

DISEÑO DE PROGRAMAS DE DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL

Curso 2010/2011

(Código: 63012010)

1. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura *Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural* responde directamente a la competencia "Diseñar planes, programas, proyectos y actividades de intervención socioeducativa en diversos contextos" del plan de estudios. Se encuentra asimismo en estrecha relación con, al menos, otras seis asignaturas:

- Didáctica General
- Diagnóstico en Educación Social
- Animación Sociocultural
- Métodos de Investigación en Educación Social
- Medios, Tecnología y Recursos para la Intervención Socioeducativa
- Evaluación de la Intervención Socioeducativa: Agentes, Ámbitos y Proyectos

Del mismo modo, servirá de base para otras muchas asignaturas de intervención en campos concretos. En general, pensamos que la capacitación que intentamos proporcionarles es bastante básica en su formación como Educador Social y que debe prestarle una cierta atención.

La capacidad de diseñar la intervención es una competencia fundamental en el ejercicio profesional por lo que pensamos que no debe posponer esta oportunidad de encontrarse con los mecanismos que le permitirán organizar y planificar su trabajo, tanto de forma individual como en equipo.

Nuestro planteamiento le guiará a través de los diversos niveles en los que tendrá que diseñar su trabajo y le proporcionaremos oportunidades para que pueda comprenderlos y desarrollar un estilo personal para el ejercicio de su profesión.

2. CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Como hemos indicado en la Presentación, esta asignatura se encuentra asimismo en estrecha relación con, al menos, otras seis asignaturas:

- La *Didáctica General* proporciona una visión general de las perspectivas del área de conocimiento en la que nos insertamos: principios de intervención, diseño, profesionalidad, formación de formadores.
- El *Diagnóstico en Educación Social* proporciona las bases para la comprensión de la realidad y las personas sobre y con las que debemos intervenir, punto de partida de cualquier diseño.
- La *Animación Sociocultural* permite un acercamiento a la tradición de la intervención en el ámbito social de tradición más francesa y nos proporciona una perspectiva histórica de larga trayectoria y de gran productividad para el campo del Educador Social.
- Los *Métodos de Investigación en Educación Social* le permitirán el estudio de las técnicas e instrumentos para el conocimiento y la comprensión de la realidad. Le dotarán de recursos muy útiles para su capacitación en el diseño.
- Los *Medios, Tecnología y Recursos para la Intervención Socioeducativa* le permitirán tener una visión más amplia y profunda de todos los recursos didácticos que puede utilizar y enriquecerán sus diseños en gran medida.
- La *Evaluación de la Intervención Socioeducativa: Agentes, Ámbitos y Proyectos* le proporciona herramientas y técnicas para profundizar y mejorar de modo sobresaliente los instrumentos de evaluación que deben integrarse en cualquier diseño que se preste.



- El diseño es asimismo la base de otras muchas asignaturas de intervención en campos concretos en las que le darán una visión contextualizada de los modos de intervención.

Nuestra asignatura trata de ajustarse en todo momento a los descriptores que le han sido asignados en su materia:

- Componentes y dimensiones de los planes, programas y proyectos de intervención socioeducativa.
- Pautas para el diseño de proyectos y programas en diversos contextos y situaciones.
- Planificación y diseño de intervenciones socioeducativas en diversos contextos y situaciones.
- Procedimientos, técnicas e instrumentos para el diseño.

Asimismo, está íntimamente vinculada a la competencia genérica nº1: *Gestionar y planificar la actividad profesional*. Por el modo en que la planteamos, también trabajaremos las siguientes competencias genéricas:

- 2.- Desarrollar procesos cognitivos superiores.
- 3.- Gestionar procesos de mejora, calidad e innovación.
- 6.- Trabajar en equipo.
- 8.- Promover actitudes acordes a los derechos humanos y los principios democráticos.

3.REQUISITOS PREVIOS REQUERIDOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA

No se requieren conocimientos previos aunque, por el contenido de nuestra asignatura, le recomendamos que trate de haber superado las siguientes asignaturas de primer curso:

- Psicología del Desarrollo.
- Pedagogía Diferencial.
- Bases del Aprendizaje y Educación.
- Didáctica General.
- Comunicación y Educación.
- Sociedad del Conocimiento, Tecnología y Educación.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los aprendizajes esperados del Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural son:

- Explicar y analizar con precisión y exactitud de los diseños, su teoría y su práctica.
- Ejemplificar componentes e instrumentos del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Formular componentes del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Diseñar paso a paso en diferentes niveles de concreción.
- Valorar y resolver casos y supuestos de diseño.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Las bases del Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural
2. Macrodiseño: Geopolítica del diseño
3. Macrodiseño: Sociopolítica del diseño
4. Sobre el plano diseñamos: el Mesodiseño



5. Sobre el plano diseñamos: las convocatorias oficiales
6. Pisando el escenario formativo: El Microdiseño de formación con grupos
7. Pisando el escenario formativo: El Microdiseño de grupos en desplazamientos, eventos y ambiente formativos
8. Pisando el escenario formativo: El Microdiseño de caso, de comunicación y de Mass Media
9. Llevar a cabo y mejorar los diseños

6.EQUIPO DOCENTE

- DATOS NO DISPONIBLES POR OBSOLESCENCIA

7.METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La metodología de Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural es una combinación de una aproximación transmisiva, asimilativa, expresiva, resolutive y constructiva:

- Transmisiva: comprender y analizar las bases del diseño, su formulación en los diferentes niveles de concreción y los procedimientos de análisis.
- Asimilativa: reflexionar y ejemplificar los componentes del diseño.
- Expresiva: formular y valorar componentes de diseño.
- Resolutive: resolver casos y supuestos de diseño para su mejora, corrección o valoración.
- Constructiva: diseñar paso a paso una intervención en diferentes niveles de concreción.

En consecuencia, las actividades de aprendizaje serán:

- Lectura reflexiva y análisis del texto ejemplificando los componentes e instrumentos del diseño.
- Formulación de los componentes del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Diseño paso a paso en diferentes niveles de concreción.
- Valoración y resolución de casos y supuestos de diseño.

8.EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación del Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural son:

Pruebas de evaluación diagnóstica:

Lista de control (estudiante)

Evaluación formativa:

Lista de control (estudiante)

Foro y Tutoría (profesores tutores)

Evaluación sumativa:

Prueba escrita (equipo docente de la Sede Central: 70%)

Cuaderno de actividad (profesores tutores: 30%)



Reparto de competencias:

La prueba escrita constará de 7 preguntas breves que versarán sobre las competencias:

- Explicar y analizar con precisión y exactitud de los diseños, su teoría y su práctica.
- Ejemplificar componentes e instrumentos del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Formular componentes del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Valorar y resolver casos y supuestos de diseño.

El cuaderno de trabajo versará sobre la competencia "Diseñar paso a paso en diferentes niveles de concreción".

9. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

Feliz, T. (2010). *Diseño de Programas de Educación Social*. Madrid: McGraw Hill.

10. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

- Ander-Egg, E. y Aguilar, M. J. (2005). *Guía para diseñar proyectos sociales y culturales*. Buenos Aires: Lumen / Humanitas.
- Aparicio, R. (1998, Coord.). *Manual para el diseño y gestión de proyectos de acción social con inmigrantes*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Cohen, E. y Franco, R. (2006). *Evaluación de proyectos sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Feliz, T., Sepúlveda, F. y Gonzalo, R. (2008). *Didáctica general para Educadores Sociales*. Madrid: McGraw-Hill. Pp. 451-465.
- García-Rincón, C. (2003). *Cuaderno de Viaje para Acompañar Experiencias de Voluntariado Social*. Madrid: Homo Prosocial.
- Merino Fernández, J. V. (2003). *Programas de animación sociocultural: Tres instrumentos para su diseño y evaluación*. Madrid: Narcea.
- Pérez Serrano, G. (2005). *Elaboración de proyectos sociales: Casos prácticos*. Madrid: Narcea.

11. RECURSOS DE APOYO

En la asignatura de *Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural*, se utilizarán los siguientes recursos de apoyo:

- Atención telefónica
- Foros virtuales
- Videoconferencia
- Convivencias

12. TUTORIZACIÓN

Los profesores tutores de *Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural* tendrán que apoyar a los estudiantes en el desarrollo de estas competencias:

- Explicar y analizar con precisión y exactitud de los diseños, su teoría y su práctica.



- Ejemplificar componentes e instrumentos del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Formular componentes del diseño en sus diferentes niveles de concreción.
- Diseñar paso a paso en diferentes niveles de concreción.
- Valorar y resolver casos y supuestos de diseño.

Serán los encargados de evaluar la actividad continua de los estudiantes en las tutorías y los foros así como el cuaderno de trabajo que focalizará la competencia "Diseñar paso a paso en diferentes niveles de concreción."

13. Atención telefonica

Martes, de 16.00 a 20.00

Tiberio Feliz Murias:
(+34) 91 398 76 97

Genoveva del Carmen Leví Orta:
(+34) 91 398 95 44

