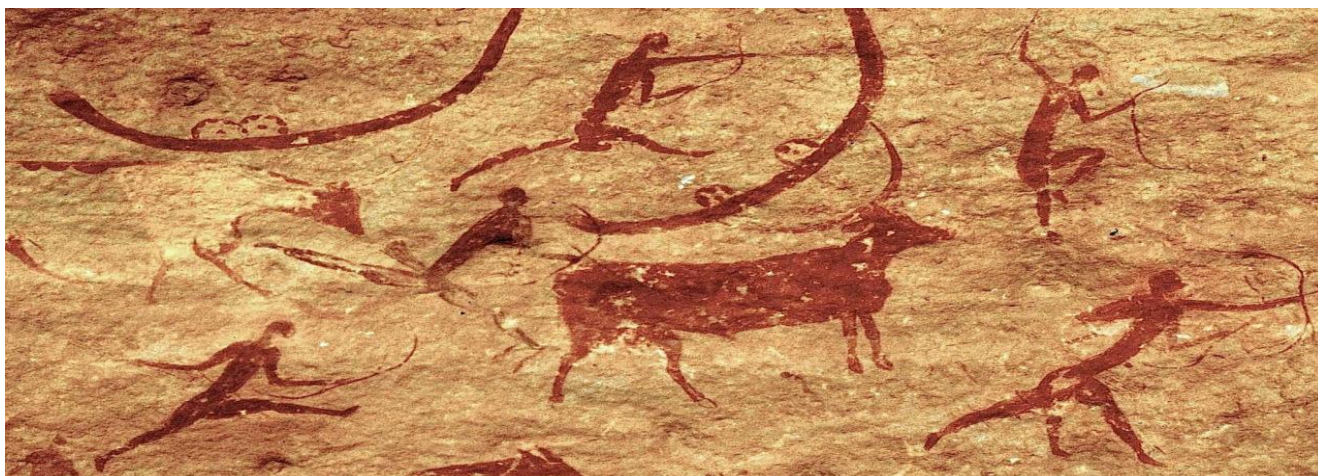


PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

CURSO: 2025/2026

IES Batalla de Clavijo, Logroño (La Rioja)



IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

Código y módulo profesional: 1125 – Animación y Gestión Cultural	
Nivel: Grado Superior	
Nivel de cualificación: CNCP (Nivel 3)	
Ciclo formativo: Animación Sociocultural y Turística	
Familia profesional: Servicios Socioculturales y a la Comunidad	
Duración: horas totales y semanales: 180h (5h/semanales)	
Estándares de Competencia asociados:	Ninguna
REFERENTE EUROPEO: 14 ECTS	
Docente: Reyes Arévalo Royo	

Contenido

1.	Marco normativo	3
2.	Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo	3
3.	Competencias.....	5
3.1	Competencia General y Competencias Profesionales, Personales y Sociales.....	5
3.2	Unidades de competencia y cualificaciones profesionales	5
4.	Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación	6
4.1	Resultados de aprendizaje y contenidos.....	7
4.2	Plan de formación en empresa	13
4.3	Temporalización	13
5.	Programación de las U.T.	14
6.	Metodología didáctica	21
6.1	Principios metodológicos.....	21
6.2	Estrategias metodológicas.....	22
6.3	Actividades: características y tipos	23
6.4	Distribución de la sesión lectiva	26
6.5	Agrupamientos y espacios	26
6.6	Nuevas tendencias en el aula.....	26
6.7	Recursos didácticos	27
6.8	El uso de las TIC y su aplicación como fuente de conocimientos	28
7.	Evaluación y calificación	28
8.	Criterios de recuperación a lo largo del curso	30
9.	Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua	30
10.	Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2)	31
11.	Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero.....	31
12.	Atención a las diferencias individuales	31
13.	Actividades complementarias y extraescolares.....	31
14.	Valoración de la práctica docente y de la programación.....	32

1. MARCO NORMATIVO

Real Decreto 1684/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Orden 20/2014, de 28 de agosto, por el que se establece el Currículo del Ciclo Formativo de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística y su aplicación en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. OBJETIVOS DEL CICLO A ALCANZAR CON EL MÓDULO

La formación en este módulo contribuirá a alcanzar los objetivos generales a), b), c), d), e), f), h), i), j), o), q), r), s), t), u), v), w) y x):

- a) Seleccionar recursos, estrategias e instrumentos de análisis de la realidad, analizando sus características, posibilidades y limitaciones, para obtener información acerca de las necesidades de las personas destinatarias y del contexto de intervención.
- b) Aplicar procedimientos de planificación, relacionando sus diferentes elementos con la información obtenida del análisis de la realidad, para elaborar proyectos de intervención sociocultural.
- c) Interpretar el marco legal y social de la igualdad de oportunidades, identificando criterios, estrategias e instrumentos, para incorporar la perspectiva de género a los proyectos de intervención sociocultural.
- d) Analizar las competencias requeridas a los miembros del equipo de trabajo, analizando el contexto de intervención y los criterios de calidad establecidos, para dirigir, coordinar y supervisar la implementación de proyectos de intervención.
- e) Seleccionar espacios, estrategias y materiales, analizando las posibilidades de los avances tecnológicos del ámbito de la comunicación, para diseñar la promoción y difusión de los proyectos de intervención.
- f) Aplicar técnicas de gestión, analizando los recursos necesarios, las fuentes de financiación y la documentación asociada al control presupuestario, para organizar departamentos, programas y actividades de animación sociocultural y turística.
- h) Analizar las características y composición del equipo de trabajo, relacionándolas con las actividades que hay que realizar para establecer su estructura organizativa y funcional.
- i) Seleccionar recursos y estrategias metodológicas, analizando los objetivos de la intervención y las características del contexto y de las personas destinatarias para diseñar, implementar y evaluar actividades lúdicas, culturales y físico-recreativas.

- j) Manejar equipos básicos de iluminación y sonido así como los medios y recursos informáticos, audiovisuales y técnicos necesarios para el desarrollo de las actividades socioculturales y turísticas.
- o) Seleccionar técnicas e instrumentos de evaluación, analizando los criterios e indicadores de calidad establecidos en la planificación y la documentación asociada al proceso, para realizar el control, seguimiento y retroalimentación de la intervención.
- q) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- r) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- s) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
- t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- u) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- v) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos del trabajo, para garantizar entornos seguros.
- w) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».
- x) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

3. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A ADQUIRIR CON EL MÓDULO

La formación en este módulo contribuirá a alcanzar las competencias a), b), c), d), e), g), m), ñ), o), p), q), r) y s):

- a) Obtener información, utilizando recursos, estrategias e instrumentos de análisis de la realidad, con el fin de adecuar la intervención sociocultural a las necesidades de las personas destinatarias y al contexto.
- b) Elaborar proyectos de intervención sociocultural a partir de la información obtenida del contexto y las personas destinatarias, incorporando la perspectiva de género.
- c) Dirigir la implementación de proyectos de intervención sociocultural, coordinando las actuaciones de los profesionales y voluntarios a su cargo, supervisando la realización de las actividades con criterios de calidad y facilitando el trabajo en equipo.
- d) Diseñar espacios, estrategias y materiales de promoción y difusión de proyectos de intervención sociocultural, aplicando los avances tecnológicos del ámbito de la comunicación.
- e) Organizar departamentos, programas y actividades de animación sociocultural y turística, gestionando la documentación y los recursos así como la financiación y el control del presupuesto asignado.
- g) Diseñar, implementar y evaluar actividades lúdicas, culturales y físico-recreativas, seleccionando las estrategias metodológicas, organizando los recursos y manejando los equipos y medios técnicos necesarios para su desarrollo.
- m) Realizar el control y seguimiento de la intervención con actitud autocrítica, aplicando criterios de calidad y procedimientos de retroalimentación para corregir las desviaciones detectadas.
- ñ) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- o) 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 de los miembros del equipo.
- p) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- q) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

- r) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- s) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

Unidades de Competencia asociadas al módulo

UC1431_3: Programar, desarrollar y evaluar las programaciones culturales realizadas por las personas responsables de cultura.

UC1432_3: Programar y dinamizar proyectos de animación cultural con las redes asociativas culturales.

UC1433_3: Desarrollar acciones de comunicación y marketing cultural.

4. PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJES: LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA) Y SU PONDERACIÓN EN EL MÓDULO		
		100%
RA1	Caracteriza la intervención cultural, relacionándola con el marco teórico y jurídico y las necesidades y demandas culturales.	10%
RA2	Diseña programaciones culturales, interpretando los criterios y directrices de la planificación estratégica y relacionándolos con el marco conceptual de la gestión cultural.	10%
RA3	Diseña proyectos de animación cultural, relacionándolos con los modelos y principios de la intervención y la dinamización cultural	10%
RA4	Organiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso del patrimonio cultural y los equipamientos culturales especializados.	10%
RA5	Realiza actividades de gestión cultural, analizando los recursos disponibles relacionados con la acción cultural que se va a desarrollar.	10%
RA6	Realiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso de las diferentes expresiones culturales.	30%
RA7	Realiza actividades de comunicación y marketing de productos y programas culturales, analizando las estrategias y técnicas de promoción y difusión de los proyectos.	10%
RA8	Realiza actividades de control, seguimiento y evaluación de la intervención cultural, aplicando criterios de calidad y garantizando, en su caso, la participación de los diferentes agentes implicados	10%

4.1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE CADA RA Y SU RELACIÓN CON LOS CONTENIDOS	
RA1. Caracteriza la intervención cultural, relacionándola con el marco teórico y jurídico y las necesidades y demandas culturales.	Contenidos
a) Se han identificado las características significativas del ámbito cultural en la sociedad.	Caracterización de la intervención cultural: - Desarrollo histórico de la intervención cultural: democratización y democracia cultural - Instituciones y políticas culturales a nivel europeo, estatal, autonómico y local. - Marco legal de la acción cultural - Cultura y sociedad. Situación actual: Globalización y cultura; Producción y consumo cultural; Convergencia cultural; la producción cultural colectiva y los derechos de autor: la cultura del copyright y del copyleft - Animación, gestión, marketing cultural - Agentes culturales: creadores, gestores y consumidores culturales; consecuencias de la democratización de los medios de producción y difusión cultural: la cultura participativa - Análisis del territorio en la intervención cultural. Técnicas e instrumentos - Necesidades y demandas culturales: técnicas e indicadores de análisis; características del mercado cultural. Indicadores; Cultura e inclusión
b) Se han analizado los conceptos de animación, gestión y marketing cultural.	
c) Se han descrito los campos y contextos de la intervención cultural.	
d) Se han analizado las instituciones y políticas culturales a nivel europeo, estatal, autonómico y local.	
e) Se han comparado los modelos de intervención de los diferentes agentes culturales.	
f) Se ha interpretado el marco legal de la acción cultural y las fórmulas jurídicas que regulan la colaboración entre organismos públicos y redes culturales.	
g) Se han descrito técnicas e instrumentos para el análisis del territorio y la identificación de las demandas y preferencias culturales de los diferentes segmentos de mercado.	
h) Se ha valorado la importancia del análisis del territorio para fundamentar la intervención.	

RA2. Diseña programaciones culturales, interpretando los criterios y directrices de la planificación estratégica y relacionándolos con el marco conceptual de la gestión cultural.	CONTENIDOS
a) Se ha interpretado el marco conceptual de la gestión cultural.	Diseño de programaciones culturales: - Análisis del marco conceptual de la gestión cultural. Referentes teóricos. - Sociedad de la información y el conocimiento en el marco de la gestión cultural. - Elaboración de programaciones de gestión cultural. Descripción de los elementos de una programación
b) Se han interpretado las políticas culturales o empresariales como directrices aplicables al diseño y desarrollo de una programación cultural.	
c) Se han identificado las prioridades y los criterios rectores para el diseño y desarrollo de programaciones culturales, establecidos en una planificación estratégica.	
d) Se ha obtenido información de diversas fuentes y recursos para la	

realización de la programación cultural.	- Sectores de intervención cultural y análisis de las instituciones y políticas culturales - Colectivos y asociaciones en el ámbito cultural: ámbito público; ámbito privado; ámbito comunitario; el tejido asociativo en el marco del territorio. - Instrumentos para la gestión de la cultura a través de las tecnologías de la información y la comunicación: los medios de comunicación, redes sociales e internet, importancia de las tecnologías de la información y la comunicación en la gestión cultural.
e) Se ha establecido la organización temporal de los eventos de la programación cultural, coordinándolos con la realización de otros eventos.	
f) Se han establecido y desarrollado de forma coherente los elementos de una programación cultural, atendiendo a los objetivos de la planificación estratégica.	
g) Se han descrito estrategias para posibilitar la participación de las entidades o empresas del sector en el desarrollo de la programación cultural.	
h) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación en la búsqueda de información y en el diseño de la programación cultural.	

RA3. Diseña proyectos de animación cultural, relacionándolos con los modelos y principios de la intervención y la dinamización cultural.	CONTENIDOS
a) Se ha interpretado el marco conceptual de la animación cultural.	Diseño de proyectos de animación cultural: - La animación cultural como metodología de intervención. La dinamización cultural - Importancia del análisis del territorio para fundamentar la intervención - La animación cultural con distintos colectivos: caracterización; identificación de necesidades dentro del campo cultural para colectivos específicos. Accesibilidad y diseño universal. - Análisis de modelos de participación en el ámbito de la cultura. - Elaboración de proyectos de animación cultural. Estructura y características. Técnicas de elaboración cooperativa de proyectos. - Diseño de actividades de animación cultural. Organización de eventos, talleres, circuitos e itinerarios culturales, visitas guiadas, concursos, certámenes y otras formas de acercarse a la cultura y a la creatividad cultural. - Elaboración de agendas culturales. - Recursos humanos. - Análisis de proyectos y organizaciones culturales - Diseño Universal para el acceso a la cultura
b) Se ha caracterizado la animación cultural en función de los colectivos y contextos de intervención.	
c) Se ha descrito la estructura y características de los proyectos de animación cultural.	
d) Se han establecido y desarrollado de forma coherente los elementos de un proyecto de animación cultural atendiendo a la realidad y al contexto específico de intervención.	
e) Se han descrito estrategias e instrumentos que promuevan la participación y colaboración de las redes asociativas culturales en la planificación y desarrollo de la intervención.	
f) Se han analizado las características y aplicaciones de diversos tipos de actividades culturales.	
g) Se ha valorado la importancia de las redes asociativas culturales en el desarrollo de los proyectos.	
h) Se ha valorado la importancia de incorporar criterios de accesibilidad y diseño para todos en la planificación de los proyectos de animación cultural.	

RA4. Organiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso del patrimonio cultural y los equipamientos culturales especializados.	CONTENIDOS
a) Se han establecido los usos y posibilidades de los bienes patrimoniales como recurso para la animación cultural.	Organización de actividades de animación cultural:
b) Se han identificado las características y posibilidades de uso en la animación cultural de las bibliotecas, museos y otros equipamientos culturales especializados.	– El patrimonio cultural: · Análisis de usos y posibilidades como recurso para la animación cultural. · Organización de actividades de animación cultural relacionadas con el patrimonio cultural.
c) Se ha obtenido información sobre la estructura organizativa y funcional de los diversos equipamientos así como de sus fines, funciones y objetivos, para fundamentar la intervención.	– Los fondos de productos culturales como recurso para la animación cultural. – Importancia del patrimonio y los equipamientos culturales especializados como recursos para la animación.
d) Se han realizado actividades de animación cultural coherentes con el equipamiento o recurso utilizado.	Organización de actividades de animación cultural:
e) Se han seleccionado estrategias para la realización de actividades de animación cultural, a partir de los fondos de los equipamientos culturales especializados.	– Bibliotecas y mediatecas: · Análisis de los usos y posibilidades de la biblioteca y la mediateca como recursos para la animación cultural. · Organización de actividades de animación cultural desde la biblioteca.
f) Se ha definido el papel del animador sociocultural en los equipamientos culturales especializados.	· Papel del animador sociocultural en las bibliotecas y mediatecas. – Museos: · Análisis de los usos y posibilidades del museo como recurso para la animación cultural.
g) Se han realizado adaptaciones en el desarrollo de las actividades para posibilitar la participación de colectivos con necesidades específicas.	· Educación museística. Organización de actividades de animación cultural desde el museo. · Papel del animador sociocultural en los museos.
h) Se ha valorado la importancia del patrimonio y los equipamientos culturales especializados como recursos para la animación cultural.	– Entidades culturales. – Elaboración de guías de recursos culturales. – Importancia del patrimonio y los equipamientos culturales especializados como recursos para la animación.

RA5. Realiza actividades de gestión cultural, analizando los recursos disponibles relacionados con la acción cultural que se va a desarrollar.	CONTENIDOS
a) Se han elaborado inventarios de equipamientos e infraestructuras de espacios culturales.	Realización de actividades de gestión cultural:

b) Se han seleccionado equipamientos e infraestructuras culturales en función del evento o actividad que hay que realizar.	- Equipamientos e infraestructuras culturales. - Gestión de espacios y tiempos. - Gestión de recursos materiales y técnicos. - Gestión de permisos y autorizaciones. - Gestión de recursos humanos. - Gestión de recursos financieros. Presupuestos públicos. - Gestión de la documentación asociada a la logística y organización de eventos culturales. - Importancia de la necesidad de optimizar los recursos. - Gestión de la comunicación. Redes y tecnologías. Procesos de participación en la gestión cultural
c) Se han secuenciado las actividades, ordenándolas en función de sus necesidades de desarrollo.	
d) Se han determinado los recursos, medios técnicos y la logística necesaria para cada evento o actividad cultural.	
e) Se han asignado recursos materiales y humanos, así como los tiempos de ejecución de los trabajos relacionados con el desarrollo de los eventos culturales.	
f) Se han elaborado y cumplimentado plantillas de organización para facilitar el conocimiento de la previsión de actuaciones a las personas implicadas en el proceso.	
g) Se han elaborado presupuestos para dar respuesta a las condiciones del desarrollo de la actividad.	
h) Se han elaborado y cumplimentado los documentos de gestión asociados a la logística y organización de los eventos culturales.	

RA6. 6. Realiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso de las diferentes expresiones culturales.	CONTENIDOS
a) Se han respetado los criterios establecidos en la programación.	Realización de actividades de animación cultural: - Actividades de animación cultural relacionadas con las expresiones culturales: · Las artes escénicas. La animación teatral; Las Artes Escénicas: Clasificación (Comedia del arte, Títeres, Teatro foro...). Valor sociocultural. - Organización de una representación teatral. Talleres de drama, expresión corporal y Narración oral escénica. - Tipos de Danzas. Organización de una representación de Danza. Taller de Danzas del Mundo, Bailes regionales, Bailes de Salón - Las artes plásticas; Pintura; Escultura; Lenguajes y medios audiovisuales. · Las artes literarias; Las artesanías; El folklore; La ciencia y la tecnología; lenguajes contemporáneos y medios audiovisuales: videoarte, arte en la red, arte de acción, arte en la naturaleza, la instalación; la cultura urbana. - Desarrollo de actividades. - Pautas de actuación.
b) Se han seleccionado estrategias para la realización de actividades, a partir de diferentes expresiones culturales.	
c) Se ha obtenido información para fundamentar la intervención.	
d) Se han realizado actividades de animación cultural coherentes con el recurso utilizado.	
e) Se han manejado los equipos y medios audiovisuales y técnicos necesarios para la realización de las actividades culturales.	
f) Se han realizado adaptaciones en el desarrollo de las actividades para posibilitar la participación de colectivos con necesidades específicas.	
g) Se han establecido protocolos de actuación en el montaje y comprobación de los equipamientos.	
h) Se ha valorado la importancia de respetar los protocolos de prevención y seguridad.	

	– Manejo básico de equipamientos y medios técnicos para la realización de actividades de animación cultural. – Importancia de respetar los protocolos de prevención y seguridad.
--	---

RA7. Realiza actividades de comunicación y marketing de productos y programas culturales, analizando las estrategias y técnicas de promoción y difusión de los proyectos	CONTENIDOS
a) Se ha argumentado la importancia de los medios de comunicación en la promoción y difusión de los proyectos de animación cultural.	Realización de actividades de comunicación y marketing en el ámbito cultural: – Patrocinadores y mecenazgo en el ámbito de la cultura. – Comunicación y promoción de la cultura. – Difusión de proyectos culturales. – Elaboración del plan de marketing. – Difusión de actividades culturales a través de las tecnologías de la información y la comunicación. – Responsabilidad social como estrategia de comunicación. – Análisis de las tecnologías en la distribución cultural – Aspectos éticos en las técnicas de difusión y marketing
b) Se han descrito los principales medios, estrategias y técnicas para la promoción y difusión de los proyectos de animación cultural.	
c) Se han identificado los factores que influyen en el éxito de las campañas promocionales de los productos y programas culturales.	
d) Se han elaborado recursos en diferentes soportes para la promoción y difusión de proyectos de animación cultural.	
e) Se han diseñado campañas de promoción y difusión de proyectos de animación cultural utilizando recursos de diversa índole.	
f) Se han identificado los elementos fundamentales de una campaña de promoción y difusión.	
g) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la difusión de las actividades culturales.	
h) Se ha justificado la necesidad de garantizar la veracidad informativa en los procesos de promoción y difusión de los proyectos de animación cultural.	

RA8. Realiza actividades de control, seguimiento y evaluación de la intervención cultural, aplicando criterios de calidad y garantizando, en su caso, la participación de los diferentes agentes implicados.	CONTENIDOS
a) Se ha definido el procedimiento de evaluación de la intervención cultural.	Realización de actividades de control, seguimiento y evaluación de la intervención cultural:
b) Se han seleccionado técnicas, instrumentos, criterios e indicadores para la evaluación de la intervención cultural,	

atendiendo al contexto de realización de la misma.	- La evaluación en los proyectos de animación cultural: elementos y fases; modelos participativos de evaluación de proyectos - Evaluación del plan de marketing y su desarrollo: indicadores de impacto; instrumentos de evaluación - Elementos para el análisis de eventos culturales. - La hoja de ruta y sistemas de medición. - Sistemas de gestión de calidad en el ámbito de la intervención cultural. - Los problemas operativos de la puesta en práctica de la intervención cultural.
c) Se han utilizado las tecnologías de la información y la comunicación para la gestión de la documentación asociada al proceso de evaluación.	
d) Se han establecidos canales e instrumentos para la retroalimentación de los proyectos y la toma de decisiones.	
e) Se han establecido los procedimientos generales para la gestión de la calidad en las intervenciones culturales.	
f) Se han establecido indicadores de calidad medibles en las intervenciones culturales.	
g) Se ha establecido el procedimiento para la participación en la evaluación de las personas usuarias o clientes y de las asociaciones culturales.	
h) Se ha argumentado la necesidad de la evaluación para optimizar el funcionamiento de los programas y garantizar su calidad.	

A continuación, se recoge en un cuadro la relación existente entre los Resultados de Aprendizaje que conforman el módulo profesional y las Unidades de Trabajo en las que se estructura la presente programación didáctica. Los porcentajes que se indican son de carácter meramente indicativo y podrán variar en función del devenir efectivo del curso, así como por la inclusión de actividades complementarias, recuperaciones o cualquier otro evento sobrevenido.

	Módulo Profesional						Docente	Curso	Total horas
	Animación y Gestión Cultural						Reyes Arévalo Royo	1º	180h (5 horas/semana)
RA	UT1	UT2	UT3	UT4	UT5	EE	%		
RA1	100%						10%		
RA2		100%					10%		
RA3				100%			10%		
RA4					100%		10%		
RA5			20%				10%		
RA6			20%			20%	30%		
RA7			20%				10%		
RA8			20%				10%		
% de la UT	10%	10%	40%	10%	10%	20%	100%		
Horas	18	14	71	29	30	18	180		

4.2. PLAN DE FORMACIÓN DE EMPRESA

En el Plan de Empresa se especifica la actividad fundamental relacionada con el presente módulo que el alumnado desempeñará en la empresa que tiene relación directa con los contenidos del módulo. Esta actividad se vincula con los contenidos teóricos y prácticos aprendidos.

Una vez comenzado el periodo de Estancias Formativas en empresa se le proporcionará a la persona tutora de la empresa un Informe de Evaluación en Empresa que incluirá una valoración cualitativa de las competencias profesionales y para la empleabilidad adquiridas por el estudiante bajo su criterio.

Además, se solicitará su percepción del desarrollo de general del alumnado durante su periodo en la Empresa, de tal forma que la evaluación de la empresa supondrá dos puntos, sobre diez, de la calificación final del módulo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A IMPLEMENTAR EN LA EMPRESA					
CÓDIGO	MÓDULO PROFESIONAL	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	% empresa	Desarrollado centro	Desarrollado empresa
1125	Animación y Gestión Cultural	RA.6. Realiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso de las diferentes expresiones culturales.	20%	25 horas	18 horas

ACCESO AL PERIODO DE FORMACIÓN EN EMPRESA

Para que el alumnado pueda acceder al periodo de formación en la empresa debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener al menos 16 años cumplidos en el momento de comenzar el periodo de formación en la empresa.
- Haber superado con éxito el Resultado de Aprendizaje 2 del módulo “Itinerario personal para la empleabilidad”.
- No haber superado el 15% de faltas de asistencia en ninguno de los módulos.
- No haber tenido una conducta gravemente perjudicial, o tres leves, para las normas de convivencia merecedora de una medida correctora conforme a lo establecido en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro y en la normativa reguladora de la convivencia en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- No tener una evaluación negativa de los módulos profesionales del ciclo cuya suma total sea superior a 240 horas anuales.

En cualquier caso, un alumno o alumna podrá acceder al periodo de formación en empresa a pesar de no cumplir con uno o varios de los requisitos expuestos (a excepción de los dos primeros), si el equipo docente, teniendo en cuenta el bienestar superior de ese estudiante, así lo decide durante la sesión de evaluación.

4.3- TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DE TRABAJO		ASIGNACIÓN HORARIA	CALENDARIO
1ª EVALUACIÓN	UD1-RA1,	18	Septiembre-octubre de 2025
	UD2-RA2	14	Octubre-Noviembre 2025
	UD3.1-RA5, Y RA7	26	Noviembre-Diciembre 2025
2ª EVALUACIÓN	UD4 - RA 3	25	Enero de 2026
	UD3.2 RA6, RA7 Y RA8	35	Febrero-Marzo de 2026
3ª EVALUACIÓN	UD5 - RA 4	30	Abril-mayo de 2026
	UD3.3 RA5, RA7 Y RA8	30	Mayo-Junio de 2026
Horas totales		180 horas	

5. PROGRAMACIÓN DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

Nombre de la Unidad	UT 1	LA ANIMACIÓN CULTURAL Y LA DIFUSIÓN DE LA CULTURA
Horas	18 horas	
Temporalización	Septiembre y octubre 2025	
Resultados de aprendizaje	RA1	
Criterios de evaluación	Todos	

Contenidos	Caracterización de la intervención cultural: - Desarrollo histórico de la intervención cultural: democratización y democracia cultural - Instituciones y políticas culturales a nivel europeo, estatal, autonómico y local. - Marco legal de la acción cultural - Cultura y sociedad. Situación actual: Globalización y cultura; Producción y consumo cultural; Convergencia cultural; la producción cultural colectiva y los derechos de autor: la cultura del copyright y del copyleft - Animación, gestión, marketing cultural - Agentes culturales: creadores, gestores y consumidores culturales; consecuencias de la democratización de los medios de producción y difusión cultural: la cultura participativa - Análisis del territorio en la intervención cultural. Técnicas e instrumentos - Necesidades y demandas culturales: técnicas e indicadores de análisis; características del mercado cultural. Indicadores; Cultura e inclusión		
Actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje.	✓ Lectura y comentarios de textos científicos. ✓ Elaboración de Glosario de conceptos fundamentales ✓ Análisis crítico de situaciones culturales diversas, ✓ Análisis de la legislación vigente acerca del ámbito cultural. ✓ Charla sobre la situación de la gestión cultural en su entorno en la intervención cultural. ✓ Realización de una salida a un Elemento Cultural, que previamente habrán trabajado en relación al mercado cultural. (A nivel individual y grupal). ✓ Trabajo expositivo sobre un lugar, edificio, espacio en relación a la gestión cultural, investigar sobre el mismo, proponer actividades, concretar recursos, programación y el trabajo del animador en la gestión cultural. ✓ Valoración y análisis de la transmisión de cultura en su territorio.		
Procedimientos e Instrumentos de calificación	Tec1	Observación directa y análisis de las producciones (50%).	Lista de control. Rúbrica de evaluación.
	Tec2	Actividades grupales (50%).	Rubrica de evaluación
Recursos didácticos y materiales	Equipos informáticos Pizarras. Proyector. Material fungible		

Nombre de la Unidad	UT 2	PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE INTERVENCIONES CULTURALES
Horas	14 horas	

Temporalización	Noviembre 2025		
Resultados de aprendizaje	RA2		
Criterios de evaluación	Todos		
Contenidos	Diseño de programaciones culturales: - Análisis del marco conceptual de la gestión cultural. Referentes teóricos. - Sociedad de la información y el conocimiento en el marco de la gestión cultural. - Elaboración de programaciones de gestión cultural. Descripción de los elementos de una programación - Sectores de intervención cultural y análisis de las instituciones y políticas culturales		
Actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje.	✓ Elaboración de cuadros resúmenes, y mapas conceptuales sobre el contenido. ✓ Localización de espacios culturales en sus localidades. ✓ Investigación sobre las líneas de actuación del Ministerio de Cultura (página web) ✓ Elaboración de una programación cultural, en el que se definan sus fases y el ámbito territorial/local al que se dirija.		
Procedimientos e Instrumentos de calificación	Tec1	Observación directa y análisis de las producciones (50%).	Lista de control. Rúbrica de evaluación.
	Tec2	Actividad grupal (50%).	Rubrica de evaluación
Recursos didácticos y materiales	Equipos informáticos Pizarras. Proyector. Material fungible		

Nombre de la Unidad	UT 3	INTERVENIMOS PARA PRESERVAR, DISFRUTAR Y MEJORAR
Horas	26 horas en el primer trimestre, 25 en el segundo y 20 en el tercero	
Temporalización	Transversalmente a lo largo de todo el curso.	
Resultados de aprendizaje	RA5, RA 6, RA 7; RA 8	
Criterios de evaluación	Todos	
Contenidos	Realización de actividades de gestión cultural: – Equipamientos e infraestructuras culturales.	

	- Gestión de espacios y tiempos. - Gestión de recursos materiales y técnicos. - Gestión de permisos y autorizaciones. - Gestión de recursos humanos. - Gestión de recursos financieros. Presupuestos públicos. - Gestión de la documentación asociada a la logística y organización de eventos culturales. - Importancia de la necesidad de optimizar los recursos. - Gestión de la comunicación. Redes y tecnologías. Procesos de participación en la gestión cultural Realización de actividades de animación cultural: - Actividades de animación cultural relacionadas con las expresiones culturales: · Las artes escénicas. La animación teatral; Las Artes Escénicas: Clasificación (Comedia del arte, Títeres, Teatro foro...). Valor sociocultural. Organización de una representación teatral. Talleres de drama, expresión corporal y Narración oral escénica. Tipos de Danzas. Organización de una representación de Danza. Taller de Danzas del Mundo, Bailes regionales, Bailes de Salón Las artes plásticas; Pintura; Escultura; Lenguajes y medios audiovisuales. · Las artes literarias; Las artesanías; El folklore; La ciencia y la tecnología; lenguajes contemporáneos y medios audiovisuales: videoarte, arte en la red, arte de acción, arte en la naturaleza, la instalación; la cultura urbana. - Desarrollo de actividades. - Pautas de actuación. - Manejo básico de equipamientos y medios técnicos para la realización de actividades de animación cultural. - Importancia de respetar los protocolos de prevención y seguridad. Realización de actividades de comunicación y marketing en el ámbito cultural: - Patrocinadores y mecenazgo en el ámbito de la cultura. - Comunicación y promoción de la cultura. - Difusión de proyectos culturales. - Elaboración del plan de marketing. - Difusión de actividades culturales a través de las tecnologías de la información y la comunicación. - Responsabilidad social como estrategia de comunicación. - Análisis de las tecnologías en la distribución cultural - Aspectos éticos en las técnicas de difusión y márketing Realización de actividades de control, seguimiento y evaluación de la intervención cultural: - La evaluación en los proyectos de animación cultural: elementos y fases; modelos participativos de evaluación de proyectos - Evaluación del plan de marketing y su desarrollo: indicadores de impacto; instrumentos de evaluación - Elementos para el análisis de eventos culturales. - La hoja de ruta y sistemas de medición. - Sistemas de gestión de calidad en el ámbito de la intervención cultural. - Los problemas operativos de la puesta en práctica de la intervención cultural.
--	--

Actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje.	✓ Elaboración de un mini – proyecto cultural que recoja la gestión de recursos, equipamientos e infraestructuras y la optimización de recursos. ✓ Elaboración de un dossier de actividades de las diferentes expresiones culturales. ✓ Definición de la labor del gestor cultural y mediador cultural. ✓ Visita y/o entrevista a un gestor cultural ✓ Aplicación de protocolos de prevención y seguridad ✓ Exploración de diferentes medios de patrocinio en el ámbito de la cultura. ✓ Investigación de medios de comunicación y promoción culturales. ✓ Elaboración de un plan de marketing y difusión de actividades culturales, atendiendo a la responsabilidad social como estrategia comunicativa. ✓ Elaboración de un proyecto de actividades de control, seguimiento y evaluación en la intervención cultural.		
Procedimientos e Instrumentos de calificación	Tec1	Observación directa y análisis de las producciones (50%).	Lista de control. Rúbrica de evaluación.
	Tec2	Actividades grupales (50%).	Rúbrica de Evaluación
Recursos didácticos y materiales	Equipos informáticos Pizarras. Proyector. Material fungible		

Nombre de la Unidad	UT 4	LA CULTURA ES NUESTRO MEDIO NATURAL
Horas	29 horas	
Temporalización	Enero y febrero de 2026	
Resultados de aprendizaje	RA.3	
Criterios de evaluación	Todos	
Contenidos	Diseño de proyectos de animación cultural: - La animación cultural como metodología de intervención. La dinamización cultural - Importancia del análisis del territorio para fundamentar la intervención - La animación cultural con distintos colectivos: caracterización; identificación de necesidades dentro del campo cultural para colectivos específicos. Accesibilidad y diseño universal. - Análisis de modelos de participación en el ámbito de la cultura. - Elaboración de proyectos de animación cultural. Estructura y características. Técnicas de elaboración cooperativa de proyectos. - Diseño de actividades de animación cultural. Organización de eventos, talleres, circuitos e itinerarios culturales, visitas guiadas, concursos, certámenes	

	y otras formas de acercarse a la cultura y a la creatividad cultural. – Elaboración de agendas culturales. – Recursos humanos. – Análisis de proyectos y organizaciones culturales – Diseño Universal para el acceso a la cultura		
Actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje.	✓ <i>Elaboración de propuestas de animación integradora de colectivos.</i> ✓ <i>Trabajo, sobre una asociación/es del entorno cercano, centrando la atención en cómo trabaja la animación cultural.</i> ✓ <i>Casos prácticos de diseño de eventos, talleres, visitas guiadas, concursos, certámenes, etc.</i> ✓ <i>Charla del Animador Sociocultural del Ayuntamiento de Logroño.</i>		
Procedimientos e Instrumentos de calificación	Tec1	Observación directa y análisis de las producciones (50%).	Lista de control. Rúbrica de evaluación.
	Tec2	Actividad grupal (50%).	
Recursos didácticos y materiales	Equipos informáticos Pizarras. Proyector. Material fungible		

Nombre de la Unidad	UT 5	EL PATRIMONIO CULTURAL QUE NOS RODEA
Horas	20 horas	
Temporalización	Abril y Mayo de 2026	
Resultados de aprendizaje	RA.4	
Criterios de evaluación	Todos	
Contenidos	Organización de actividades de animación cultural: – El patrimonio cultural: · Análisis de usos y posibilidades como recurso para la animación cultural. · Organización de actividades de animación cultural relacionadas con el patrimonio cultural. – Los fondos de productos culturales como recurso para la animación cultural. – Importancia del patrimonio y los equipamientos culturales especializados como recursos para la animación. Organización de actividades de animación cultural: – Bibliotecas y mediatecas: · Análisis de los usos y posibilidades de la biblioteca y la mediateca como recursos para la animación cultural. · Organización de actividades de animación cultural desde la biblioteca. · Papel del animador sociocultural en las bibliotecas y mediatecas. – Museos:	

	· Análisis de los usos y posibilidades del museo como recurso para la animación cultural. · Educación museística. Organización de actividades de animación cultural desde el museo. · Papel del animador sociocultural en los museos. – Entidades culturales. – Elaboración de guías de recursos culturales. – Importancia del patrimonio y los equipamientos culturales especializados como recursos para la animación		
Actividades del proceso de enseñanza – aprendizaje.	✓ Elaboración de una guía de bienes patrimoniales: recursos culturales como recursos para la animación. ✓ .Visita de experto, y/o a un elemento cultural. ✓ Participación en el taller de artesanía: Alfarería y Cantería. ✓ Definición de folclore a través de lluvia de ideas. Realización de una coreografía ✓ Realización de actividades de animación a la lectura.		
Procedimientos e Instrumentos de calificación	Tec1	Observación directa y análisis de las producciones (50%).	Lista de control. Rúbrica de evaluación.
	Tec2	Actividad grupal (30%).	
Recursos didácticos y materiales	Equipos informáticos Pizarras. Proyector. Material fungible		

6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El modelo de aprendizaje sobre el que se va a apoyar esta programación va a ser principalmente el socioconstructivismo que entiende que las adquisiciones individuales se desprenden de entornos sociales. El constructivismo defiende que el aprendizaje es esencialmente activo y que el conocimiento previo da nacimiento al conocimiento nuevo.

6.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La metodología didáctica a emplear en el desarrollo de los contenidos del módulo se basa en un enfoque centrado en el alumnado (el alumno o alumna construye su propio aprendizaje y la docente es la guía y mediadora que facilita la construcción de nuevas capacidades sobre la base de las ya adquiridas) y se fundamenta en los siguientes aspectos:

a) El uso de un **enfoque socioconstructivista del aprendizaje** que concibe la educación como un proceso de construcción de aprendizajes significativos. Desde este punto de vista los principios básicos a tener en cuenta serán:

- Partir de los intereses y conocimientos previos del alumnado.
- Asegurar que los aprendizajes puedan ser utilizados en las circunstancias reales en que el alumnado los necesite, favoreciendo su funcionalidad.
- Favorecer la interacción en el aula como motor del aprendizaje del alumnado entre sí y del alumnado con la docente.
- Atender los diferentes ritmos de aprendizaje individuales.
- El alumno o alumna como protagonista de su propio aprendizaje.
- Se facilitará la construcción de aprendizajes significativos diseñando actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan al alumnado establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes.
- La acción educativa debe incidir en lo que Vigotsky llama “Zona de Desarrollo Próximo” que se establece viendo la diferencia entre lo que el alumnado es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de hacer y aprender con la participación de otras personas, observándose, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas.

b) La utilización de un **enfoque globalizador**, organizando los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, situaciones y acontecimientos dentro de un contexto determinado y en su globalidad.

c) La asimilación de un **enfoque dialógico** donde el saber no se considera como algo ya establecido e inamovible, sino que debe fluir entre toda la comunidad educativa, entendiendo que todas las personas tienen algo que aportar para enriquecer y ensanchar el proceso de enseñanza aprendizaje.

d) El fomento de **estrategias favorecedoras del espíritu emprendedor** a través de actividades que estimulen la creatividad, la iniciativa y la capacidad de investigación e innovación.

e) La **aproximación al entorno sociolaboral**, facilitando al alumnado información y oportunidades de aprendizaje a través del conocimiento del entorno educativo, social y laboral

f) La adquisición de **competencias íntimamente relacionadas con la inserción laboral** futura del alumnado.

g) La adquisición de competencias y superación de resultados de aprendizaje mediante **actividades de motivación e iniciación, de desarrollo, aplicación, consolidación y ampliación de saberes y de evaluación y reflexión**.

Por otro lado, la metodología ha de tener en cuenta las circunstancias concretas del grupo-aula, que en la formación profesional específica pueden ser muy variables de un centro a otro o de un curso a otro en el mismo ciclo formativo - por procedencia, edad, intereses, etc.

Al mismo tiempo, dada la realidad de los/las estudiantes y la propia idiosincrasia del presente módulo nos apoyaremos en metodologías como el Art Thinking. El arte contemporáneo como estrategia de aprendizaje, nace con el objetivo de generar un espacio de experimentación y reflexión en la educación. Art Thinking es un marco de acción desde donde abordar el trabajo en educación a través de las artes. Es una propuesta de acción que se basa, entre otras, en los siguientes puntos clave: el pensamiento divergente y crítico como complemento al pensamiento lógico. El placer como base del aprendizaje. El empoderamiento del grupo aula y profesora como creadores culturales. (M. Acaso).

Esta metodología, a su vez, debe ser motivadora de futuros aprendizajes y debe ayudar a comprender al alumnado que el aprendizaje es algo que nunca se acaba, ya que los cambios en el sistema productivo, los adelantos tecnológicos, los nuevos descubrimientos y la propia posición de la persona, la debe convertir en un ser “deseante de más conocimiento”.

Principios metodológicos específicos

La metodología se basará en los siguientes ejes:

- Exposición de contenidos por parte de la profesora en las sesiones presenciales
- Participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Atención individual al alumnado
- Aprendizaje autónomo
- Desarrollo de la competencia digital mediante el manejo autónomo de las tecnologías de la información y comunicación y las plataformas digitales
- Creación en el aula de situaciones que favorezcan la adquisición de las competencias profesionales, personales y sociales del módulo.
- Estos ejes se orientarán a:
- La construcción de aprendizajes significativos a través de la memoria comprensiva y la experiencia previa y práctica
- La cooperación entre alumnado y profesorado como motor del aprendizaje
- El trabajo en el aula a través de grupos cooperativos
- El desarrollo de la capacidad de “aprender a aprender” y del pensamiento crítico
- La globalización de los procesos de trabajo mediante la integración de conocimientos
- La intensa actividad cognitiva y práctica del alumnado
- El trabajo individual, en pequeño y en gran grupo.
- El dominio de las competencias digitales necesarias para el aprendizaje.
- La expresión de las propias ideas y puntos de vista, el respeto a la diversidad y la escucha activa del resto del alumnado y profesorado.
- El diseño, implementación y evaluación de acciones de participación para diferentes colectivos.
- Utilizar diferentes agrupaciones, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Gran Grupo: Todo el alumnado del aula, para iniciar un tema, crear colectivamente, dar información básica, y en todas aquellas actividades y dinámicas propuestas que requieran la participación conjunta y simultánea de todos y todas.
- Equipos de trabajo, y actividades en pequeño y mediano grupo para desarrollar estrategias de indagación, preparación y exposición de prácticas.
- Trabajo individual para lectura de artículos y reflexión personal, memorización y adquisición de conceptos, búsqueda de resolución de problemas, consulta e indagación. No olvidemos que el aprendizaje es individualizado, aunque lo favorezcan las actividades de grupo.

6.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ESPECÍFICAS

Las estrategias metodológicas a utilizar serán las siguientes:

- Utilización de una plataforma educativa segura como un espacio para facilitar al alumnado los materiales y los planes de trabajo del módulo y como un canal de comunicación y de propuesta y desarrollo de actividades.
- Entrega al alumnado de un dossier elaborado por la profesora donde se recojan los principales contenidos de las UD, artículos y textos de interés para la reflexión y recomendación de bibliografía básica o referencia de un manual específico del módulo.
- La exposición oral de dichos contenidos en las sesiones presenciales –utilizando presentaciones de powepoint o similar -, el comentario de aspectos de interés y resolución de dudas del alumnado
- El diseño de planes de trabajo para facilitar la autoorganización del proceso de E-A
- El uso de ejemplificaciones prácticas aclaratorias basadas en la realidad cotidiana del trabajo en escuelas infantiles
- El diseño y elaboración por parte del alumnado de materiales específicos y vivenciales relacionados con las competencias profesionales y resultados de aprendizaje trabajados
- La resolución de supuestos prácticos, dilemas morales, etc.
- La programación y puesta en práctica por parte del alumnado de talleres, podcast y otras propuestas didácticas que desarrollen aspectos relacionados con el área socioafectiva
- El visionado de materiales audiovisuales y la reflexión posterior acerca de determinados aspectos relacionados con la intervención en educación infantil y el desarrollo socioafectivo
- La puesta en práctica -siempre que sea posible- de los principales contenidos del módulo
- La lectura, análisis y reflexión sobre libros, artículos y documentos especializados relacionados con los contenidos del módulo, así como la realización de tertulias dialógicas.
- La participación en talleres y otras experiencias formativas relacionadas con los contenidos del módulo.

- La asistencia a conferencias, actividades y charlas de personas expertas en aspectos significativos del módulo y de temática relacionada con la educación infantil, así como visitas a recursos específicos de atención a la infancia.
- La organización flexible del aula para que posibilite diferentes formas de trabajo del alumnado respetando en todo momento su diversidad
- La creación de contextos de aprendizaje variados, que se adapten a las diferentes necesidades y que favorezcan la expresión y escucha de ideas, valores, vivencias etc. en situaciones grupales
- La resolución individual y grupal de supuestos prácticos

6.3 ACTIVIDADES CARACTERÍSTICAS Y TIPOS

Las actividades son el vehículo a través del cual se trabajará cada uno de los contenidos que integran la UT y que, por lo tanto, llevarán al alumnado a alcanzar los RdA y los objetivos perseguidos.

Para ello, las actividades que integren las UT han de ser **variadas, atractivas y motivadoras, útiles y funcionales**, para lo cual deberían estar, en la medida de lo posible, contextualizadas y relacionadas entre sí.

Además, **las actividades deben contemplar los distintos niveles de dominio de los procesos cognitivos (teoría y práctica) y estar graduados según su complejidad**. Una actividad puede ser más o menos duradera en el tiempo, pero, en cualquier caso, deberá referirse directa o indirectamente a los contenidos trabajados en la unidad y conectar directamente con el desarrollo competencial del alumnado.

Las diferentes actividades que se plantean deberán contener las siguientes características:

-Claras, para que sean fáciles de entender de tal forma que el alumnado, antes de abordarlas, sepa qué tiene que hacer y cómo lo tiene que hacer, Para ellos el lenguaje utilizado será acorde al nivel del alumnado y con instrucciones breves, detalladas y secuenciadas.

-Adecuadas al alumnado y a los contenidos curriculares trabajados.

-Diferenciadas según el grado de dificultad, para ajustarse a los diferentes ritmos de aprendizaje (carácter progresivo de las actividades, que afecte a la complejidad de los contenidos y a su resolución).

-Variadas, para evitar la sensación de cansancio y monotonía, lo que propiciará la motivación. Por eso se propone cambiar de actividad cada 20 minutos.

-Suficientes para alcanzar los aprendizajes previstos, lo que supone que deberán ser equilibradas en relación con los contenidos y que se seleccionarán en función de los ritmos de aprendizaje para garantizar la atención a la diversidad.

-Gratificantes para el alumnado, para que disfruten con ellas y vean su utilidad, sin caer en que el elemento lúdico quite importancia su eficacia didáctica

Teniendo todo esto en cuenta plantearemos diferentes tipos actividades según su finalidad, y variarán en función de la UT a la que se apliquen:

- **Actividades de introducción o conocimientos previos (AI):** En la primera sesión de cada UT se realizarán actividades que permitan detectar los conocimientos que posee el alumnado sobre los contenidos. Entre las que se podrían destacar: tormenta de ideas, preguntas a alumnos al azar incidiendo en aquellos aspectos de la vida cotidiana relacionados con el tema de la UT en cuestión; lectura de artículos técnicos, noticias relacionadas con el sector o presentación de proyectos reconocidos de donde extraer modelos que nos sirvan de referencia. Estas actividades son muy importantes ya que permitirán variar la metodología de una forma dinámica en función del nivel que posean los alumnos, y diseñar actividades específicas en función de la presencia de alumnos con niveles de seguimiento superior o inferior respecto al establecido en la UT.
- **Actividades de desarrollo (AD):** Deben permitir al alumnado adquirir los conocimientos mínimos perseguidos en cada UD. La selección de estas actividades estará en relación con la evaluación inicial de los alumnos. Entre ellas podemos incluir: realización de proyectos de investigación, respuestas a preguntas sobre lo expuesto por el profesor, role playing, visión de vídeos,... etc. Se pueden realizar en el aula, en grupo o de forma individual y corregir en la pizarra.
- **Actividades de ampliación (AA):** En cada UD se propondrán cuestiones y ejercicios que permitan, al alumnado que así lo demande, ampliar y profundizar en la materia, más allá de los contenidos básicos exigibles, lo que posibilitará un mayor grado de avance a aquellos que desarrollen interés por un tema concreto.
- **Actividades de refuerzo (ARf):** En los casos de alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje, o de alumnos a los que el estudio de alguna UD concreta les resulte especialmente difícil, se diseñarán actividades que les ayuden a superar dichas trabas y asimilar los principales conceptos de la unidad, para llegar a alcanzar los objetivos con éxito. Estas actividades de refuerzo serán: repaso de conceptos y resolución de ejercicios prácticos de manera individual o en grupos reducidos, para facilitar la atención personalizada y detección de los principales problemas de aprendizaje, utilización de ejemplos prácticos y visuales que permitan al alumnado relacionar la teoría con la práctica y así lograr una mayor comprensión de los conceptos que le resulten más complicados.
- **Actividades de evaluación (AEv):** Dos veces por evaluación se propondrá la realización de una prueba escrita sobre los contenidos vistos hasta ese momento, donde los alumnos deberán realizar una serie de ejercicios y cuestiones y que posteriormente serán resueltas en clase por el profesor para que los alumnos puedan corregir sus fallos. Obviamente estas actividades no serán la única herramienta de evaluación, ya que también, como se desarrollará más adelante, para la evaluación se valorarán la elaboración del cuaderno, el trabajo y la participación diaria tanto en casa como en el aula.
- **Actividades de recuperación (ARc):** Para aquellos alumnos que no hayan conseguido superar alguna de las evaluaciones se les propondrá la realización de una nueva prueba de evaluación para lo que se les facilitarán actividades de refuerzo con soluciones, para que puedan repasar de manera autónoma, sin que ello implique que el profesor no les resuelva sus dudas.
- **Actividades extraescolares y complementarias (AExtr y AC):** Con el fin de estimular la generación de un

aprendizaje significativo y que el alumnado sea capaz de observar la aplicabilidad de los conceptos explicados en el aula se propondrán las siguientes actividades extraescolares, en las que se deberá equilibrar el aspecto lúdico y didáctico y estarán relacionadas con el currículo.

6.4 DISTRIBUCIÓN DE LA SESIÓN LECTIVA

Las sesiones de trabajo, como se ha indicado en el **apartado 4.4**, tendrán una duración de 1:40h que resulta del agrupamiento de dos bloques de 50' con una frecuencia de tres sesiones por semana.

La agrupación de las horas en dos sesiones permite que se pueda trabajar la parte más práctica del módulo de manera más relajada y amplia.

6.5 AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS

Las sesiones se impartirán en el aula de referencia del grupo, aunque podría utilizarse en algunas sesiones otro espacio en el caso de que haya una actividad que así lo requiriese, como puede ser el aula ATeca, la SUM, sala de informática, taller de radio, patios,...

6.6 NUEVAS TENDENCIAS EN EL AULA

Además de todo lo explicado anteriormente y con el fin de lograr la consecución de los objetivos propuestos y teniendo en cuenta las bases metodológicas expuestas, sería interesante la inclusión de nuevas tendencias pedagógicas que, si bien no se desplegarán en todas las sesiones de trabajo, sí que serán tenidas en cuenta durante la práctica docente. Entre ellas podemos destacar:

El objetivo será disponer de un lugar permanente de encuentro desde el que organizar el trabajo, contener la información más importante del ciclo, así como servir al alumno de guía, lugar de encuentro y repositorio de contenidos respecto a los contenidos del ciclo.

- **Flipped Classroom:** en este modelo se plantea la necesidad parte del proceso de enseñanza-aprendizaje fuera del aula y así poder utilizar el tiempo de clase para la realización de actividades que favorezcan el aprendizaje significativo, lo que implica un compromiso, responsabilidad y participación activa del alumnado. Así se le podrá plantear al alumnado que investigue sobre un concepto (por ejemplo, exposición de la tarea en la que esté trabajando el alumnado en ese momento) y que luego lo exponga al grupo tomando el rol de profesor por unos minutos. Este modelo de enseñanza entre iguales fomenta e impulsa la adquisición de contenidos ya que permite trasladar el foco del proceso de E-A del profesor al alumno lo que resulta enormemente atractivo y efectivo para el ritmo docente.
- **Microsoft 365**, que nos ofrece un paquete de ofimática completo, así como la herramienta TEAMS que, a día de hoy, se ha convertido en todo un standard en cuanto a conectividad entre el profesorado, entre profesorado y alumnado, así como entre el alumnado e, incluso, entre profesorado y la familia.

- **Racima** como entorno ERP de gestión integral del desarrollo de la función docente, tanto en el centro como con el resto de la comunidad educativa, fundamentalmente, las familias del alumnado.

6.7 RECURSOS DIDÁCTICOS

En cuanto a los recursos didácticos entendidos como todo aquello que utilizaremos para el desarrollo de la labor docente destacan:

- ✓ **Medios digitales:** a través de los cuales mantener contacto con las últimas tendencias del sector y conocer los últimos materiales y productos técnicos. Estos medios serán páginas especializadas, así como los propios portales de las marcas comerciales con las que trabajemos, donde encontraremos catálogos, normativa, fichas técnicas, ...
- ✓ **Pizarra:** Se utilizará como soporte visual para apoyar las explicaciones teóricas, así como para la resolución de problemas, realización de mapas conceptuales, esquemas y aclaración de dudas.
- ✓ **Materiales impresos de elaboración propia:** material elaborado propio que recoja y explique conceptos técnicos, esquemas, resúmenes, figuras, maquetas, gráficos, ejercicios y cuestiones. Se proporcionará a los alumnos en formato digital (doc, pdf, jpg, ppt) a través de la plataforma Teams.
- ✓ **Ordenador y proyector:** Ordenador, conexión a internet y software adecuado para visualizar modelos interactivos, videos y proyector para proyectar en el aula imágenes, videos, presentaciones, enunciados de ejercicios, mapas conceptuales...

Además, se utilizarán bibliografía general relacionado con los contenidos del módulo. Por ejemplo:

- ANDER-EGG, E. (2002) Metodología y práctica de la Animación Sociocultural. Madrid: Editorial CCS
- CEMBRANOS, F, BUSTELO, M., y MONTESINOS, D. (1999) Animación sociocultural: una propuesta metodológica. Madrid: Editorial Popular
- PÉREZ, G. y PÉREZ, M.V. (2007) El animador. Buenas prácticas de acción sociocultural. Madrid: Narcea Ediciones
- TRILLA, J. (2008) Animación Sociocultural: teorías, programas y ámbitos. Barcelona: Editorial Ariel
- CERDÁ, R., CERDÁ, P. y CERDÁ, M^a R. Animación y gestión cultural. (Ed. Altamar)
- HERRERO, Y. CEMBRANOS, F. PASCUAL, M. (Coords.) Cambiar las gafas para mirar el mundo. (2011) Libros en acción.

6.8. EL USO DE LAS TIC Y SU APLICACIÓN

La tecnología no es un fin en sí mismo, pero es un medio válido y muy útil. El uso de las TICs flexibiliza el proceso de

enseñanza-aprendizaje, supone un incremento enorme de los materiales disponibles para aprender y para enseñar. Las TICs constituyen una gran herramienta para estimular el aprendizaje activo, donde el alumno es protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, y ofrecen mayor flexibilidad para atender a la diversidad. Por otro lado, la utilización de estos recursos es positivo para otros docentes y para otros alumnos, porque se han superado las barreras espaciotemporales, lo que es un hito en la historia de la educación. El contenido y trabajo que se realice se queda en el entorno virtual y puede ser útil en semanas o meses posteriores. Con anterioridad a nuestros días, si querías adquirir conocimientos tenías que estar físicamente en un lugar y en un momento concreto; hoy en día, cualquier persona con acceso a internet puede ver la conferencia de un experto en un tema económico y acceder a contenido de calidad las veces que sea necesario, independientemente del nivel socioeconómico, las dificultades de movilidad u otro tipo de discapacidad. No obstante, como hemos indicado antes, el reto es conseguir que los alumnos hagan un uso de la tecnología para potenciar su proceso de aprendizaje, aprovechen los contenidos para consolidar conocimiento y en definitiva aprender significativamente.

7. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

La evaluación será **críterial, continua, formativa, sumativa y objetiva**. Los instrumentos de evaluación se aplicarán conforme a:

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

El artículo 107 de este decreto establece: “*Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todas las personas en formación, y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las personas con necesidad específica de apoyo*”.

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

La evaluación del proceso de aprendizaje se basará en la valoración de actividades y tareas relacionadas con los resultados aprendizaje del módulo.

Los **procedimientos e instrumentos de evaluación** que podrán utilizarse son:

- La **Observación**: listas de control (asistencia, participación, interés, curiosidad, responsabilidad, iniciativa...), escalas de observación, rúbricas, cuaderno de la docente.
- **Intercambios orales** con el alumnado: diálogos, debates, entrevistas, puesta en común, tertulias dialógicas, exposiciones, etc.

- **Análisis de las producciones** del alumnado: síntesis visuales, monografías, resúmenes, exposiciones, simulaciones, trabajos escritos, diario de aprendizaje, etc.
- **Pruebas específicas:** pruebas escritas, cuestionarios, resolución de casos prácticos, talleres, etc.

El alumnado tendrá que superar con una **nota mínima de 5 puntos cada uno de los resultados de aprendizaje** por separado. **Una nota inferior a 5 puntos en algún resultado de aprendizaje implicará la no superación del módulo** (aunque la media de todos los resultados de aprendizaje sea igual o superior a 5).

La **calificación final** será obtenida de la media ponderada de todos los resultados de aprendizaje: RA1: 10% / RA2: 10% / RA3: 10% / RA4:10% / RA5:10% / RA6:30% / RA7 10% / RA8 10%

Los **criterios generales a tener en cuenta para la calificación de los diferentes resultados de aprendizaje** en la realización de los trabajos individuales, grupales y pruebas objetivas escritas u orales son:

- La entrega en la fecha señalada. La entrega posterior a la fecha señalada tendrá penalización en la calificación.
- La correcta presentación y exposición de los contenidos: el orden, la calidad y adecuación de los mismos, la comprensión de la temática, la concreción y la precisión en las respuestas de desarrollo.
- La correcta utilización del vocabulario específico del módulo.
- El rigor científico de los contenidos, así como la profundización y desarrollo de los mismos. En este punto es obligatorio fundamentar los contenidos en una bibliografía correctamente referenciada.
- La creatividad y la innovación del contenido y las actividades.
- La aplicación de los conocimientos trabajados a los supuestos que se plantean.
- Es necesario que todo el grupo colabore en el trabajo y en la exposición pudiendo realizarse comprobaciones (como por ejemplo preguntas sobre cualquier parte del trabajo a todas las personas integrantes del grupo o petición de actas). La falta de más del 20% de uno de los miembros del grupo supondría una exclusión del trabajo de grupo y esa persona deberá realizar un trabajo equivalente de manera individual.

La utilización de recursos no permitidos por el profesorado en la elaboración de los trabajos y/o en el momento del examen (plagio, copiar, realización con IA ...), sería calificado en dicho examen o trabajo con una puntuación de cero puntos. En estos casos el alumnado deberá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Se valorará de igual manera la adquisición de las **competencias personales y sociales recogidas en el Real Decreto del título**: actitud mediadora, gestión de conflictos, iniciativa, participación, capacidad de autocrítica, empatía, respeto a la diversidad, colaboración, responsabilidad. Así como otras que consideramos fundamentales para alcanzar la finalidad de la formación profesional: puntualidad, participación e interés, atención y aprovechamiento de las sesiones, capacidad de esfuerzo y progresión del alumnado, capacidad reflexiva y respeto a las personas.

Criterios generales de calificación:

- No existe la posibilidad de repetir una prueba calificada positivamente con el objetivo de subir nota.
- Si surgiese alguna irregularidad dentro del proceso calificativo ordinario, como constatar con pruebas evidentes que el alumnado ha copiado durante el desarrollo de alguna de las pruebas escritas o ha presentado como propio un trabajo que no ha sido de elaboración personal, quedará pendiente de calificar desde ese momento, debiendo presentarse a la convocatoria ordinaria al igual que en el caso de pérdida de la evaluación continua. Para superar el módulo, además de aprobar la prueba ordinaria, se ha de presentar y calificar positivamente todos los trabajos de elaboración personal exigidos a su grupo, ya que se consideran indispensables para la adquisición de los RA.
- Para establecer la nota final, se tomará la parte entera, redondeada por exceso si la cifra de las décimas resultase igual o superior a 0'60 puntos.

8. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN A LO LARGO DEL CURSO

Pese a que se considerará aprobada la evaluación siempre que la media obtenida de los RA trabajados en un trimestre, resulte superior a 5, se deberá recuperar cada uno de los RA suspensas si su calificación fuese inferior a 5.

Una vez **alcanzado el final de curso**, el alumnado que no alcance calificación superior a 5 deberá realizar una prueba extraordinaria donde tendrán que presentarse solo a los Ra suspensos.

A quien tiene todas las evaluaciones no superadas se le hará una prueba global.

En el caso de quien no alcance los 5 puntos necesarios para aprobar el módulo al final del periodo ordinario, se entenderá como no superado.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN SI NO SE PUEDE APLICAR LA EVALUACIÓN CONTINUA

Es importante indicar que, debido a que la asistencia a clase en modalidad presencial debe ser regular y obligatoria, se fija un **porcentaje máximo de faltas de asistencia del 15% (29 horas)** superado el cual el alumnado **perderá el derecho a la evaluación continua**. Una vez perdido este derecho, el alumnado **solo podrá aprobar el módulo** superando una **prueba teórico-práctica, al final de curso**, conteniendo toda la materia impartida. Aun así, la docente tendrá la potestad para estudiar y determinar cada caso de manera individual.

10. PROCESO DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN EN LA SEGUNDA EVALUACIÓN ORDINARIA (junio 2)

A lo largo de cada curso escolar se realizarán **tres juntas de evaluación**. Cuando el alumnado no haya conseguido alcanzar los mínimos exigidos para la superación del módulo en la convocatoria de junio 1, se establece un período de refuerzo para la adquisición de las competencias abordadas durante el curso durante las últimas semanas del curso,

una vez realizada la evaluación de junio 1.

11. ALUMNADO DE SEGUNDO CURSO CON MÓDULOS PENDIENTES DE PRIMERO

No se da el caso

12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La diversidad constituye una realidad en los centros educativos que ha de ser atendida por todo el profesorado. Según el artículo 4.3 de la LOMLOE la atención a la diversidad es uno de los principios fundamentales de la enseñanza, fomentando así una educación inclusiva con el fin de atender a la diversidad de alumnado. Las medidas de atención a la diversidad que podemos llevar a cabo en esta etapa educativa son adaptaciones curriculares no significativas de las actividades de formación y procedimientos de evaluación, sin suprimir objetivos o capacidades que afecten a la competencia general del Título.

Las medidas de adaptación relativas a los procedimientos de evaluación podrán ser, dentro de las posibilidades organizativas del centro y de las características que presenten los módulos profesionales:

a) Adaptación de tiempos: el tiempo programado para cada prueba se podrá incrementar hasta un 25% de la duración programada en cada caso.

b) Adaptación del formato de la prueba escrita: supondrá, entre otros, un aumento del tamaño, el uso de un determinado tipo de fuente de texto e interlineado, así como la incorporación de espacio suficiente entre las diferentes cuestiones para cumplimentar las respuestas. En el caso de que los enunciados de la prueba escrita contengan imágenes se aumentará el tamaño de las mismas.

c) Uso de ordenador u otros dispositivos electrónicos: para la realización de la prueba en formato digital, cuando esto resulte posible, en cuyo caso deberá imprimirse al finalizar la misma y firmarse por el alumno en todas sus páginas.

d) Adaptación de espacios: accesos sin barreras arquitectónicas o mobiliario adaptado para facilitar el acceso a quienes presenten movilidad reducida u otras circunstancias que lo requieran, dentro de las posibilidades organizativas del centro.

f) Otras adaptaciones: utilización de recursos técnicos como el uso de amplificadores de sonido, software adaptado o equipos de FM para quienes presenten déficit auditivo.

Para todo ello estableceremos una coordinación continua con el Departamento de orientación, quien nos asesorará sobre la organización y puesta en marcha de las medidas de atención a la diversidad.

- la excelencia académica del alumnado, demostrando un alto nivel de comprensión y aplicación de conceptos relacionados con la comunicación efectiva, la empatía y la resolución de conflictos, gestión de emociones, etc.

- haber demostrado durante el curso un alto grado de participación y compromiso en el aula.
- haber demostrado gran capacidad para la resolución de problemas, tareas y/o proyectos de manera creativa e innovadora.

Se podrá conceder un número de menciones honoríficas que no exceda del 10% del alumnado del grupo matriculado en el módulo profesional. En el caso de que el número de alumnos fuera inferior a 10, se podrá conceder una sola mención honorífica

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Como se ha recogido anteriormente en el apartado **6. Metodología**, subapartado **6.3. Actividades. Características y tipos**, a lo largo del curso es habitual la organización de numerosas actividades complementarias y extraescolares de enorme interés para el alumnado, con el fin de estimular la generación de un aprendizaje significativo y que el alumnado sea capaz de observar la aplicabilidad de los conceptos explicados en el aula se propondrán las siguientes actividades extraescolares, en las que se deberá equilibrar el aspecto lúdico y didáctico y estarán relacionadas con el currículo: visitas a recursos culturales: museos, teatros, escuelas de artes, salas de exposiciones, etc. Y asistencia a espectáculos artísticos.

14. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y LA PROGRAMACIÓN

La actividad docente requiere de un permanente proceso de reflexión sobre las acciones educativas y los resultados que producen, por ello se procederá a la evaluación y autoevaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. Para llevar a cabo esta evaluación, se utilizarán varios instrumentos:

1. Cuestionario de autoevaluación.
2. Cuestionario de heteroevaluación cumplimentado por el alumnado a final del curso sobre aspectos relacionados con la intervención educativa, el proceso de aprendizaje, organización, evaluación, contenidos, etc. o bien formulario de evaluación a través de una herramienta segura.

Estos instrumentos participarán de criterios e ítems consensuados por el equipo educativo del grupo y del departamento, sin olvidar que este proceso de autoevaluación tiene, como la evaluación del alumnado, carácter continuo.

A la luz de los resultados arrojados, la docente podrá extraer conclusiones particulares en aspectos como:

- Consecución de los objetivos propuestos en la Programación.
- Desarrollo de las Unidades Didácticas propuestas
- Temporalización.

Metodología empleada.

Tipología de actividades programadas y realizadas (de aula, en casa y complementarias).

Recursos y materiales empleados.

Uso de los espacios.

Criterios e instrumentos de evaluación.

Coordinaciones con el equipo educativo del Ciclo.

Coordinaciones con otros departamentos.

Igualmente nos permitirá hacer una valoración conjunta, con el resto de profesorado del grupo, al final del curso. También obtendremos sugerencias y aportaciones del grupo de alumnos/as respecto a su proceso de E-A, y su nivel de satisfacción de las enseñanzas impartidas y la práctica docente, de su nivel de integración e implicación en el Ciclo y en centro, y su opinión sobre el centro y otros profesionales del mismo.

Con las conclusiones de este proceso de evaluación, se elaborará un Informe/Memoria del Módulo que se incluirá en la Memoria final del Departamento para este curso, y que nos permitirá hacer las modificaciones para futuras intervenciones educativas.