

DPTO DE ANIMACION SOCIOCULTURAL Y TURISMO



## **PROGRAMACIÓN MODULAR: DESARROLLO COMUNITARIO Curso 24-25**

CICLO SUPERIOR DE ANIMACION SOCICULTURAL y TURISMO

DESARROLLO COMUNITARIO. DC  
GIZARTE-GARAPENA GG

**Akior Villamor**  
**25/09/2024**

# PROGRAMACIÓN MODULAR

DPTO DE ANIMACION SOCIOCULTURAL Y TURISMO

Módulo:

**1128 DESARROLLO COMUNITARIO. DC**  
**GIZARTE-GARAPENA GG**

Curso:1º

Código del Curso:

Fecha presentación:30/09/2024

Nombre Profesor-a: Akior Villamor

Fecha supervisión:

Nombre Jefa Departamento: Irune Bodón Bilbao

## INDICE

1.-DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA	1
2.-OBJETIVOS DEL CICLO	2
3.-RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL MODULO	4
4.-TEMPORALIZACIÓN DEL MODULO Y PROYECTOS	6
5.-METODOLOGÍA	10
6.-RECURSOS GENERALES PARA IMPARTICIÓN DE LOS MÓDULOS	10
7.-CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	13
8.-CRITERIOS DE RECUPERACIÓN	16

### 1.-DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA

La presente programación toma como referencia básica el DCB: [TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACION SOCIOCULTURAL Y TURISMO \(LOE\)](#) Publicado en B.O.P.V : [DECRETO 63/2014](#), de 15 de abril, por el que se establece el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Animación sociocultural.

Otras: [Real Decreto 1074/2012](#), de 13 de julio, por el que se establece el título de TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACION SOCIOCULTURAL Y TURISMO y se fijan sus enseñanzas mínimas.

## **2.-OBJETIVOS DEL CICLO**

1. 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.
2. Aplicar procedimientos de planificación, relacionando sus diferentes elementos con la información obtenida del análisis de la realidad, para elaborar proyectos de intervención sociocultural.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Seleccionar técnicas de grupo, analizando sus posibilidades de aplicación, para crear, dinamizar y supervisar equipos de monitores y monitoras.
8. Analizar las características y composición del equipo de trabajo, relacionándolas con las actividades que hay que realizar para establecer su estructura organizativa y funcional.
9. 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.

10. 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.
11. Interpretar los procesos y estrategias del desarrollo comunitario, analizando el marco legal y los recursos disponibles para proporcionar apoyo técnico, documental y logístico a los agentes sociales, facilitando sus relaciones y autogestión.
12. Analizar la finalidad y funciones de los servicios de información juvenil, para organizar y gestionar el servicio, y realizar actividades de orientación, información y dinamización.
13. Seleccionar estrategias, técnicas, instrumentos y recursos, analizando los principios de la educación no formal para diseñar, implementar y evaluar actividades de intervención socio-educativa dirigidas a la población juvenil.
14. Seleccionar técnicas participativas y de dinamización, analizando las posibles fuentes de conflicto, para dinamizar grupos, promoviendo el respeto y la solidaridad.
15. Describir los protocolos de actuación en caso de accidente o emergencia, seleccionando las técnicas adecuadas para aplicar primeros auxilios.
16. 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.
17. Analizar protocolos de actuación ante posibles demandas de la clientela, identificando las características de cada caso, para dar respuesta a posibles solicitudes, sugerencias y reclamaciones, pudiendo utilizar una lengua extranjera.
18. 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.
19. 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.
20. 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.

21. Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

22. 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.

23. 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.

24. Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al “diseño para todos”.

25. 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.

26. Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.

27. Reconocer sus derechos y deberes como agente activo o activa en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadana democrática o ciudadano democrático.

### **3.-RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL MODULO**

#### **3.1.-Desarrollo Comunitario D.C.**

- RA1. Diseña proyectos comunitarios, seleccionando estrategias que garanticen la participación de los agentes sociales en el análisis de la realidad social y en la planificación de la intervención.
- RA2. Realiza actividades para promover la participación ciudadana en la construcción de procesos comunitarios, relacionándolas con el marco legal y los recursos disponibles
- RA3. Aplica recursos y estrategias para promover la comunicación y el intercambio de información entre los agentes comunitarios, identificando las características del territorio y la comunidad y sus necesidades informativas
- RA4. Realiza actuaciones de apoyo y soporte técnico al tejido asociativo, analizando el marco legal y administrativo para su constitución y gestión
- RA5. Desarrolla procesos de mediación comunitaria, analizando las características del conflicto y de los agentes sociales implicados
- RA6. Realiza actividades de evaluación de los proyectos comunitarios, seleccionando estrategias, técnicas e instrumentos que posibiliten la participación de los diferentes agentes

## 4.-TEMPORALIZACIÓN DEL MÓDULO

Secuenciación de las unidades didácticas en relación con las evaluaciones::

RESULTADOS DE APRENDIZAJE						UNIDADES DIDACTICAS	CRONOLOGIA										HORAS
1	2	3	4	5	6	Presentación del módulo	SEP										2
		X				1.-El pueblo y el barrio: su realidad comunitaria	SEP	OCT									18
		X				2.-Los actores del proceso comunitario		OCT	NOV								13
X						3.-Los fundamentos de la intervención comunitaria			NOV	DIC							15
X					X	4.-Metodología de la intervención comunitaria				DIC	ENER						23
			X			5.- La cultura participativa en la comunidad						FEB	MAR				27
				X		6.- Medicación comunitaria								ABRI	MAY	JUN	28



## 5.-METODOLOGÍA

---

Se trabajará mayoritariamente siguiendo una metodología grupal participativa, en la que la interacción incluya el intercambio de ideas, siempre desde la aportación de argumentos, potenciando el pensamiento crítico y la negociación de significados.

Las competencias técnicas y transversales requeridas en el futuro próximo laboral serán el eje del aprendizaje del alumnado. En ese sentido, y para facilitar la adquisición de las competencias mencionadas, se trabajará parte del contenido a través de la metodología ETHAZI, a través de retos planificados y disponibles en la carpeta Drive del Dpto.

Horretaz gain, moduluaren edukiak (unitate didaktikoak) aurrera eramango dira hainbat teknika erabiliz. Además de participar en algunos retos, los contenidos del módulo también se trabajarán a través de diferentes técnicas pedagógicas:

- Kasu errealen aurrean galderak eta hausnarketa kritikoa / Presentación de casos reales, planteamiento de interrogantes y análisis crítico de las situaciones presentadas
- Edukien azalpena gogeta eta parte hartzea piztuz / Exposición de contenidos que suscite la reflexión y participación
- Irakurketak, gogeta, ideien ekarpenak eta errealitatera hurbilpena / Lectura de textos, artículos, visionado de videos, documentales, reflexión, aportación de ideas y aplicación a la realidad
- Taldeko zein banakako lana (ikerketa, landa lan, aurkezpenak...) / Trabajo en grupo e individual (investigación, trabajo de campo, creación, exposición)

Konpetentzia guztiak garatzeko ibilgailu gisa erabiliko den proiektua burutuko da. PROIEKTUAK BILDUKO DU IKASTURTEAN ZEHAR IKASIKO DEN GUZTIA. Ikasleekin landuko diren gaiak azpian beltzez agertzen den liburutik aterata dira.

Se elaborará un proyecto que servirá de hilo conductor para el desarrollo de todas las competencias. EL PROYECTO RECOGERÁ TODO LO ESTUDIADO DURANTE EL CURSO. Los temas a trabajar están elaborados a partir del libro que aparece en negrita en la bibliografía.

Amen de las orientaciones específicas que se indican en [DCB de Ciclo de Animación Sociocultural](#), algunos de los contenidos del módulo se trabajan siguiendo las orientaciones didácticas y metodológicas que se emplean en la resolución de problemas, [PBL](#), en la elaboración de Proyectos: [La gestión de Proyectos Aplicada a la Formación Profesional](#), en la realización de [RETOS](#), [la escuela invertida o Flipped-classroom](#), y las metodologías específicas de la Intervención Comunitaria.

Las actividades de los diferentes PROYECTOS están detalladas en el Drive del Dpto.

Se desarrollará y realizará el seguimiento de cada uno de los proyectos con el siguiente **CUADERNO DEL PROFESOR**: (Carpeta RETOS 23-24) que se localizará en la carpeta de Drive compartida con todo el profesorado del ciclo y a disposición de la Jefatura de estudios.

Al finalizar de cada PROYECTO se le entregará a cada estudiante, siguiendo las directrices del Director de Tecnología y Aprendizajes Avanzados, el correspondiente informe pormenorizado por RA, así como la nota correspondiente.

El desarrollo de cada uno de los PROYECTOS será necesario ajustarlo a lo largo del curso en función de los recursos y posibilidades de ejecución de las propuestas iniciales realizadas por el equipo de profesores, así como de la respuesta en el proceso de aprendizaje por parte del grupo de estudiantes

## 6.-RECURSOS GENERALES PARA IMPARTICIÓN DE LOS MÓDULOS

---

Las programaciones, criterios de evaluación, calendarios, apuntes y material de estudio del alumnado les serán facilitados a través del aula virtual creada en Google Classroom.

Los recursos y espacios que se indican en la siguiente tabla, son los que vienen establecidos en DCB para la impartición del ciclo superior de Animación Sociocultural ([Real Decreto 1074/2012, de 13 de julio](#)); además es necesario tener en cuenta las orientaciones didácticas y metodológicas que se indican en el documento del IVAC : [DCB de Integración Social de la CAPV](#) (pág 124), así como las que establece la Viceconsejería de FP a través de TEKNIKA para el desarrollo de la metodología [ETHAZI](#). Todas estas orientaciones apuntan a la necesidad de desarrollar la labor formativa en un espacio-taller de carácter polivalente.

### ESPACIOS Y EQUIPAMIENTOS MÍNIMOS

---

Espacios:

Aula polivalente	60	40
Sala de gimnasio con vestuarios, duchas y almacén	480	480
Aula técnica de animación sociocultural y turística	60	40

Equipamientos:

Aula polivalente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliario escolar: mesas, sillas, armarios y pizarra.</li> <li>- Equipos y medios informáticos: ordenadores en red y programas específicos.</li> <li>- Equipos y medios audiovisuales.</li> </ul>
Sala de gimnasio con vestuarios, duchas y almacén	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colchonetas y tapices de gimnasia.</li> <li>- Espalderas.</li> <li>- Bancos suecos.</li> <li>- Elementos blandos de salto y plintos.</li> <li>- Trampolines y minitrampolines.</li> </ul>
Aula técnica de animación sociocultural y turística	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipamiento básico de escenografía: audición e iluminación.</li> <li>- Teatro de guiñol portátil y marionetas.</li> <li>- Material para expresión plástica y modelado.</li> <li>- Instrumentos musicales de percusión: triángulo, claves, crócalos, metalófono y pandero, entre otros.</li> <li>- Material de caracterización: maquillaje y utillaje básico.</li> <li>- Espejo grande de pared.</li> <li>- Telas.</li> <li>- Juegos de mesa.</li> <li>- Juegos tradicionales: rana, bolos y petanca, entre otros.</li> </ul>

En todos los PROYECTOS será necesaria la utilización de recursos TIC y material audiovisual y plástico (papelógrafo, rotuladores, tijeras..)

## 7.-CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Para la organización y el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje de este módulo, seguiremos las siguientes recomendaciones formuladas por el IVAC en el DCB del Ciclo. Los criterios de evaluación para cada RESULTADO DE APRENDIZAJE aparecen en el DCB: [DCB PARA EL Ciclo Animación Sociocultural y Turismo](#)

Sistema de evaluación y calificación de las competencias profesionales	Competencias	Porcentaje (%)	Criterios de evaluación y calificación
	<b>Competencias Técnicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pruebas de validación y consolidación.</li> <li>• Pruebas de carácter oral.</li> <li>• Trabajos grupales y exposiciones.</li> <li>• Comentarios de lecturas y material videográfico.</li> <li>• Memorias de los proyectos, actividades y visitas.</li> <li>• Diseño y justificación oral de sesiones de trabajo, programas, proyectos y retos utilizando de manera pertinente diferentes técnicas y recursos TIC.</li> </ul>	80%	<p>Todas las rúbricas se registran utilizando los criterios de evaluación que se especifican en las</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rúbricas para los trabajos escritos.</a></li> <li>• <a href="#">Rúbricas para las exposiciones orales.</a></li> <li>• <a href="#">Rangos de evaluación para la presentación de los documentos de proyectos, memorias y dossieres.</a></li> <li>• Rúbricas de evaluación para el trabajo en grupo.</li> </ul>
	<b>Competencias Transversales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La participación en las diferentes actividades.</li> <li>• La pertinencia en las intervenciones y trabajos.</li> <li>• La asistencia.</li> <li>• La puntualidad</li> <li>• La implicación y la toma de iniciativa.</li> </ul>	20%	<p>Rúbricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Guion de observación del profesorado.</a></li> <li>• <a href="#">Registro de asistencia y puntualidad.</a></li> </ul>

<b>Sistema de evaluación y calificación de las competencias profesionales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El nivel de autonomía.</li> <li>• La creatividad.</li> <li>• El protagonismo.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Manejo de recursos TIC</li> </ul>		
---	---	--	--

En la programación detallada de cada uno de los proyectos se determina el valor ponderado que tiene cada actividad o evidencia en cada uno de los módulos que intervienen en la programación conjunta del reto.

Al comienzo de cada PROYECTO se comunicará al alumnado el peso porcentual de los trabajos, pruebas y ejercicios propuestos; así mismo, se les hará saber mediante el sistema de rúbricas los criterios de puntuación para cada trabajo o exposición.

De acuerdo con la orden de Evaluación de FP (19 febrero 2010, BOPV 24 de marzo de 2010), si un alumno o alumna sobrepasa el 20% de faltas (justificadas o no justificadas), se pierde el derecho a la evaluación continua.

Se tendrán en cuenta las orientaciones del IVAC sobre la evaluación en los ciclos de Formación Profesional, en el sentido de valorar y cuantificar la asistencia a clase. La inasistencia a las clases **de manera injustificada** tendrá una repercusión en las notas parciales y finales.

La relación entre el profesor del módulo y el alumnado, tanto para poner en su conocimiento la documentación de cada BLOQUE TEMÁTICO (apuntes, artículos, bibliografía, ejercicios, guiones de trabajos, etc) como para la entrega al profesor de los trabajos, será por medios informáticos mediante la aplicación de Google Classroom. Como norma general, no se aceptará la entrega de los trabajos por correo electrónico.

## **8.-CRITERIOS DE RECUPERACIÓN**

---

Los y las estudiantes tendrán la posibilidad tras la evaluación y recepción del informe de cada PROYECTO de recuperar los contenidos conceptuales mediante pruebas o trabajos de características similares a las que se hayan realizado durante el PROYECTO. En el caso de que el alumno o alumna opte por no presentarse a la recuperación con carácter inmediato, deberá de recuperar los contenidos no superados en la convocatoria Final Ordinaria de 2º en el mes de Febrero., teniendo otra oportunidad en la Final Extraordinaria de 2º en el mes de Junio.

Los contenidos procedimentales tienen el carácter de evaluación continua y se considerarán recuperados si en la evaluación del siguiente PROYECTO son acreditadas las competencias a que hacen referencia.

## 9.- BIBLIOGRAFIA

Se utilizará como base el siguiente libro:

- **Desarrollo comunitario**

Editorial Paraninfo

Autora: Margarita Velasco Villa

También se utilizará como apoyo y recursos para las clases diferente material audiovisual, artículos relacionado s con el contenido, así como el siguiente libro:

- **Desarrollo comunitario Editorial SINTESIS**