accesibilidad universal y no discriminación**, garantizando la participación y el progreso de todo el alumnado en el marco del proyecto educativo del centro.

Situaciones de salud de corta duración con limitaciones en la práctica.

Cuando un/a alumno/a no pueda realizar las actividades prácticas de forma temporal (por lesión leve, enfermedad puntual, dolencias musculares, etc.), se implementarán medidas de apoyo para garantizar su seguimiento del módulo:

- Actividades de observación guiada y registro de sesiones.
- Diseño y análisis de sesiones prácticas desarrolladas por sus compañeros.
- Apoyo logístico o de organización de recursos, materiales, etc.
- Participación como observador/evaluador de sus compañeros.

Situaciones de salud de larga duración con imposibilidad de realizar la práctica.

Si un/a alumno/a, por causas de salud graves o prolongadas (enfermedades crónicas, recuperación posoperatoria, tratamientos continuados, etc.) no pudiera realizar prácticas físicas a lo largo del módulo:

- Se activará un plan de adaptación curricular individualizado.
- Se priorizarán evidencias de aprendizaje mediante tareas de diseño didáctico, análisis técnico y propuestas metodológicas.
- Se emplearán medios digitales y formatos accesibles para el desarrollo de competencias desde casa o en coordinación con el centro educativo.
- La evaluación se ajustará de acuerdo con la normativa sobre adaptaciones curriculares significativas, garantizando siempre la adquisición de las competencias clave.

Estas medidas buscan garantizar que todo el alumnado, independientemente de su situación personal o sanitaria, pueda alcanzar los objetivos del módulo desde un enfoque inclusivo, manteniendo el desarrollo competencial y la vinculación educativa con sus iguales.

11. Coordinación docente

La coordinación docente en el módulo "Juegos y Actividades físico-recreativas y de animación turística" es un pilar esencial para garantizar la coherencia pedagógica, el seguimiento individualizado del alumnado y la correcta implementación de los objetivos del ciclo formativo. Esta coordinación se articula en varios niveles:

Coordinación con el equipo docente del ciclo

- Participación en reuniones periódicas para garantizar la coherencia entre los distintos módulos.
- Diseño de actividades intermodulares que favorezcan el aprendizaje integrado y competencial.
- Seguimiento de competencias transversales comunes a todo el ciclo formativo.

Coordinación con el tutor/a de empresa (Formación Dual)

- Planificación conjunta de las tareas y objetivos que el alumnado debe alcanzar durante su estancia en la empresa.
- Seguimiento compartido del desempeño del RA3 mediante rúbricas e instrumentos consensuados.
- Se realizarán al menos tres visitas presenciales por parte del profesorado responsable del módulo:
- Una **visita inicial de presentación**, para contextualizar al tutor laboral y al alumnado sobre los objetivos y funcionamiento de la FP Dual.
- Una **visita intermedia de seguimiento**, destinada a observar el desarrollo de las actividades, resolver posibles incidencias y reajustar la planificación si fuera necesario.
- Una **visita final de evaluación**, en la que se valorará, junto al tutor laboral, el nivel de adquisición de competencias alcanzado.
- Durante todo el proceso, se mantendrá una comunicación fluida y constante tanto con el tutor/a laboral como con el propio alumno/a, a través de correo electrónico, reuniones virtuales o mensajería profesional, con el fin de garantizar una supervisión efectiva, una evaluación compartida y una respuesta inmediata ante cualquier necesidad.

Coordinación con otros departamentos y agentes externos

- Colaboración con el departamento de actividades extraescolares y deportivas del centro.
- Posibilidad de establecer redes de colaboración con clubes, federaciones deportivas y entidades del entorno para enriquecer la experiencia del alumnado.

La coordinación docente, especialmente entre quienes imparten el módulo, es clave para garantizar una respuesta educativa eficaz, cohesionada y centrada en el Desarrollo profesional y personal del alumnado, asegurando el logro de los resultados de aprendizaje y su aplicación en contextos reales.

12. Recursos didácticos y materiales

Para el desarrollo del módulo "Juegos y Actividades físico-recreativas y de animación turística", se empleará una amplia variedad de recursos didácticos y materiales que favorezcan la comprensión, el desarrollo y la transferencia de los contenidos trabajados a contextos reales. La elección de los mismos responde a criterios de funcionalidad, accesibilidad, seguridad, sostenibilidad y motivación.

Recursos materiales específicos

- Balones de diferentes materiales y tamaños (balones de goma espuma, de plástico, pelotas de tenis, etc.
- Conos, picas, aros, y otros materiales auxiliares.
- Cronómetros, silbatos y material de señalización.
- Chalecos o petos diferenciadores por colores para la organización grupal.

Recursos tecnológicos y digitales

- Grabaciones en vídeo de sus propias actividades, representaciones, etc.
- Plataforma Moodle como entorno virtual de aprendizaje para la entrega de tareas, acceso a materiales y seguimiento del progreso. Documentos colaborativos (Google Drive) para el diseño conjunto de sesiones y propuestas didácticas.
- Presentaciones multimedia y vídeos tutoriales explicativos.

Recursos impresos y documentales

- Libro de texto “Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística” Editorial Altamar.
- Cuaderno de clase, guías de sesiones y planillas de registro.
- Fichas de observación y evaluación por rúbricas.
- Bibliografía especializada en didáctica de los deportes colectivos.

Espacios e instalaciones

- Pabellón del IES Juan de Mairena para el desarrollo de las sesiones prácticas.
- Gimnasio y aulas del IES Juan de Mairena para sesiones teóricas y tareas de diseño.
- Paques y espacios municipales cercanos al centro, para el desarrollo de actividades específicas al aire libre.

Recursos humanos

- Profesorado especialista en este módulo.
- Técnicos deportivos colaboradores en entidades del entorno.
- Tutor/a de empresa en la fase de Formación Dual.

13. Referencias bibliográficas

- Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística (Díaz J., García M. J.; Editorial Altamar, 2020, ISBN 978-84-17872-45-8)
- Orden de 16 de julio de 2018, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva en Andalucía.

- Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística / Antonio José Cardona Linares; Alejandro Serrano Rodríguez; Carlos Aguado Navarro; Monedero Her. Editorial Paraninfo, S.A., 2025. ISBN 978-84-283-6373-0.
- Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística / Jorge Díaz Moreno; María José García Paniagua. Editorial Altamar, 2020. ISBN 978-84-17872-45-8.
- Juegos y actividades deportivas para la animación / Xavier Puertas; Sílvia Font. Editorial Síntesis, 2009. ISBN 978-84-9958-773-8.
- Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística / Francisco Areces Corcuera (coord.); Juan Francisco Bellete Tapias; César Gallo Salazar; Víctor Jiménez Díaz-Benito. Editorial Arán, 2019. ISBN 978-84-17554-50-7.