

Animación Sociocultural

Código: 104958
Créditos ECTS: 3

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2500894 Turismo	OT	4	0

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: José Antonio Ortiz García
Correo electrónico: JoseAntonio.Ortiz@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: inglés (eng)
Algún grupo íntegramente en inglés: Sí
Algún grupo íntegramente en catalán: No
Algún grupo íntegramente en español: No

Prerequisitos

Este curso no tiene prerequisites.

Objetivos y contextualización

El desarrollo del ocio como instrumento de dinamización sociocultural, responsabilidad cívica, servicio social, promotor empresarial y tratamiento terapéutico, entre otros ámbitos, se ha convertido en diferenciador fundamental en el devenir del siglo XXI.

El ocio es una herramienta fundamental para mejorar el bienestar de las personas y las comunidades. Los servicios de ocio y animación sociocultural realizan una importante contribución en el bienestar social y económico de los individuos y las comunidades.

Los programas de animación sociocultural contribuyen poderosamente al bienestar emocional, físico y social de las personas y fomentan el desarrollo de comunidades dinámicas y exitosas.

Durante este curso, el alumnado aprenderá cómo planificar, diseñar, implementar y evaluar programas de ocio para la dinamización sociocultural en diferentes campos (cultura, turismo, recreación, deportes, etc.).

Este curso se divide en dos partes:

1. Teórica: conocimientos relacionados con los conceptos de ocio, dinamización sociocultural y entretenimiento.
2. Práctica: planificación, diseño, implementación y evaluación de programas de ocio para la dinamización sociocultural.

Este curso guiará al alumnado en:

1. Conocer y valorar de forma crítica los conceptos de ocio y de animación sociocultural, su importancia y beneficios.
2. Identificar los elementos que intervienen en la animación sociocultural y evaluar sus posibilidades de desarrollo potencial óptimo.
3. Diferenciar y clasificar las modalidades de ocio y de animación y distinguir sus particularidades.

4. Identificar y describir los principios y procedimientos propios del diseño y planificación de programas de ocio y de animación sociocultural.
5. Aplicar correctamente los principios y procedimientos relacionados con la planificación de programas de ocio con el objetivo de mejorar la calidad de vida individual, grupal y comunitaria de sus beneficiarios.
6. Diseñar, planificar y presentar proyectos específicos de ocio / animación sociocultural demostrando un buen nivel de comunicación durante la presentación.

Competencias

- Aplicar los conceptos relacionados con los productos y empresas turísticas (económico-financiero, recursos humanos, política comercial, mercados, operativo y estratégico) en los diferentes ámbitos del sector.
- Demostrar iniciativa y actitud emprendedora en la creación y gestión de empresas del sector turístico.
- Demostrar un comportamiento ético y de adaptación a distintos contextos interculturales.
- Desarrollar una capacidad de aprendizaje de forma autónoma.
- Manejar las técnicas de comunicación a todos los niveles.
- Planificar y gestionar actividades en base a la calidad y sostenibilidad.
- Proponer soluciones alternativas y creativas a posibles problemas en el ámbito de la gestión, la planificación, las empresas y los productos turísticos.
- Trabajo en grupo.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar la iniciativa y el espíritu emprendedor a otro tipo de departamentos, actividades, funciones y entidades, distintos a los de referencia, para fomentar la creación y la mejora de la gestión turística.
2. Aplicar los conceptos de empresa relacionados con los productos y organizaciones turísticas en los diferentes ámbitos del sector y de sus actividades.
3. Demostrar un comportamiento ético y de adaptación a distintos contextos interculturales.
4. Desarrollar una capacidad de aprendizaje de forma autónoma.
5. Manejar las técnicas de comunicación a todos los niveles.
6. Planificar y gestionar actividades en base a la calidad y sostenibilidad.
7. Proponer soluciones alternativas de forma creativa a los problemas en la planificación y en la gestión de departamentos, actividades o servicios de nuevas áreas del sector turístico así como a entidades y productos turísticos singulares.
8. Trabajo en grupo.

Contenido

Tema 1. El ocio:

- Definición y aplicaciones.
- Importancia y beneficios.
- Evolución del concepto de ocio a lo largo de la historia.

Tema 2. Animación sociocultural:

- Fundamentos conceptuales.
- Función social y beneficios.
- Animador sociocultural: análisis del perfil profesional.

Tema 3. Diseño y programación:

- Principios de programación.
- Proceso de planificación del programa: planificación, implementación y evaluación de programas de ocio.
- Diseño y programación.

- Animación sociocultural con una perspectiva de género y queer.

Metodología

Teoría y práctica se fusionan al impartir las sesiones de esta materia. Para que el aprendizaje se desarrolle correctamente es necesaria la participación del alumnado. Por ello, incluso los temas más conceptuales se convierten en experiencia personal, ya que las metodologías didácticas utilizadas estimulan e invitan al alumnado a participar en el descubrimiento de los contenidos de la asignatura siendo protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

La plataforma del Campus Virtual -MOODLE- se empleará como herramienta clave de formación y como medio de comunicación fluido entre profesor y alumnado y viceversa. En el Campus Virtual se publicará el programa de la asignatura, material complementario a la teoría en formato digital, enlaces a páginas web, así como todo el material relativo al Proyecto Final y a los trabajos individuales periódicos a entregar durante el curso a través del Campus Virtual.

Todos el alumnado inscrito en este curso debe consultar periódicamente los diferentes avisos, materiales, tareas u otros contenidos que se publiquen en el Campus Virtual. Tanto el envío de trabajos como las consultas de tutoría deben llevarse a cabo desde y en el espacio del curso del Campus Virtual -MOODLE.

Proyecto Final y trabajos individuales: el alumnado debe realizar las correspondientes entregas en el espacio habilitado en el MOODLE. En ningún caso se aceptarán entregas posteriores a la fecha límite. Deben conservar una copia de seguridad de todos los trabajos presentados.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Contenidos teóricos	20	0,8	2, 1, 7
Presentación pública de trabajos	6	0,24	2, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Resolución de casos prácticos	0,5	0,02	2, 1, 3, 7, 8
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	12	0,48	2, 3, 5, 6, 7
Tipo: Autónomas			
Elaboración de trabajos	20	0,8	2, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Estudio	8	0,32	2, 1, 4, 6, 7
Resolución de casos prácticos	6	0,24	2, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Evaluación

La evaluación continua se basará en:

1) Examen parcial y trabajos individuales:

- Trabajo individual (25%)
- Examen parcial (30%)
- Participación activa (5%)

2) Proyecto Final:

- Trabajo en grupo: Proyecto Final (40%)

Trabajo individual y examen parcial: el alumnado realizará un trabajo individual (entrega en MODDLE) y presentarlo oralmente. Este trabajo individual representa el 25% de la nota final. El examen parcial representa el 30% de la nota final.

Proyecto Final (trabajo en grupo): una vez finalizada el programa de la asignatura, el alumnado realizará un proyecto final que consistirá en el diseño de una actividad de animación para un centro cultural/turístico, o institución similar. Las pautas para su elaboración y posterior presentación oral a clase se establecerán durante el curso y se publicarán en MOODLE. Este proyecto sirve tanto de herramienta de evaluación final como de herramienta pedagógica de práctica real integradora de todo el que se ha trabajado durante el curso. El Proyecto Final representa el 40% de la nota final.

Condición sine qua non para obtener la acreditación de la asignatura: habrá que haber aprobado tanto el trabajo en grupo (proyecto final para el diseño de un programa de ocio / animación sociocultural) como el examen parcial y el trabajo individual. Para hacer media en la nota final hay que obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las dos partes objeto de evaluación: Examen parcial y trabajo individual + Proyecto Final.

Participación activa: el alumnado puede optar para realizar los ejercicios voluntarios que se propondrán durante el curso. La suma de estas participaciones voluntarias representa el 5% de la nota final.

La evaluación de esta asignatura consta del siguiente sistema:

TRES OPCIONES DE EVALUACIÓN:

A) EVALUACIÓN CONTINUA: Realización del proyecto final (40%), del trabajo individual (25%), del examen parcial (30%) y la participación activa (5%), descritos anteriormente.

En el supuesto de que los alumnos y alumnas no superen la asignatura mediante la evaluación continuada, pasarán a ser evaluados y evaluadas por el sistema de evaluación única, sin tener en cuenta ninguno de las notas obtenidas anteriormente.

B) EVALUACIÓN ÚNICA: Examen final (toda la materia).

Día y hora establecidos, según calendario académico, en la Programación Oficial del Centro (EUTDH).

Habrá un único tipo de examen final, no habiendo diferencia entre quienes no hayan superado satisfactoriamente la evaluación continua y quienes que no lo hayan seguido. Para poderse presentar al examen final habrá que librar y aprobar un trabajo previo obligatorio. La información relativa a los contenidos a desarrollar en el trabajo previo obligatorio, así como la fecha y la forma de entrega se publicarán a la plataforma del campus virtual oportunamente.

C) RE-EVALUACIÓN:

Día y hora establecidos, según calendario académico, en la Programación Oficial del Centro (EUTDH).

Solo por aquellos alumnos y alumnas que a la evaluación única/final hayan obtenido una nota entre 3.5 y 4.9. La calificación máxima de esta re-evaluación no superará el 5 como nota final. Tipo de prueba a determinar.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
--------	------	-------	------	---------------------------

Examen parcial	30%	1,5	0,06	2, 1, 3, 4, 5, 6, 7
Participación activa	5%	0,5	0,02	2, 1, 3, 4, 6, 7
Proyecto Final	40%	0,5	0,02	2, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Trabajo práctico individual	25%	0	0	2, 1, 3, 4, 5, 6, 7

Bibliografía

- Cordes, K.A., & Ibrahim, H.M. (2003): Applications in recreation & leisure for today and the future. Boston: McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. Flow. The Psychology of Optimal Experience. Penguin Random House
- Leitner, M.J., & Leitner, S.F. (2004). Leisure enhancement (last edition). New York: Haworth Press.
- O'Connell, Timothy S. & Cuthberston, Brent (Human Kinetics, 2009): Group dynamics in recreation and leisure.
- Russell, R.V. (2005). Leadership in recreation (3er ed.). New York: McGraw-Hill.
- Thyne, Maree & Laws, Eric (eds., 2004): Hospitality tourism and lifestyle concepts. Implications for quality management and customer satisfaction, New York: The Harworth Hospitality Press.

Software

No hay un software específico para esta asignatura.