

**Proyecto/Guía docente de la Asignatura**

Asignatura	ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL		
Materia	Desarrollo comunitario y participación ciudadana		
Módulo			
Titulación	GRADO DE EDUCACIÓN SOCIAL		
Plan		Código	40372
Periodo de impartición	2º Cuatrimestre	Tipo/Carácter	OBLIGATORIA
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	3º
Créditos ECTS	6 ECTS		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s	Claudia Möller Recondo		
Departamento(s)	FILOSOFÍA: Teoría e Historia de la Educación		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	claudiamarcela.moller@uva.es Facultad de Educación y Trabajo Social (Valladolid) Despacho 323 Extensión: 4602		
Horario de tutorías	Lunes: 16 a 18hs. Martes: 10 a 12hs. Jueves: 14 a 16hs. (Por cuestiones prácticas se recomienda pedir cita por mail)		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

La Asignatura “Animación Sociocultural” se encuadra dentro de las Materias de Formación específica del título de Graduado/a en Educación Social y concretamente en la Materia “Desarrollo comunitario y participación ciudadana”. Se imparte en el tercer curso del 5º semestre. En ella se incluyen las competencias instrumentales, interpersonales, sistémicas y específicas para el futuro ejercicio profesional.

1.2 Relación con otras materias

Se relaciona con las Asignaturas “Teoría y modelos de desarrollo comunitario”, “Políticas y Programas de desarrollo comunitario” y con “Participación ciudadana” y con ellas, integra la Materia “Desarrollo comunitario y participación ciudadana”.

1.3 Prerrequisitos

Los de acceso al Grado de Educación Social.

2. Competencias

2.1 Generales

G2. Planificación y Organización: es la capacidad de determinar eficazmente los fines, metas, objetivos y prioridades de la tarea a desempeñar organizando las actividades, los plazos y los recursos necesarios y controlando los procesos establecidos.

G5. Utilización de las TICs en el ámbito del estudio y contexto profesional.

G9. Capacidad para integrarse y comunicarse con expertos de otras áreas y en distintos contextos.

G11. Habilidades Interpersonales: es la capacidad de relacionarse positivamente con otras personas a través de una escucha empática y de la expresión clara y asertiva de lo que se piensa y/o siente, por medios verbales y no verbales.

G15. Creatividad: capacidad para modificar las cosas o pensarlas desde diferentes perspectivas, ofreciendo soluciones nuevas y diferentes, ante problemas y situaciones convencionales.

G17. Iniciativa y espíritu emprendedor: predisposición a actuar de forma pre-activa, poniendo en acción las ideas en forma de actividades y proyectos con el fin de explotar las oportunidades al máximo asumiendo los riesgos necesarios.

2.2 Específicas

E1. Comprender los referentes teóricos, históricos, culturales, comparados, políticos, ambientales y legales que constituyen al ser humano como protagonista de la educación.



- E6. Diseñar y desarrollar procesos de participación social y desarrollo comunitario.
- E7. Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.
- E9. Intervenir en proyectos y servicios socioeducativos y comunitarios.
- E10. Promover procesos de dinamización cultural y social.
- E12. Formar profesionales y agentes de intervención socioeducativa y comunitaria.
- E16. Asesorar en la elaboración y aplicación de planes, programas, proyectos y actividades socioeducativos.
- E21. Conocer los supuestos y fundamentos teóricos de la intervención socioeducativa y sus ámbitos de actuación.
- E22. Conocer las políticas de bienestar social y la legislación que sustentan los procesos de intervención socioeducativa.
- E26. Conocer la teoría y la metodología para la evaluación en intervención socioeducativa.
- E29. Gestionar estructuras y procesos de participación y acción comunitaria.
- E36. Incorporar los recursos sociales, institucionales, personales y materiales disponibles para llevar a cabo el trabajo en un determinado ámbito de acción.

3. Objetivos

- Comprender conceptos relacionados con la Animación Sociocultural.
- Conocer la historia de la Animación Sociocultural, la figura del animador y sus funciones, los ámbitos y los planes, programas y proyectos.
- Realizar búsquedas de información a través de la red, portales socio-educativos, documentos audiovisuales, libros, revistas especializadas y bases de datos académicas.
- Resolver propuestas novedosas tras la lectura, reflexión y análisis de documentos, artículos y casos de éxito.
- Desarrollar actitudes y comportamientos sistemáticos y analíticos para detectar y conocer la realidad social e intervenir para generar cambios sociales.

4. Contenidos y/o Bloques temáticos

a. Contextualización y justificación

La Animación Sociocultural, que hasta los años 90 había sido patrimonio del voluntariado y de los técnicos formados por las administraciones locales —de manera fundamental pero no exclusiva—, se institucionaliza al “ingresar” en la Universidad y se constituye como una profesión socioeducativa. La entrada en la Academia, como parte del currículum de los **estudios de Educación Social**, no supone sin embargo la existencia automática de un profesional de la Animación Sociocultural, sino de un educador social que puede desarrollar funciones o acciones de animación, de educación especializada y de educación de adultos.

En este sentido, caben puntualizar algunas cuestiones. La primera es en torno a la cual debe girar la Asignatura: se trata del concepto de CULTURA, porque desde aquí se aprehenderán diversos contextos en torno a la ANIMACIÓN: lo cultural (Animación cultural), lo social (Animación social), la Animación Sociocultural y otra disciplina que cada día más convive con ella y coge terreno: la GESTIÓN CULTURAL.

Además, otro concepto emparenta con la Animación y la Gestión: se trata del EMPRENDIMIENTO SOCIAL en clave de AUTOGESTIÓN, PARTICIPACIÓN CIUDADANA y de COOPERACIÓN. Por tanto, esta Asignatura también transitará sobre el Emprendimiento (SOCIAL) y trabajará en estas conceptualizaciones, estudiando y analizando casos prácticos y actuales, lo que le permitirá, al futuro educador social, no perder de vista uno de los objetivos más actuales de su ejercicio profesional: cultura/s para todos, con todos, desde y hacia todos. Todos los colectivos tienen derecho a acceder a la/s Cultura/s y también a ser productores de la misma animando, gestionando o emprendiendo.

b. Objetivos de aprendizaje

- Comprender conceptos relacionados con la Animación y sus derivados: la Animación social, la Animación cultural y la Gestión cultural.
- Conocer la historia de la Animación Sociocultural, la figura del animador y sus funciones, los ámbitos y los planes, programas y proyectos, y hacer lo propio con la Gestión Cultural.
- Realizar búsquedas de información a través de la red, portales socio-educativos, documentos audiovisuales, libros, revistas especializadas.



- Resolver casos y propuestas novedosas tras la lectura, reflexión y análisis de documentos, artículos y sobre todo de propuestas reales.
- Desarrollar actitudes y comportamientos sistemáticos y analíticos para detectar y conocer la realidad social e intervenir en cambios sociales.
- Pensar, elaborar, presentar y defender proyectos culturales que integren a todos los colectivos.
- Desarrollar actitudes y valores sociales que promuevan el desarrollo comunitario.

c. Contenidos

1. La cultura y las culturas. Paradigmas. Lo social y lo cultural. La Animación y la Gestión.
2. La Animación Sociocultural. Reseña histórica, la figura del animador, las funciones, las problemáticas. Ámbitos de actuación.
2. La Gestión Cultural. El gestor cultural, funciones, ámbitos de actuación.
3. Los marcos referenciales: Las políticas culturales públicas y privadas. El tercer sector. Lo rural y lo urbano.
4. Las nuevas tendencias. El emprendimiento social, el emprendimiento cooperativo, la participación ciudadana y la autogestión.

d. Métodos docentes

- Metodología LEAN y Metodología LEINN.
- Aprendizaje basado en Retos, Aprendizaje basado en Eventos y Aprendizaje basado en Proyectos.
- Clases teóricas (lecciones magistrales): Exposición y explicación del temario elaborado por la profesora con ayuda de recursos tecnológicos. Presentaciones en Power Point/Prezzi, Documentos legales (PDF), Enlaces Web, y Espacio Virtual de la Asignatura.
- Clases teórico-prácticas para analizar y estudiar la bibliografía y documentación obligatoria y básica.
- Trabajo en entornos cooperativos de aprendizaje.
- Seminarios para el estudio de casos prácticos.
- Trabajo de campo y visitas didácticas.

e. Plan de trabajo

Tanto el Plan como el cronograma de Trabajo (la temporalización) se presentará al alumnado en la segunda semana de clases, ya que primero se contempla un trabajo de pre-evaluación para



detectar sobre todo su nivel de conocimientos previos, y diversos aspectos como el manejo de las habilidades sociales y la experiencia en metodologías de trabajo cooperativos e individuales. En todo caso, la Asignatura está dividida en tres partes claras: en la primera se abordan contenidos teóricos, en la segunda parte se realizan visitas didácticas y se reciben, en el aula, visitas de diferentes profesionales. Finalmente, la última parte conlleva el trabajo de campo propiamente dicho.

f. Evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Asistencia a clase y resolución de casos prácticos	20%	Aprendizaje basado en Retos. 10% asistencia a clases y 10% resolución de retos. Evaluación continua.
Microevaluación de conceptos teóricos	40%	Evaluación escrita.
Proyecto final de la Asignatura	40%	Autoevaluación, Coevaluación y Evaluación. Aprendizaje basado en Proyectos y en Eventos (20% trabajo escrito y 20% defensa oral del trabajo)

g. Material docente

g.1. Bibliografía básica

- ANDER-EGG, E. (2000). *Metodología y práctica de la Animación Sociocultural*. CCS.
- GARCÍA CANCLINI, N. (2018). La disolución del campo cultural. https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/disolucion-campo-cultural_o_HykCd8TmM.html
- MARTÍNEZ DE MORENTÍN DE GOÑI, J.I. y FERRERAS ORBEGOZO, J.M. (2015). El animador UNESCO. Centro UNESCO: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002332/233261s.pdf>
- MÖLLER RECONDO, C. (2015). “Comunidades creativas en torno a un proyecto de Gestión cultural en el ámbito universitario, con alumnos y alumnas del Grado de Educación Social de la Universidad de Extremadura”, *Culturas. Revista de Gestión Cultural*, Vol. 2, nº 1. Universidad de Valencia. <https://polipapers.upv.es/index.php/cs/article/view/3759>
- MÖLLER RECONDO, C. y D’AMATO, J. (2020). “Nuevos genios-emprendedores: Itinerario y trayectorias de excelencia educativa universitaria”. *Comunicar*, Núm. 64, Vol. 28, <https://doi.org/10.3916/C64-2020-07>.
- PÉREZ SERRANO, G. y PÉREZ DE GUZMÁN PUYA, M.V. (2005). *El animador. Buenas prácticas de animación sociocultural*. Narcea.
- PÉREZ SERRANO, G. (coord.). (2011). *Intervención sociocomunitaria*. UNED.
- SARRATE CAPDEVILA, M.L. (coord.) (2014). *Programas de Animación Sociocultural*. UNED.
- SOLER MASÓ, P. (coord.) (2012). *La Animación Sociocultural. Una estrategia para el desarrollo y el empoderamiento de comunidades*. Editorial UOC.
- ÚCAR MARTÍNEZ, X. (2002): “Medio siglo de Animación Sociocultural en España: Balance y perspectivas”. En *OIE-Revista Iberoamericana de Educación*. <http://www.rieoei.org/deloslectores/301Ucar.pdf>

g.2. Bibliografía complementaria y otros recursos

- ASSOCIACIÓ DE PROFESSIONALS DE LA GESTIÓ CULTURAL DE CATALUNYA (2011). *Guía de buenas prácticas de la Gestión Cultural*. Generalitat de Catalunya.
- COMISIÓN EUROPEA (2010). *LIBRO VERDE. Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*. DG Educación y Cultura.
- GARCÍA-BULLÉ, S. (2019). El emprendimiento como agente de cambio educativo. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/emprendimiento-y-educacion>
- SAVATER, F. (2019) La educación debe formar ciudadanos no empleados. <http://formacionib.org/noticias/?Fernando-Savater-La-educacion-debe-formar-ciudadanos-no-empleados>
- OBSERVATORIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. La inteligencia social. <https://twitter.com/i/status/1252270119935492096>
- LABORATORIO DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL DE LA UVa (Canal de Youtube con diferentes recursos) https://www.youtube.com/c/Educaci%C3%B3nyTrabajoSocial/playlists?view=50&sort=dd&shelf_id=11
https://studio.youtube.com/channel/UCnPNs_yBBioHGT6gYH59pog

h. Recursos necesarios

- Flexibilidad horaria
- Aula de usos múltiples

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
2	3 semanas (contenidos teóricos)
2	6 semanas (visitas didácticas)
2	6 semanas (trabajo de campo)

5. Métodos docentes y principios metodológicos (Ver 4.d.)

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clase teóricas (Lección magistral)	30	Estudio y trabajo autónomo e individual	50
Clases teórico-prácticas	10	Entornos cooperativos de aprendizaje	25
Seminarios	10	Trabajo de campo virtual (entorno Moodle)	25



Trabajos de campo	10		
Total presencial	60	Total no presencial	100
		TOTAL presencial + no presencial	160

7. Sistema y características de la evaluación (Ver 4.f)

Criterio: cuando al menos el 50% de los días lectivos del cuatrimestre transcurran en normalidad, se asumirán como criterios de evaluación los indicados en la guía docente.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:** Evaluación de contenidos teóricos + Presentación de un trabajo práctico
- **Convocatoria extraordinaria:** Evaluación de contenidos teóricos + Presentación de un trabajo práctico

8. Consideraciones finales

La Asignatura tiene un contenido eminentemente teórico-práctico, por lo tanto y dentro del escenario de Nueva Normalidad se seguirán priorizando las actividades presenciales manteniendo los protocolos de seguridad establecidos (clases magistrales del profesor, visitas de profesionales, visitas didácticas fuera de la institución), sin embargo si la situación así lo requiriese es posible (como se presentará en la Adenda) la transformación inmediata de toda la actividad a formatos afines como la docencia semipresencial (bimodal) y online.

