

**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		
Profesora responsable	Claudia Möller Recondo		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	claudiamarcela.moller@uva.es Facultad de Educación y Trabajo Social (Valladolid) Despacho 323 Extensión: 4602		
Departamento	FILOSOFÍA: Teoría e Historia de la Educación		
Fecha de revisión por el Comité de Título	22 de julio de 2023		

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, y tiene 6 ECTS.

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 convive con ella: 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 abordará 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.

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

2.1.1. Instrumentales

G2. Planificación y Organización

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

2.1.2. Interpersonales

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

G11. Habilidades Interpersonales

2.1.3. Sistémicas

G15. Creatividad

G17. Iniciativa y espíritu emprendedor

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

3.1. Comprender conceptos relacionados con la Animación Sociocultural.

3.2. Conocer la historia de la Animación Sociocultural, la figura del animador y sus funciones, los ámbitos y los planes, programas y proyectos.

3.3. Realizar búsquedas de información a través de la red, portales socio-educativos, documentos audiovisuales, libros, revistas especializadas y bases de datos académicas.

3.4. Resolver propuestas novedosas tras la lectura, reflexión y análisis de documentos, artículos y casos de éxito.

3.5. 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

Bloque 1 La cultura y las culturas

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1

a. Contextualización y justificación

En la base de cualquier manifestación se encuentra la cultura y esta se integra en la Asignatura de Animación. El concepto presenta una polisemia prácticamente inabarcable. Lo cultural parece siempre difícil de apartarse demasiado de los dos grandes paradigmas que aún dominan la escena en la segunda mitad del siglo XX, aunque ambos hayan sido contruidos a partir de dos robustas filosofías del siglo XIX: el modelo globalizante y el

modelo agonal. Así la Antropología, la Sociología, la Filosofía y la Historia, vienen a contribuir a la conceptualización necesaria para esta y todas las asignaturas del Grado.

b. Objetivos de aprendizaje

Se espera que los estudiantes analicen, reflexionen y comprendan conceptos y procesos históricos.

c. Contenidos

1. La cultura y las culturas. Paradigmas. Lo social y lo cultural.
2. Perspectivas antropológicas, sociológicas, filosóficas e históricas.

d. Métodos docentes

Lección magistral; Mayéutica; Transferencia de PLE, Narración autobiográfica y Aprendizaje basado en Investigación.

e. Plan de trabajo

Tanto el Plan como el cronograma de Trabajo (la temporalización) se presentarán al alumnado en la primera semana de clases, luego de haberles realizado un test de saberes previos.

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. En este bloque nos encontramos en la primera parte.

f. Evaluación

E1 y E2.

g. Material docente

g.1. Bibliografía básica

- Campus Virtual de la Asignatura Animación Sociocultural.
- Chibás Ortiz, F. (2021). Creatividad, Educación y Cultura. Gestión innovadora de Proyectos educativo-culturales en la era digital. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- García Canclini, N. (2018). La disolución del campo cultural. https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/disolucion-campo-cultural_o_HykCd8TmM.html

g.2. Bibliografía complementaria

-Gomá Lanzón, J. (2018). Sobre las 4 formas de decir la palabra cultura:
<http://www.lavanguardia.com/cultura/20180113/434230496386/javier-goma-pero-quien-de-verdad-vive.html>

-Horrillo, O. (2019) Luchando por una cultura accesible
https://elpais.com/sociedad/2019/01/24/actualidad/1548344282_385472.html?id_externo_rso_c=TW_CC

NOTA: En la Biblioteca de la Universidad se encuentra a disposición la herramienta de gestión de Bibliografías Recomendadas LEGANTO, donde se recoge toda la bibliografía en tiempo real, incluyéndose en ella la información sobre la disponibilidad de los recursos seleccionados por los profesores, conectando directamente con el catálogo ALMENA y sus servicios.

h. Recursos necesarios

Ordenador y Proyector. Acceso a Internet. Campus virtual

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
1	1 semana (Febrero)

Bloque 2 La Animación Sociocultural y la Gestión Cultural

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2.5

a. Contextualización y justificación

Este Bloque es el corazón de la Asignatura. Aborda la Animación Sociocultural en perspectiva y en prospectiva histórica, su convivencia (y no tanto) con la Gestión Cultural, y prepara el camino para el próximo Bloque en torno a la participación ciudadana.

b. Objetivos de aprendizaje

Se espera que los estudiantes comprendan conceptos relacionados con la Animación Sociocultural; conozcan la historia de la Animación Sociocultural, la figura del animador y sus funciones, los ámbitos y los planes, programas y proyectos y que puedan estudiar y reflexionar sobre la Gestión Cultural.

Se espera también que continúen realizando búsquedas de información a través de la red, portales socio-educativos, documentos audiovisuales, libros, revistas especializadas y bases de datos académicas, resolviendo propuestas novedosas tras la lectura, reflexión y análisis de documentos, artículos y casos de éxito y desarrollando actitudes y comportamientos sistemáticos y analíticos para detectar y conocer la realidad social e intervenir para generar cambios sociales.

c. Contenidos

1. 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.

d. Métodos docentes

Pedagogía Ágil, Aprendizaje Vivencial, Colaborativo, Métodos de casos, PNI, Mapa de empatía.

e. Plan de trabajo

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. Nos encontramos en la segunda parte.

f. Evaluación

E1, E2, E5

g. Material docente

g.1. Bibliografía básica

- Ander-Egg, E. (2000). *Metodología y práctica de la Animación Sociocultural*. Madrid: CCS.
- Campus Virtual de la Asignatura Animación Sociocultural: <https://campusvirtual.uva.es/course/view.php?id=38254>
- Castro, L. (comp.) (2020). *Animación Sociocultural*: <https://www.celats.org/22-publicaciones/nueva-accion-critica-9/275-animacion-sociocultural>
- Martínez de Morentín de Goñi, J.I. y Ferreras Orbegoza, 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>
- Novella, A. y Alcántara, A. (2022). *Voces con esencia: para una Animación Sociocultural posicionada*. Barcelona: Octaedro.
- 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*. Madrid: UNED.
- Sarrate Capdevila, M.L. (coord.) (2014). *Programas de Animación Sociocultural*. Madrid: UNED.
- 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>
- Ventosa, V. (2008). “Animación y Gestión cultural: convergencias y divergencias”. *Revista Quaderns d'Animació i educació social*: <http://quadernsanimacio.net>

g.2. Bibliografía complementaria

- Associació de Professionals de la Gestió cultural de Catalunya (2011). *Guía de buenas prácticas de la Gestión Cultural*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.
- Bernáldez, J. (2003). “La profesión de la gestión cultural: definiciones y retos”. Portal Iberoamericano de Gestión cultural: www.gestioncultural.org
- Comisión Europea (2010). *LIBRO VERDE. Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*. Bruselas: DG Educación y Cultura.
- Quintana, J. (1992). *Fundamentos de Animación Sociocultural*. Madrid. Narcea.
- Soler Masó, P. (coord.) (2012). *La Animación Sociocultural. Una estrategia para el desarrollo y el empoderamiento de comunidades*. Barcelona: Editorial UOC.
- Ventosa, V. (1993). *Fuentes de la Animación Sociocultural en Europa*. Madrid: Ed. Popular.

h. Recursos necesarios

Ordenador y Proyector. Acceso a Internet. Campus virtual.

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
2.5	Marzo-Mediados de Abril

Bloque 3 El emprendimiento social

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2.5

a. Contextualización y justificación

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.

En este Bloque se desarrolla el Proyecto de Innovación Docente “Co-Laboratorio Social” (originalmente: “Comunidades Creativas en torno a proyectos de emprendimiento social con estudiantes del Grado de Educación Social de la Universidad de Valladolid. El Laboratorio de Emprendimiento Social UVa-LES). Es aquí donde se pone en marcha el Programa “Programa despertando y acelerando la competencia emprendedora social”

b. Objetivos de aprendizaje

Se espera que los estudiantes continúen realizando búsquedas de información a través de la red, portales socio-educativos, documentos audiovisuales, libros, revistas especializadas y bases de datos académicas, resolviendo propuestas novedosas tras la lectura, reflexión y análisis de documentos, artículos y casos de éxito y desarrollando actitudes y comportamientos sistemáticos y analíticos para detectar y conocer la realidad social e intervenir para generar cambios sociales.

c. Contenidos

1. Las nuevas tendencias: el emprendimiento social, el emprendimiento cooperativo, la participación ciudadana y la autogestión.

2. Itinerario *Lean Startup* social.

d. Métodos docentes

Pedagogía Ágil, *Design Thinking*, *Lean Startup*, *Just in time learning* Aprendizaje basado en Retos, en Eventos, en Proyectos, Vivencial, Colaborativo, Método de casos, Gamificación, Mecenazgo, Narración autobiográfica, PLE, Mayéutica

e. Plan de trabajo

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. Nos encontramos en la tercera parte.

f. Evaluación

E1, E2, E3, E4, E5 y E6

g. Material docente

g.1. Bibliografía básica

-Acción contra el Hambre (2017). *Guía sobre incubadoras de emprendimiento social*.

Innovación Social al servicio de las personas. Pamplona: Fundación Caja Navarra.

-Campus Virtual de la Asignatura Animación Sociocultural:
<https://campusvirtual.uva.es/course/view.php?id=38254>

-García Bullé, S. (2019). *El emprendimiento como agente de cambio educativo*.

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/emprendimiento-y-educacion>

-Laboratorio de Emprendimiento social de la UVa (Canal de Youtube con diferentes recursos: https://www.youtube.com/channel/UCnPNs_yBBioHGT6gYH59pog

- Möller Recondo, C. (2020) “Un PID de Excelencia: El Laboratorio de Emprendimiento Social de la Universidad de Valladolid”. En: Belmonte Ureña, L.; Gázquez Linares, J.; Simón Márquez, M.; Soriano Sánchez, J.; Oropesa Ruiz, N.; Martos Martínez, A.; Barragán Martín, A. (Eds.) *Innovación docente e Innovación en Ciencias Sociales, Económicas y Jurídicas*. Madrid: Dykinson.

-Romero Frías, E. y Robinson García, N. (2017). Laboratorios sociales en Universidades: Innovación e impacto en Medialab UGR. *Comunicar* nº 51, v. XXV, pp. 29-38.

g.2. Bibliografía complementaria

- AAVV (2018). *Global Entrepreneurship Monitor. Informe GEM España 2017-2018*. Santander: Universidad de Cantabria.
- ALTER'INCUB - LES SCOP - CRESS LR. (2015). *Place à l'innovation sociale: Guide méthodologique et référentiel des fonctions d'un incubateur d'entreprises socialement innovantes*. www.alterincub.coop/mbFiles/documents/innovation-sociale/ressources-et-outils/2014-05-15...
- Buckland, H.; Castizo, R. y Orejas, R. (2016). *Estudio de los ecosistemas de emprendimiento social e innovador*. Washington: Banco Interamericano de Desarrollo.
- "Charlas TED": <http://www.ted.com>
- Díaz-Foncada, M. et al (2016). *Social Enterprise in Spain: A Diversity of Roots and a Proposal of Models*. ICSEM Working Papers, nº 29.
- "Emprendedor Social": <http://emprendedorsocial.org/>
- Pellicer Ibarra, C. y Batet Rovirosa, M. (2017). *Pedagogías ágiles para el emprendimiento*. Girona: Aula Planeta.

h. Recursos necesarios

Ordenador y Proyector. Acceso a Internet. Campus virtual.
Aula multiusos. Aula-Innova del Parque Científico de la UVa.

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
2.5	Mediados de Abril-Mayo

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Se implementan Pedagogías Ágiles y Metodologías Activas.

Pedagogías Ágiles remite al trabajo en equipo que tiene como finalidad resolver problemas y construir proyectos; apuesta por la creatividad y la mejora constante. En este marco se incluyen: PNI y Mapa de empatía.

Las Metodologías Activas tienen que ver más con los procesos que nos conducen a las Pedagogías Ágiles; se implementan concretamente dos: *Design Thinking*, *Lean* y *Leinn*.

Todo ello en el marco de otro modelo que llamaría contextual, el *Just in time learning* (Aprendizaje justo a tiempo).

A lo dicho se suman una batería de herramientas, técnicas, estrategias y enfoques que concretan la implementación de estas metodologías, ya que al cómo hay que sumarle el con qué: Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje basado en Problemas, Aprendizaje basado en Proyectos, Método de casos, Aprendizaje basado en Investigación, Aprendizaje basado en Retos, Aprendizaje basado en Eventos.

Lo descrito se une a las llamadas metodologías docentes más tradicionales: mayéutica, clase magistral, narración autobiográfica, escucha activa o transferencia de PLE.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
AP1-Clase teóricas (Lección magistral- Mayéutica)	18	AnP1-Estudio y trabajo autónomo e individual sobre contenidos teórico-prácticos	10
AP2-Seminarios	16	AnP2-Trabajo de campo	38
AP3-Trabajos de campo	20	AnP3-Preparación para la evaluación 1	5
AP4-Evaluación 1 (micro)	2	AnP4-Realización de Proyecto final	35
AP5-Evaluación 2 (evento presentación de proyectos)	4	Anp5-Preparación presentación Proyecto	2
Total presencial	60	Total no presencial	90
		TOTAL presencial + no presencial	150

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/ PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
		Técnicas y evidencias
E1. Evaluación continua	20%	Asistencia a clase. Actividades diversas y puntuales. Realización y presentación de trabajos en clase (Profesor)
E2. Examen	20%	Evaluación escrita (Micro-evaluación de aspectos teóricos) (Profesor)
E3. Autoevaluación	20%	Rúbrica que recoge los tipos de evaluación 1, 4 (Estudiante)
E4. Validación	10%	Informe (Asesores, mentores, coach, consejeros y otros profesores)
E5. Evaluación por pares	10%	Kanban (Estudiantes compañeros de curso)
E6. Coevaluación final	20%	Reunión (Profesor y Estudiante)

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 + Ejercicio práctico

(*) Se entiende por convocatoria extraordinaria la segunda convocatoria.

Art 35.4 del ROA 35.4. La participación en la convocatoria extraordinaria no quedará sujeta a la asistencia a clase ni a la presencia en pruebas anteriores, salvo en los casos de prácticas externas, laboratorios u otras actividades cuya evaluación no fuera posible sin la previa realización de las mencionadas pruebas.

<https://secretariageneral.uva.es/wp-content/uploads/VII.2.-Reglamento-de-Ordenacion-Academica.pdf>

8. Consideraciones finales

8.1. El primer día de clases se realiza una prueba de valoración de los llamados saberes previos.

8.2. El segundo día de clases se presenta un Cronograma detallado del desarrollo de la Asignatura.

8.3. La Asignatura tiene un contenido eminentemente teórico-práctico, por lo tanto, se priorizan las actividades presenciales, sin embargo, si la situación así lo requiriese es posible la transformación inmediata de toda la actividad a formatos afines como la docencia semipresencial (bimodal) y online.

8.4. Se presenta una Tabla resumen del desarrollo de la Asignatura

BLOQUE- CONTENIDOS	COMPETENCIAS	OBJETIVOS	MÉTODO DOCENTE	TRABAJO DEL ALUMNO	EVALUACIÓN	CRÉDITOS
1-La cultura y las culturas	G5 E1, e35	3.3. y 3.4.	Mayéutica, Lección magistral, Transferencia de PLE, Narración autobiográfica y Aprendizaje basado en Investigación	AP1 y AP2 AnP1	E1 y E2	1
2- La Animación sociocultural y la Gestión Cultural	G2, G5, G9, G11, G15 E6, E10, E12, E21, E22, E26	3.1., 3.2., 3.3., 3.4 y 3.5	Pedagogía Ágil, Colaborativo, Métodos de casos, PNI, Mapa de empatía	AP1, AP2 y AP4 AnP1, AnP2 y AnP3	E1, E2 y E3	2.5
3- El emprendimiento social	G2, G5, G9, G11, G17 E6, E7; E9, E10, E16, E29, E36	3.3., 3.4. y 3.5.	Pedagogía Ágil, <i>Design Thinking, Lean Startup, Just in time learning</i> Aprendizaje basado en Retos, en Eventos, en Proyectos, Colaborativo, Método de casos, Narración autobiográfica PLE, Mayéutica, clase magistral.	AP2, AP3 Y AP5 AnP1, AnP2, AnP4 y AnP5	E1, E2, E3, E4, E5 y E6	2.5