

1. DISEÑO, POSIBILIDAD Y NECESIDAD

¿ES PREVISIBLE LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA?

Es posible prever la intervención solo en cierto grado. En cierto modo, nuestra previsión es una hipótesis de trabajo que establecemos a partir de los datos que tenemos sobre las circunstancias en las que vamos a desarrollar nuestra intervención. En principio, cuanto más información tengamos del contexto, y de la situación de intervención, más posibilidades de éxito tendremos de prever lo que podemos hacer, pero nunca tendremos una certeza absoluta.

La información es un conjunto de datos que pueden presentarse de forma más o menos organizada; el conocimiento es, además, la capacidad para comprender los datos, disponer de ellos y utilizarlos.

A su vez, una adecuada previsión no garantiza que se lleve a cabo. Saber prever no conlleva saber llevarlo a cabo y saberlo no conlleva poder. La primera competencia es susceptible de una mayor capacitación teórica; la segunda, está más vinculada con la propia experiencia.

Finalmente, existe siempre un rango de variabilidad que se escapa a toda previsión humana:

- Factores personales.
- Contingencias, circunstancias, imprevistos, etc.

Otro factor a analizar es la apertura y grado de previsión: se desaconseja un planteamiento unívoco. En cuanto al grado de previsión, debe ser suficiente para poder comprender en ese momento el desarrollo del proceso, lo que se quiere hacer.

En el último paso, el de la práctica, también existirán diferencias entre personas con mucha o poca experiencia. Cuanta más experiencia tengo, menos necesito explicitarlo en el diseño.

¿ES NECESARIO PREVER LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA?

Tenemos que prever cuando tenemos algún margen de decisión. Lo que se da por obligatorio, imperativo o preceptivo no requiere diseño. El diseño conlleva la oportunidad de decidir, y por consiguiente, de elegir. La intervención social en general, se mueve en ámbitos poco prescriptivos en los que les corresponde a los educadores un amplio espacio de decisión sobre el diseño.

Los factores o variables que pueden limitar el margen de decisión en la intervención socioeducativa pueden ser diversos:

- La pertenencia a unas estructuras superiores (organización, equipo o proyecto).
- Limitaciones de recursos y tiempo.
- Subvenciones o financiaciones.
- Las propias demandas de los usuarios o participantes.

LA PREVISIÓN Y LA PROFESIONALIDAD

En el Código Deontológico del Educador Social, se indican tres tipologías de actuaciones:

- Actuaciones de contexto: son acciones y tareas dirigidas a crear espacios educativos, mejorarlos y dotarlos de recursos.
- Actuaciones de mediación: entre personas, grupos, con la cultura, con lugares.
- Actuaciones de formación y transmisión: de herramientas conceptuales, habilidades técnicas o formas de interacción social.

DIVERSIDAD Y PREVISIÓN

Los ámbitos geográficos de intervención son:

- Nivel estatal.
- Nivel autonómico.
- Nivel local.

Existe una cierta relación entre el ámbito territorial y la complejidad, pero existen muchos otros factores que determinan esa complejidad

2. ANTECEDENTES

ESCOLARES

Casanova define el currículo como:

“La propuesta teórico-práctica de las experiencias de aprendizaje básicas diversificadas e innovadoras, que la escuela, en colaboración con su entorno, debe ofrecer al alumnado para que consiga el máximo desarrollo de capacidades y dominio de competencias, que le permitan integrarse satisfactoriamente en su contexto logrando una sociedad democrática y equitativa”

INTERVENCIÓN SOCIAL

El planteamiento de la planificación en Intervención Social tiene su origen en el Trabajo Social. La primera obra específica sobre el tema la publica Ander-Egg en 1978 y la define como un arte. Desde entonces han sido numerosas las obras publicadas, lo que manifiesta el creciente interés y necesidad de esta actividad.

3. DISEÑAR LA INTERVENCIÓN

UNA DEFINICIÓN

El diseño educativo es la previsión de la acción en diferentes grados de concepción ajustados a los factores personales (formandos y formadores) y a las circunstancias contextuales y situacionales que actúan como hipótesis de trabajo con el fin de atenuar la incidencia de las contingencias y aumentar las posibilidades de éxito del desarrollo de la intervención.

ESTRUCTURACIÓN VERTICAL DEL DISEÑO

García Herrero y Ramírez Navarro proponen un enfoque tridimensional de planificación que denominan de más general a más concreto: plan, programa y proyecto:

- Plan: macrodiseño.
- Programa: mesodiseño.
- Proyecto: microdiseño.

ESTRUCTURACIÓN HORIZONTAL DEL DISEÑO

Una estructura variará de acuerdo con los niveles de concepción y los contextos y situaciones de intervención con los siguientes focos de atención:

- Entorno.
- Público diana.
- Planificación.
- Marco normativo.
- Finalidades.
- Contenidos.
- Estrategias.
- Recursos.
- Soporte.
- Tiempo.
- Recursos humanos.
- Impulso.
- Evaluación.

4. ¿UNA TEORÍA GENERAL DEL DISEÑO?

El diseño se constituye como una teoría que varía según los contextos, los ámbitos y las épocas.

EL TRIÁNGULO DEL DISEÑO

Se apoya en tres puntos que podrían servir de punto de partida:

- Objetivos.

- Medios.
- Evaluación.

LA PIRÁMIDE DEL DISEÑO

La pirámide representa un sistema de capas que se van concentrando desde lo más general, a lo más particular:

1. Plan.
2. Programas y proyectos.
3. Intervenciones.
4. Personas.

LA EVALUACIÓN EN CASCADA INVERTIDA

Cada nivel de diseño puede evaluarse por los resultados del nivel inferior. De este modo, la evaluación no es deductiva.

EL MODELO TRIDIMENSIONAL DE DISEÑO (CUBO)

Establece tres ejes de desarrollo del diseño:

- El eje vertical: establece un proceso de concreción, desde lo más general a lo más concreto.
- 1º eje horizontal: define los componentes que conforman cada plano de concreción.
- 2º eje horizontal: es la acción.

5. LOS LÍMITES DEL DISEÑO

Ningún diseño asegura el éxito de la intervención. Por tanto, habitualmente nos moveremos entre lo mínimo realizable y lo mejor alcanzable.

Utilizaremos la fórmula:

$$U = \frac{c.d.r.a.g}{i}$$

C= capacidad.

A= alumnos, participantes.

D= diseño.

G= contexto general.

R= recursos.

U= umbral.

El diseño solo es una variable que mejora el umbral que podemos alcanzar con la intervención, pero no es ni el único, ni el más importante.

6. DIAGNÓSTICO COMO PUNTO DE PARTIDA

Para realizar un diseño adecuado, es necesario realizar un buen diagnóstico, y lo realizaremos en dos tiempos:

1. Diagnóstico de contexto.
2. Diagnóstico de la situación.

DIAGNÓSTICO DE CONTEXTO

El diagnóstico de contexto: es la estrategia de investigación que utilizamos para recoger y analizar la información relevante en **una comunidad determinada**, con el fin de detectar las necesidades de la población y diseñar la intervención.

Marchioni, propone para ello la monografía comunitaria que recoge cuatro partes:

- a) Análisis básico estructural.
- b) Análisis sectorial.
- c) Análisis por franjas de población.
- d) Análisis de temas o problemas transversales.

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN

El diagnóstico de la situación: es la estrategia de investigación que utilizamos para recoger y analizar información relevante sobre **una persona** con el fin de detectar sus necesidades y diseñar la intervención.

DIAGNÓSTICO Y PRONÓSTICO

El diagnóstico no puede entenderse tan solo como una recogida de datos. Solo podemos tomar decisiones si interpretamos los datos y detectamos problemas y necesidades.

El pronóstico es un adelanto de lo que creemos que puede resolver los problemas.

Bradshaw, identifica cuatro tipos de necesidades:

- Necesidad normativa: las establecen un grupo de expertos.
- Necesidad percibida: a través de las percepciones de la población.
- Necesidad expresada: a través de las actividades en las que participa la población.
- Necesidad comparativa: al comparar dos grupos de población.