



del DEPORTE
AVILÉS

ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

Programación docente

Módulo
1123. ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

Profesor/a
Gemma Martínez Quirante

Identificación de la programación

Centro Educativo

Código	Centro	Año académico
33028684	CIFP del Deporte Avilés	2026/27

Ciclo formativo

Familia profesional	Ciclo formativo	Código	Curso
ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	TÉCNICO SUPERIOR EN ENSEÑANZA Y ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA	1123	2.º
Regulación legal	• 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. • Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva. • Normativa e instrucciones vigentes de Formación Profesional del Principado de Asturias para el curso 2026/27.		
Horas/curso	132 horas		
Horas/semana	Según horario del centro.		
Especialidad del profesorado	017 EDUCACIÓN FÍSICA		

1. Presentación del módulo

Actividades de ocio y tiempo libre es un módulo profesional orientado a aprender a diseñar, organizar, dinamizar y evaluar propuestas de ocio educativo y recreativo. El objetivo no es aprender un catálogo de juegos o actividades de memoria, sino adquirir criterio profesional para crear experiencias adecuadas a personas reales, contextos reales y objetivos concretos.

La propuesta combina teoría, análisis de casos, diseño de actividades, prácticas, situaciones de aprendizaje, trabajo individual y cooperativo, autoevaluación y evaluación de las propias intervenciones.

2. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	Peso
RA1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre, relacionando los principios de la animación con las necesidades de las personas usuarias y los recursos.	20 %
RA2. Organiza actividades de ocio y tiempo libre educativo, analizando espacios, recursos y medidas de prevención y seguridad.	20 %
RA3. Implementa actividades de ocio y tiempo libre, seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.	20 %
RA4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando conservación, prevención y seguridad.	25 %
RA5. Desarrolla el seguimiento y evaluación de actividades, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar mejoras.	15 %

Los cinco RA se trabajan de forma progresiva y conectada. La evaluación se entiende como un proceso transversal: desde las primeras prácticas se recogen observaciones, registros, producciones y evidencias que permiten valorar el desempeño profesional.

3. Criterios de evaluación

RA1. Planifica proyectos de ocio y tiempo libre, relacionando los principios de la animación con las necesidades de las personas usuarias y los recursos.

- a) Se han caracterizado los principios de la animación en el ocio y tiempo libre.*
- b) Se han establecido las bases de la educación en el tiempo libre.*
- c) Se ha adecuado el proyecto de ocio y tiempo libre a las necesidades de las personas usuarias.*
- d) Se han valorado estrategias para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre.*
- e) Se han seleccionado los equipamientos y recursos para los proyectos de ocio y tiempo libre.*
- f) Se han identificado las funciones y el papel del animador en las actividades de ocio y tiempo libre.*
- g) 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 espacios, recursos y medidas 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 en función de los participantes.*
- c) Se han seleccionado espacios, recursos y materiales para el desarrollo de actividades lúdicas.*
- d) Se han establecido criterios para la organización de espacios y materiales.*
- e) Se han establecido estrategias para la utilización de recursos lúdicos en las actividades de ocio y tiempo libre.*
- f) Se han tenido en cuenta las medidas de seguridad y prevención en la realización de las actividades de ocio y tiempo libre educativo.*
- g) Se ha argumentado el valor educativo del juego.*

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 en el ocio y el tiempo libre.*
- e) Se han acondicionado los espacios atendiendo a la potencialidad educativa de las actividades.*
- f) Se han adaptado los recursos y las 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 de las personas usuarias.*

RA4. Realiza actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural, respetando conservación, 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 y tiempo libre.*
- c) Se han aplicado técnicas y herramientas coherentes con los objetivos del proyecto de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural.*
- d) Se han seleccionado estrategias y pautas de actuación para el desarrollo de actividades educativas en el medio natural.*
- e) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros en el medio natural, minimizando riesgos.*
- f) Se han identificado los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades en el medio natural.*
- g) Se han organizado los recursos humanos para garantizar el desarrollo de la actividad.*
- h) Se han aplicado protocolos de atención en casos de situaciones de emergencia en las actividades desarrolladas en el medio natural.*

RA5. Desarrolla el seguimiento y evaluación de actividades, seleccionando estrategias, técnicas y recursos para identificar mejoras.

- a) Se han seleccionado los indicadores que hay que seguir en la evaluación de proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.*
- b) Se han definido las técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del ocio y tiempo libre.*
- c) Se han elaborado y cumplimentado registros de seguimiento de los proyectos y actividades de ocio y tiempo libre.*
- d) Se han elaborado informes y memorias de evaluación.*
- e) Se han usado las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración del seguimiento y evaluación de las actividades.*
- f) Se han transmitido los resultados de la evaluación a las personas implicadas.*
- g) Se han tenido en cuenta procesos de calidad y mejora en el desarrollo del proyecto de animación de ocio y tiempo libre.*

4. Unidades de trabajo y relación con los RA

Bloque / unidad	Horas	Núcleo de trabajo	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
B1. Ocio, tiempo libre y animación	15	Ocio, pedagogía, educación, inclusión, planificación y papel profesional	X				X
B2. El juego como recurso de ocio	20	Juego, recursos, espacios, materiales, organización, seguridad y Gran Juego	X	X			X
B3. Animación, expresión, creatividad y talleres	20	Expresión, creatividad, juegos, talleres y dinamización	X		X		X
B4. Ocio y tiempo libre en el medio natural	30	Educación ambiental, excursionismo, orientación, seguridad, prevención y emergencias	X	X		X	X
B5. Evaluación, calidad y mejora	5	Indicadores, instrumentos, registros, informes, TIC y mejora	X				X

5. Situaciones de Aprendizaje y evidencias de evaluación

Situación Aprendizaje	Reto	RA principal	Evaluación
SA1. Gran Juego	Diseñar, preparar y dinamizar un gran juego educativo.	RA2; complementarios RA1 y RA5	Rúbrica + autoevaluación + cuestionario de participantes
SA2. Laboratorio de talleres	Diseñar y dinamizar un taller de expresión y creatividad.	RA3; complementarios RA1 y RA5	Rúbrica + coevaluación
SA3. Excursión	Planificar y desarrollar una actividad educativa segura en el medio natural.	RA4; complementarios RA1 y RA5	Observación + cuestionario de participantes + análisis
SA4. Carrera de orientación	Diseñar, montar y dinamizar una carrera de orientación y analizar resultados.	RA4; complementarios RA1, RA2 y RA5	Registros + datos objetivos + propuesta de mejora
Otras evidencias			
Pequeñas tareas en las partes prácticas			
Examen teórico			
Forms de evaluación: recogida, análisis y transmisión de resultados mediante TIC.			
Portfolio individual: selección razonada de evidencias y reflexión sobre el proceso + informe/memoria y propuesta de mejora a partir de una Situación de Aprendizaje.			

Instrumentos

- Rúbricas de desempeño.
- Listas de control y escalas de valoración.
- Fichas profesionales y registros de observación.
- Cuestionarios y formularios digitales.
- Prueba teórico-práctica.
- Registros de tiempos, controles, incidencias y resultados.
- Informe/memoria de evaluación y propuesta de mejora.

7. Criterios de calificación

Resultado de aprendizaje	Peso	Principales contextos de evidencia
RA1	20 %	Tareas de clase + SA1 Gran Juego
RA2	20 %	SA3 Excursión + examen teórico
RA3	20 %	Tareas de clase + SA2 Laboratorio de talleres
RA4	25 %	SA3 Excursión + SA4 Carrera de orientación
RA5	15 %	Evaluación transversal + Forms + Portfolio

Recuperación

- La recuperación se centrará en los RA y criterios que no hayan sido superados.
- Podrá combinar prueba teórico-práctica y tareas o evidencias específicas, según el RA pendiente.
- Se conservarán, cuando proceda, las evidencias positivas ya obtenidas y se volverán a valorar los criterios pendientes.
- El plan de recuperación concretará qué debe realizar el alumnado, qué instrumento se utilizará y cuándo.

Portfolio individual

El portfolio será una recopilación de diferentes tareas:

- Tareas de evaluación de las diferentes Situaciones de Aprendizaje, con mínimo dos propuestas de mejora para cada una de ellas.
- Una ficha creada para el diseño de juegos, con una selección de 3 juegos diseñados para diferentes colectivos.
- Los enlaces necesarios para acceder al material diseñado de las SA.

9. Fuentes de referencia

- Currículo del ciclo formativo de grado superior de Enseñanza y Animación Sociodeportiva del Principado de Asturias.
- Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.
- Decreto 64/2018, de 10 de octubre, por el que se establece el currículo del ciclo formativo en el Principado de Asturias.
- 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.
- Figueras, P.; Aldave, S.; Rubio, O. Actividades de ocio y tiempo libre. Altamar.
- Materiales curriculares y documentos de planificación del módulo 1123 elaborados para el CIFP del Deporte Avilés.
- Fuentes profesionales y educativas seleccionadas para ampliar y actualizar los contenidos del módulo.