



ORIENTACIONS PROVES LLIURES

ANIMACIÓ SOCIOCULTURAL I TURÍSTICA 2026



IMPORTANT. Per a l'elaboració de totes les proves s'han tingut en compte els resultats d'aprenentatge, els criteris d'avaluació i els continguts de:

- 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.
- DECRET 120/2017, de 8 de setembre, del Consell, pel qual s'estableix per a la Comunitat Valenciana el currículum del cicle formatiu de grau superior corresponent al títol de Tècnic o Tècnica Superior en Animació Sociocultural i Turística. [2017/8046]

MÓDULOS DE PRIMERO

MÓDULO 1124: DINAMIZACIÓN GRUPAL. (DG)

El examen del módulo Dinamización Grupal consta de distintas partes que evalúan las competencias profesionales de las Técnicas/os en Animación Sociocultural y Turística:

Parte I preguntas tipo test

- 30 preguntas **Tipo Test** con cuatro alternativas de respuesta (3 puntos).
- 20 preguntas cortas de **verdadero/falso** (2 puntos).

Parte II preguntas de desarrollo cortas

- Una pregunta de desarrollo breve (1 puntos)

Parte III Supuesto práctico

- Un caso práctico donde se pongan de manifiesto las competencias profesionales (4 puntos).

MÓDULO 1125: ANIMACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL. (AGC)

INSTRUCCIONES GENERALES DEL EXAMEN

Lea detenidamente todas las preguntas antes de comenzar. El examen se estructura en tres partes diferenciadas: parte A tipo test teórica, parte B de desarrollo y parte C práctica. Se recomienda administrar el tiempo de manera adecuada para poder cumplimentar ambas secciones.

PARTE A TIPO TEST (5)

Esta parte consta de 20 preguntas tipo test con tres opciones de respuesta. De las tres opciones solo una opción es válida. Los errores descuentan (cada dos respuestas incorrectas, descuentan una respuesta correcta). Las omisiones no descuentan. Sólo se considerarán válidas las respuestas anotadas dentro de la planilla que tiene al final de las preguntas de test.

PARTE B DE DESARROLLO (2,5)

Consta de 5 preguntas de desarrollo, con un valor cada una de ellas de 0,5. Se requiere que se demuestre el dominio el contenido del módulo de ANIMACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL. Se valorará que en la repuesta se haga uso de un vocabulario técnico propio del ciclo formativo.

PARTE C PRÁCTICA

Esta parte incluye un ejercicio de aplicabilidad práctica que demuestre el dominio de los contenidos del módulo de ANIMACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL. La respuesta deberá demostrar el dominio de un lenguaje técnico propio de ciclo formativo y la correcta resolución del mismo.

CONTENIDOS DEL MÓDULO DE ANIMACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL

- Contexto de la intervención cultural
- Marco normativo de la acción cultural.
- Análisis de la realidad cultural
- La planificación estratégica
- Estrategias para la participación de los agentes culturales.
- Tecnologías de la información y la comunicación para el diseño de programaciones culturales.

- Gestión de recursos
- Expresiones culturales
- Patrimonio y animación cultural
- Proyectos de animación cultural

MÓDULO 1131: CONTEXTO DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL (CAS)

El examen del módulo consta de:

Parte 01 – Tipo test.

20 preguntas tipo test, de 4 opciones. (4 puntos)

En las preguntas tipo test, cada 2 respuestas errónea restará una respuesta acertada (2:1). Las omisiones no descuentan.

2 Preguntas de verdadero o falso. (2 puntos)

Parte 02 - Desarrollo.

4 preguntas de desarrollo que pueden estar relacionadas con: (4 puntos)

- Principios de la animación sociocultural.
- Educación formal y no formal.
- Desarrollo, características y necesidades de los colectivos:
 - o Infancia
 - o Juventud
 - o Adultos
 - o Tercera edad
 - o Diversidad funcional
 - o Minorías
 - o Personas en riesgo de exclusión social

- Ámbitos de intervención y servicios de animación sociocultural.
- Recursos y equipamientos de animación sociocultural.
- Funciones del animador o animadora.
- Nuevas tecnologías y animación sociocultural.
- Marco jurídico de la animación sociocultural.

MÓDULOS DE SEGUNDO

MÓDULO 1123: ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE. (AOT)

El examen del módulo Actividades de Ocio y Tiempo Libre consta de:

Parte Teórica:

- 20 preguntas Tipo Test con tres alternativas de respuesta (2 puntos).
- 4 preguntas cortas de desarrollo (4 puntos).

Parte Práctica:

- Un supuesto práctico donde se pongan de manifiesto las competencias profesionales de los y las TASOCTs en el contexto sociolaboral (4 puntos).

MÓDULO 1126: ANIMACIÓN TURÍSTICA. (AT)

INSTRUCCIONES GENERALES DEL EXAMEN

Lea detenidamente todas las preguntas antes de comenzar. El examen se estructura en dos partes diferenciadas: una parte teórica y una parte práctica. Se recomienda administrar el tiempo de manera adecuada para poder cumplimentar ambas secciones.

PARTE TEÓRICA (5 puntos)

Esta sección consta de 10 preguntas de desarrollo (0,5 puntos cada pregunta). El alumnado deberá responder demostrando dominio de los contenidos del módulo profesional de ANIMACIÓN TURÍSTICA. Se valorará la correcta utilización del lenguaje técnico y la coherencia expositiva.

PARTE PRÁCTICA (5 puntos)

Esta sección incluye dos ejercicios (2,5 puntos cada ejercicio) de aplicación práctica relacionados con los contenidos del módulo profesional de ANIMACIÓN TURÍSTICA. Se valorará el procedimiento seguido y la correcta resolución.

CONTENIDOS del módulo profesional: ANIMACIÓN TURÍSTICA

- Caracterización de la animación turística.
- Organización del área de animación turística.
- Gestión económica y financiera del área de animación turística.
- Realización de actividades de gestión de recursos humanos el área de animación turística.
- Diseño de programas de animación turística.
- Desarrollo de veladas y espectáculos.
- Realización del seguimiento y evaluación de los programas y actividades de animación turística.

MÓDULO 1129: INFORMACIÓN JUVENIL. (IJU)

Parte Teórica:

- 20 preguntas Tipo Test con tres alternativas de respuesta (2 puntos).
- 6 preguntas cortas de desarrollo (6 puntos).

Parte Práctica:

- Un supuesto práctico donde se pongan de manifiesto las competencias profesionales de los y las TASOCTs en el contexto sociolaboral (2 puntos).