

## GUÍA DOCENTE

### 1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado:	Educación Social
Doble Grado:	Educación social / Trabajo Social
Asignatura:	Estrategias educativas para la Animación Sociocultural y el Desarrollo Comunitario
Módulo:	Intervención en contextos socioeducativos
Departamento:	Educación y Psicología Social
Semestre:	Segundo
Créditos totales:	6
Curso:	2º
Carácter:	Formación obligatoria
Lengua de impartición:	Español

Modelo de docencia:	B1	
a. Enseñanzas Básicas (EB):		60%
b. Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo (EPD):		40%
c. Actividades Dirigidas (AD):		

### 2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Nombre:	Fernando López Noguero
Centro:	Facultad de Ciencias Sociales
Departamento:	Educación y Psicología Social
Área:	Teoría e Historia de la Educación
Categoría:	Profesor Titular de Universidad
Horario de tutorías:	Por determinar
Número de despacho:	11.02.14
E-mail:	<a href="mailto:flopnog@upo.es">flopnog@upo.es</a>
Teléfono:	Por determinar

# GUÍA DOCENTE

## 3. UBICACIÓN EN EL PLAN FORMATIVO

### 3.1. Descripción de los objetivos

La asignatura *Estrategias Educativas para la Animación Sociocultural y el Desarrollo Comunitario*, como lo señala su carácter obligatorio, se estructura de una forma medular dentro de la titulación.

Esta asignatura se encuentra enmarcada en el III Módulo “Intervención en contextos socioeducativos” del Grado de Educación Social, y pretende ahondar en la animación sociocultural y el desarrollo comunitario como metodologías de intervención social para el desarrollo de los sujetos, grupos y comunidades.

Por todo ello, tiene sentido que la asignatura esté enmarcada en la materia “Animación Sociocultural y Desarrollo Comunitario como metodología de intervención en Educación Social”. Dentro del citado Plan de Estudios de la titulación, podemos afirmar que ésta mantiene una especial relación con las siguientes asignaturas: Pedagogía Social. Educación Social (1º curso), Fundamentos Pedagógicos de la Educación Social (1º curso), Metodologías participativas de investigación aplicada a la Educación Social (2º curso), Diseño y desarrollo de programas y proyectos de intervención en Educación Social (2º curso), Gestión de programas y grupos en la intervención en Educación Social (3º curso).

Con esta asignatura, el alumno conocerá la propuesta metodológica que se realiza desde los planteamientos de la animación sociocultural y el desarrollo comunitario. Ésta le servirá como instrumento y recurso útil para el desempeño de tareas y funciones como educador social.

### 3.2. Aportaciones al plan formativo

En la asignatura *Estrategias Educativas para la Animación Sociocultural y el Desarrollo Comunitario*, se pone de manifiesto el espíritu transformador de individuos y comunidades que se puede llevar a cabo con esta metodología de intervención socioeducativa, principalmente a través de proyectos concretos en los que se busca la movilización de individuos y colectivos a partir de la implicación de los propios interesados.

Facilita, dentro del conjunto de asignaturas que contempla esta titulación, una visión aplicada a partir de la realidad socioeducativa que subyace en el campo de la intervención social.

## GUÍA DOCENTE

### 4. COMPETENCIAS

#### 4.1 Competencias de la Titulación que se desarrollan en la asignatura

G2. Sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

G3. Tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

G11. Desarrollar habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones, lo que entraña ser capaz de identificar, analizar y definir los elementos significativos que constituyen un problema, sus causas e importancia desde diversos puntos de vista; de buscar alternativas de solución y resolverlo con criterio y de forma efectiva.

G12. Desarrollar habilidades de creatividad para modificar las cosas o pensarlas desde diferentes perspectivas, ampliando las posibilidades convencionales tanto de comprensión y de juicio como de aplicación en la resolución de problemas y toma de decisiones, referidos a las áreas de estudio o ámbitos de actuación propios.

#### 4.2. Competencias del Módulo que se desarrollan en la asignatura

E3. Diagnosticar y analizar los factores y procesos que intervienen en la realidad sociocultural con el fin de facilitar la explicación de la complejidad socioeducativa y la promoción de la intervención.

E4. Diseñar, planificar, gestionar y desarrollar diferentes recursos, así como evaluar planes, programas, proyectos y actividades de intervención socioeducativa, participación social y desarrollo en todos sus ámbitos.

E7. Adquirir las habilidades, destrezas y actitudes para la intervención socioeducativa.

E8. Afrontar los deberes y dilemas éticos con espíritu crítico ante las nuevas demandas y formas de exclusión social que plantea la sociedad del conocimiento a la profesión del educador/a social.

#### 4.3. Competencias particulares de la asignatura

## GUÍA DOCENTE

A1. Comprender y determinar la trayectoria y delimitación conceptual de la animación sociocultural y el desarrollo comunitario.

A2. Diseñar el perfil de animador/a sociocultural: competencias, funciones y habilidades.

A3. Identificar los diferentes ámbitos de intervención en animación sociocultural y desarrollo comunitario.

A4. Manejar el funcionamiento de los procesos grupales dentro del tejido social y comunitario.

A5. Saber identificar las necesidades, intereses y preocupaciones de los individuos y comunidades, con objeto de diseñar una planificación y llevarla a la práctica.

A6. Desarrollar habilidades y destrezas para poder tener en cuenta todos los elementos que se ponen en juego en un proceso de intervención socioeducativa.

A7. Mantener una actitud de aprendizaje constructivo respetando la opinión de los demás.

A8. Desarrollar la capacidad de escucha y una actitud positiva ante las relaciones interpersonales y el trabajo en grupo.

### 5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA (TEMARIO)

#### 5.1. Contenidos del módulo que corresponde desarrollar a la asignatura

- Aproximación a los conceptos de Animación Sociocultural y Desarrollo Comunitario como metodología de intervención socioeducativa
- Conceptos básicos relativos al ámbito de la Animación Sociocultural (democracia cultural y democratización de la cultura, educación para la participación social, pedagogía del ocio y tiempo libre con adultos...)
- Evolución, origen y trayectoria de la Animación Sociocultural
- Desarrollo Comunitario: una modalidad educativa de Animación Sociocultural en ámbitos rurales
- Modelos educativos del Desarrollo comunitario y la organización de la comunidad
- Instrumentos educativos de la Animación Sociocultural: recursos personales, metodológico y técnicos
- Animación Sociocultural, desarrollo comunitario y movimientos sociales: el tejido social e implicaciones educativas
- Introducción al diseño de programas y proyectos de Animación Sociocultural

#### 5.2. Temario para la asignatura

# GUÍA DOCENTE

## **Tema 1: La Animación Sociocultural y el Desarrollo comunitario**

- Génesis y evolución
- Aproximación conceptual y conceptos análogos (democracia cultural vs democratización, etc.)
- Fundamentos, factores, campos y modalidades
- Orígenes de la ASC
- Orígenes de la ASC en España
- Perspectiva internacional: la ASC en Europa y América Latina

## **Tema 2: El Desarrollo Comunitario**

- Concepto y objetivo
- Desafíos, presupuestos y fases
- Semejanzas y diferencias entre la animación sociocultural y el desarrollo comunitario

## **Tema 3: El/la Animador/a sociocultural**

- La práctica de la ASC
- Perfil del animador: características generales y cualidades personales
- Cualidades del animador, etc.

## **Tema 4: Movimientos sociales y ASC**

- Movimientos sociales, concepto y definición
- Asociacionismo y ASC. Cómo fomentar la participación social
- Trabajo con grupos y ASC

## **Tema 5: Procesos metodológicos en Animación Sociocultural y Desarrollo Comunitario**

- Aspectos metodológicos de la ASC
- Programas y proyectos en animación sociocultural y desarrollo comunitario
- Experiencias en animación sociocultural y desarrollo comunitario

## **6. METODOLOGÍA Y RECURSOS**

### **6.1. Metodologías del módulo donde se encuentra la asignatura**

- Enseñanzas Básicas (15-21%):

## GUÍA DOCENTE

- Desarrollo de clases teóricas
  - Realización de presentaciones en clase
  - Conferencias
- **Enseñanzas prácticas y desarrollo (4,6% - 15%):**
- Actividades individuales y colectivas entre las que podemos destacar:
- Realización de búsquedas de información y recursos en Internet y biblioteca
  - Actividades para el desarrollo de competencias interpersonales (realización de debates, juegos de rol, simulaciones, trabajos en grupo)
  - Desarrollo de casos prácticos / estudio de casos
- **Actividades académicas dirigidas (0% - 4,6%)**
- Realización de seminarios en pequeños grupos.
- **Tutorías especializadas**
- **Trabajo autónomo del alumno (60%):**
- Elaboración de resúmenes y reseñas (de lecturas, vídeos, conferencias, presentaciones, seminarios, etc.)
  - Preparación pruebas objetivas-examen
  - Preparación de presentaciones
  - Realización de trabajos en grupo e independientes
  - Realización de búsquedas de información y recursos en Internet y biblioteca
  - Desarrollo del portafolio
- **Pruebas de evaluación escritas u orales (10%)**

## 7. EVALUACIÓN

### 7.1. Criterios generales de evaluación para el módulo donde se encuentra la asignatura

- Pruebas objetivas, escritas y/o orales (en el que se valoren los resultados de aprendizaje incluyendo ítems de conocimientos, comprensión y aplicación): 50%-60%
- Resto de actividades que se explicitarán en guía docente. La evaluación de cada actividad se aplicará de acuerdo a lista de cotejo que será pública previamente a la

## GUÍA DOCENTE

realización de la actividad: 40-50%.

### 7.2. Especificación del sistema de evaluación de la asignatura

El sistema de evaluación es continuo. Se valorará tanto las actividades presenciales como las realizadas por el estudiante a través de un proceso de aprendizaje autónomo. Los estudiantes dispondrán de tutorías de orientación a lo largo del curso. Se indican a continuación la distribución de porcentajes:

- Enseñanzas Básicas: 60%
- Actividades prácticas y de desarrollo (sesiones obligatorias en el semestre): 40%

Para evaluar las competencias y los resultados de aprendizaje de los estudiantes (puntuación final de 0 a 10 puntos) se seguirá el siguiente sistema de evaluación:

- ***Prueba escrita o examen*** que versará sobre los contenidos del programa. Se celebrará al finalizar el semestre y supondrá hasta el 60% de la calificación (hasta seis puntos). El estudiante deberá obtener en este examen un mínimo de tres puntos para superar esta parte.

El examen consistirá en preguntas tipo test sobre conceptos claves de la asignatura. Esta prueba tendrá un factor de corrección de  $A-E/n-1$  (siendo “n” el número de opciones de respuesta propuestas en cada ítem), redondeando al alza.

- ***Actividades prácticas y de desarrollo*** (de asistencia inexcusablemente obligatoria). Supondrá hasta el 40% de la calificación (hasta cuatro puntos). El estudiante deberá obtener un mínimo de dos puntos para superar esta parte. Éstas serán actividades complementarias a los temas teóricos con objeto de ir relacionando teoría y práctica. Dichas actividades se deberán completar a través de las tareas recogidas en una carpeta de aprendizaje (portafolio). En la plataforma virtual de la asignatura se colgarán las indicaciones sobre el desarrollo de las sesiones presenciales y las tareas complementarias que se deberán realizar.

El estudiante ***deberá tener aprobadas cada una de las dos partes por separado*** para poder superar la asignatura.

## GUÍA DOCENTE

Si ha sacado un sobresaliente, cumple los requisitos y *desea conseguir una matrícula de honor*, se deberá poner en contacto con el Equipo Docente para que se le indique el proceso a seguir.

La evaluación de las competencias se realizará ponderando de forma proporcional las actividades formativas programadas para proporcionar experiencias de aprendizaje a los estudiantes. Un crédito corresponde a 25 horas de trabajo del estudiante, que se distribuye del siguiente modo:

- Trabajo presencial: trabajo coincidente del profesor y del estudiante: 30%. Esto supone la dedicación de 7,5 horas de clase en sus diferentes modalidades.
- Trabajo particular del estudiante: 60%. Esto supone la dedicación de 15 horas de trabajo al estudio, la realización de trabajos y otras tareas.
- Evaluación: 10%. Se dedicarán 2,5 horas por cada crédito a la evaluación, tanto de los contenidos como de las competencias.

Los criterios de evaluación que se seguirán para evaluar si el estudiante ha adquirido las competencias estarán basados en los siguientes aspectos:

**1. Contenido asignatura (aprender):** conocer conceptos básicos de la asignatura, realizar lo solicitado en las tareas encomendadas, desarrollar por escrito los contenidos con rigor, estructurar las ideas de forma lógica, ampliar las tareas de la carpeta de aprendizaje, etc.

**2. Habilidades y estrategias relacionadas con la materia y la asignatura (aprender a hacer):** realizar síntesis y resúmenes de forma coherente, desarrollar esquemas, utilizar lenguaje adecuado, manejar documentación adecuada, manejar fuentes de información, ser capaz de resolver problemas y/o casos planteados, etc.

**3. Actitudes, participación en clase, etc. (aprender a ser y estar):** escucha activa, asistencia a todas las Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo, participación activa en clase, respeto, participación activa en el aula virtual, etc.

<b>Criterios Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas-instrumentos</b>
1. Contenido asignatura	Conoce los conceptos básicos	
	Desarrolla por escrito los contenidos con rigor y	- Pruebas



## GUÍA DOCENTE

(aprender)	sistematización	escritas - Carpeta aprendizaje - Técnicas de presentación oral - Estudio de casos -Observación
	Estructura las ideas de una manera lógica	
	Amplia las tareas de la carpeta de aprendizaje (portafolio)	
	Contesta a lo que se le pide en las tareas	
2. Habilidades y estrategias relacionadas con la materia y la asignatura (aprender a hacer)	Relaciona los contenidos entre sí	
	Realiza síntesis y resúmenes coherentes	
	Desarrolla esquemas con una estructura lógica y coherente	
	Utiliza un lenguaje adecuado por escrito	
	Maneja documentación adecuada	
	Propone actividades para incluir en el portafolio	
	Maneja las fuentes de información de Internet y biblioteca	
3. Actitudes, asistencia y participación (aprender a ser y estar)	Es capaz de resolver problemas y/o casos planteados	
	Asiste a las clases de enseñanza básica con regularidad	
	Mantiene una actitud de escucha activa	
	Ha asistido a todas las sesiones de Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo	
	Participa activamente en clase	
	Colabora en la elaboración del trabajo en grupo	
	Respeto el turno de palabra de los/as compañeros/as	
	Participa en el aula virtual de manera activa	
Asiste a tutorías		

NOTA: Si algún estudiante tuviera problemas para asistir a algunas de las sesiones de Actividades Prácticas y de Desarrollo deberá ponerse en contacto con el Equipo Docente para buscar otras alternativas.

## 8. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Ander-Egg, E. (1997): *Metodología y práctica de la animación socio-cultural*. Buenos Aires: Lumen/Humanitas. (Primera edición del año 1981 en la editorial Marsiega).

Ander-Egg, E. (1989): *La animación y los animadores*. Madrid: Narcea.

Arquero, M. (2007). *Educación de calle. Hacia un modelo de intervención en marginación juvenil*. Editorial Popular. Asociación Cultural La Kalle.

Calvo, A. (2002): *La animación sociocultural. Una estrategia educativa para la participación*. Madrid: Alianza.

## GUÍA DOCENTE

Gervilla, E. (1991): *El animador. Perfil y opciones*. Madrid: CCS.

López Noguero, F. (2012): *La formación del animador sociocultural*. Huelva: @gora.

López Noguero, F. y Pérez-Pérez, I. (2011): "Espacios y ámbitos de la intervención socioeducativa: hacia una construcción profesional de la Educación Social", en Cruz Díaz, M<sup>a</sup> R; García Rojas, A. D. (Eds). *Aportaciones a la Educación Social. Un lustro de Experiencias*, pp. 254- 272. Huelva: Universidad de Huelva Publicaciones.

López Noguero, F. y Pozo, T. (2002): *Métodos de investigación en Educación social y Animación Sociocultural*. Sevilla: Universidad.

Marín, R. y Pérez Serrano, G. (1990): *Investigación en animación sociocultural*. Madrid: UNED.

Merino, J. V. (1997): *Programas de Animación Sociocultural. Tres instrumentos para su diseño y evaluación*. Madrid: Narcea.

Pedagogía Social. Revista Universitaria. (2009): *Competencias y profesionalización*, nº 16. Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social.

Pérez Serrano, G. (2001) (Coord.): *Modelos de investigación cualitativa en educación social y animación sociocultural: aplicaciones prácticas*. Madrid: Narcea.

Pérez Serrano, G. (2006): *Elaboración de proyectos sociales: casos prácticos*. Madrid: Narcea.

Puig, T. (1989): *Animación sociocultural, cultura y territorio*. Madrid: Popular.

Quintana, J.M. (1993): *Los ámbitos profesionales de la Animación*. Madrid: Narcea.

Quintana, J.M. (1986) (Coord.): *Fundamentos de Animación Sociocultural*. Madrid: Narcea.

Sánchez, A.; Vicente, J. A.; Segovia, J. L. y Alonso, A.I. (1991): *Cauces vivos de la Animación*. Madrid: CCS.

## GUÍA DOCENTE

Sánchez, A. (1992): *La Animación hoy. Una respuesta a la realidad social*. Madrid: CCS.

Sarramona, J.; Vázquez, G. y Colom, A. J. (1998): *Educación no formal*. Barcelona: Ariel.

Vega, M.C. (1997): *La Animación Sociocultural en el Ámbito Rural*. Madrid: Celeste.

Ventosa, V. J. (1999): *Intervención socioeducativa*. Madrid: CCS.

Ventosa, V. J. (1992): *La Animación en centros escolares*. Madrid: CCS.