

SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD DE PROCESOS Y PROGRAMAS DE OCIO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA SOCIE

EDUCACIÓN PARA CAMBIAR EL MUNDO

GUÍA BÁSICA

VIGENCIA 2021 A 2025

socie

2021 SOCIE - Educación para cambiar el mundo
Primera edición octubre 2021
ISBN: en proceso
<https://socie.org>

*“Si nuestras ideas de una nueva sociedad
son algo más que un sueño,
tres cualidades han de animar los deberes
de la mayoría de la población joven;
y entonces, por decirlo de alguna manera, la cosa estará hecha:
Inteligencia suficiente para concebir,
coraje suficiente para querer,
poder suficiente para forzar”.*

Conferencia de William Morris el 1893 en Londres

BIENVENIDO/A	3
INTERVENCIÓN EN OCIO EDUCATIVO	3
EL MÉTODO QUÍNTUPLE ESTRUCTURA	4
SOCIE EN CENTROS JUVENILES	5
SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD (SGC)	6
EL SGC SE APOYA EN PROCEDIMIENTOS	7
EL SGC SE BASA EN REGISTROS	7
EL SGC SE EVALÚA Y MEJORA DE MANERA CONTÍNUA	9
LOS PRINCIPIOS	9
Y ahora, ¿qué?	11
PROPUESTA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PUNTO DE PARTIDA	11

BIENVENIDO/A

Bienvenida a la Guía Básica del Sistema de Gestión de la Calidad (SGC) en procesos y programas de ocio educativo de la plataforma SOCIE - Educación para cambiar el mundo.

SOCIE es una comunidad multisectorial y también un programa de intervención colaborativo común a todas las personas y entidades que forman parte. Todas trabajamos juntas para mejorar la educación de la gente joven, y especialmente adolescentes, y hacer que tengan decisión sobre lo que hacen en su tiempo libre, a la vez que este tenga un impacto educativo a medio y largo plazo.

Esta guía pretende proporcionar a las personas miembro de SOCIE una base para comprender el proceso y los pasos a seguir para trabajar con la metodología que proponemos. Esta metodología no es más que el método científico aplicado al trabajo en la comunidad. El valor añadido que propone SOCIE es, sobre todo, las herramientas desarrolladas, que hacen más efectiva la intervención, y el valor de estar conectadas con otras realidades a través de la metodología común.

Esperamos que sea de tu interés y te sumes a nuestro grupo de trabajo, para lograr entre todas una sociedad cada vez más participada por la gente joven. Estamos convencidas de que educando a nuestras y nuestros adolescentes de forma integral, haremos que en unos años, la ciudadanía esté más preparada para afrontar los retos democráticos a que se enfrenten.

Atentamente, el equipo de SOCIE.

INTERVENCIÓN EN OCIO EDUCATIVO

La intervención que proponemos descansa en una **premisa básica**: la máxima implicación de las personas jóvenes –organizadoras, participantes e incluso meras consumidoras- en la realización de cualquier actividad. Ellas deciden que quieren hacer, pero sobre todo, ellas lo organizan, lo llevan a cabo.

Esto requiere un cambio de paradigma en la forma de hacer adulta, en la que la calidad de la actividad desde un prisma adulto queda en segundo término, y se da más énfasis a la calidad educativa de la misma sobre las personas que participan en ella. Para ello se requiere de un conjunto complejo y completo de soportes instrumentales.

EL MÉTODO QUÍNTUPLE ESTRUCTURA

La QE - Quíntuple Estructura es un modelo sistematizado de intervención sociocomunitaria, para colectivos sociales, que ha sido implementado a lo largo de cuarenta años de práctica asociativa entre la red de asociaciones laicas del Estado Español, en concreto los movimientos asociativos laicos aragonés, catalán y valenciano.

El método QE hace referencia a los cinco elementos sistematizados e interdependientes que lo componen: de Participantes, de Actividad, de Funcionamiento, de Organización y de Recursos.

Con este método se aportan unos instrumentos de trabajo coherentes entre ellos que garantizará que las actividades, acciones y calendario respondan a los objetivos del proyecto y al análisis de la situación previa. Por otro lado, cabe destacar, la importancia de dotarse de instrumentos para poder realizar una evaluación rigurosa y útil. Sólo podremos evaluar nuestros objetivos cualitativos y metas cuantitativas si previamente hemos hecho una reflexión sobre lo que queremos realizar.

SOCIE EN CENTROS JUVENILES

Toda la línea de trabajo de la plataforma SOCIE se desarrolla en base al método de la QE a partir del modelo de intervención de las Casas de Juventud, con un enfoque basado en la recogida periódica de datos, llevada a cabo durante más de 20 años en diferentes municipios.

La plataforma SOCIE funciona en la práctica como un programa de acompañamiento pensado para estabilizar la intervención en el tiempo libre a través de espacios específicos, con proyectos permanentes todos los días de la semana a lo largo del curso escolar, y dirigidos específicamente a adolescentes entre 12 y 17 años. Estos espacios se llaman Centros Juveniles, o Youth Clubs en el contexto europeo.

Hemos identificado ocho factores clave sobre los que se incide con el trabajo en Centros Juveniles:

1. **Dar seguridad a las familias:** Construye confianza en el seno de las familias respecto a cómo sus hijos e hijas adolescentes están siendo recibidos por la comunidad, y en concreto en los horarios de tiempo libre en los que la familia ya no tiene gran poder de control. Es asequible económicamente (gratuito, o casi), y está supervisado por personas profesionales adultas.
2. **Mejorar la educación:** Es ocio, pero sobre todo es educación. Prolonga los tiempos de intervención educativa, mejorando la adquisición de competencias educativas de las adolescentes.
3. **Reducir consumos y adicciones:** Refuerza los factores de protección, mitiga los factores de riesgo y crea entornos comunitarios adecuados para el desarrollo positivo de las personas adolescentes. Lo hace reduciendo los tiempos de exposición al consumo, puesto que trabaja sobre las 25 horas semanales de mayor riesgo de consumos, y con la etapa (la adolescencia) más sensible tanto al aumento como al inicio en este consumo. Además, lo hace especialmente en mujeres, puesto que el público de estos espacios suele inclinarse hacia el sexo femenino.
4. **Liberar tiempos de cuidado:** Dado que son las madres las que suelen tener a su cargo la supervisión de los hijos e hijas adolescentes. Contar con un centro donde sus hijos/as vayan con asiduidad, les permite liberar cierto tiempo semanal con previsión.
5. **Promover la creación cultural:** No se trata de proyectos de consumo. En los centros de jóvenes nacen muchos grupos de teatro, rock, baile, danza, entre otros, que son promovidos por las propias personas jóvenes.
6. **Adquirir valores de conciencia ambiental:** Su funcionamiento diario tiene en cuenta el cambio climático, y son las mismas adolescentes las que hacen que sea posible un modelo distinto de consumo de recursos a través de como gestionan las actividades.
7. **Trabajar la competencia emprendedora:** Puesto que la programación de actividades se acuerda a través de las propuestas e involucración en ellas de los propios adolescentes, este modelo de trabajo favorece el desarrollo de la habilidad para tener y llevar a cabo ideas que creen valor para las demás personas.
8. **Incorporar a las adolescentes a la vida democrática:** Aprenden a participar a través de la toma de decisiones grupales, como en una minisociedad, practicando día a día dentro de un grupo de iguales durante 3 años o más. Al asumir tareas dentro del grupo y llevarlas a cabo, desarrolla la responsabilidad y el compromiso, lo que facilita su

inserción en los espacios comunitarios futuros (reuniones de vecinas, consejos de participación, asociaciones de familias, deportivas, culturales, festivas,...).

SOCIE propone un proyecto de intervención en el tiempo libre diseñado para influir a largo plazo en las comunidades con el objetivo de incidir en estos ocho elementos anteriores. La idea es prevenir las causas o síntomas a partir de una intervención suficiente en la adolescencia, con la que se espera mejorar sus habilidades cuando se conviertan en personas adultas. Al igual que en la medicina preventiva, la propuesta no interviene sobre la ciudadana adulta de la actualidad, sino más bien sobre la ciudadana adulta del futuro.

Creación de capacidad de liderazgo y resolución de problemas a nivel comunitario, institucional y individual. SOCIE confía en las personas adolescentes y en la sociedad civil organizada para aprender, crecer y desarrollar soluciones efectivas a nivel local.

SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD (SGC)

El sistema está diseñado para ser un marco válido para cualquier entidad, administración o profesional que pretenda mejorar la calidad de su trabajo en el campo del ocio educativo con adolescentes.

Es un sistema abierto, que se construye y evoluciona a partir del testeo de los instrumentos en las entidades y proyectos que ya lo usan.

El sistema se describe en una **Guía Completa** donde se definen las políticas, objetivos y herramientas de trabajo a través de un prontuario.

EL SGC SE APOYA EN PROCEDIMIENTOS

Para aplicar el SGC Socie dispone de dos herramientas:

1. **Un libro de protocolos online, alojado en una web en forma de base de conocimientos o wiki (wiki.socie.org).** En este libro de protocolos de actuación se describen todos los procedimientos necesarios para realizar las tareas, centrar las estrategias, y desarrollar la operativa diaria del proyecto sin dejar de poner el foco en lo que se describe en la Guía Completa.
2. **Un CUADERNO DE CRONOGRAMAS (CRO) en papel,** que contiene las planificaciones preestablecidas para el desarrollo de cada uno de los proyectos, acciones o actividades del Centro Juvenil.

EL SGC SE BASA EN REGISTROS

Para poder desarrollar el sistema de calidad es necesario registrar datos. El SGC SOCIE dispone de una herramienta informática con 5 módulos integrados para la recogida, el tratamiento o la interpretación de datos en diferentes niveles de trabajo:

1. **Aplicación móvil “SOCIE Centros Juveniles”.** Cuando se activa tu centro, dispones de un diario de registro de los datos básicos que se debe anotar en cualquier Centro Juvenil. A través de 5 pantallas básicas, anotas asistencias del día por edades y sexos, actividades realizadas y los datos más relevantes, los datos de reunión en caso de haberse realizado y las tareas de acompañamiento educativo con personas concretas. La aplicación devuelve datos periódicamente via mail y ahorra todo el trabajo de anotación a mano o en excel tradicional, así como los cálculos posteriores.
2. **Módulo de Encuestado en Institutos de Secundaria.** Para la toma de decisiones basada en evidencias es necesario testear de forma periódica, sencilla y robusta los intereses, problemas y necesidades de la gente joven en los institutos de secundaria. Se facilita un sistema de encuestado anual/bianual. Esta encuesta se realiza por cursos y es útil para las edades entre 12 y 18 años. La comunidad (los profesionales de la juventud que la utilizan, los docentes, e incluso las familias) reciben los datos en un plazo muy breve para poder saber qué les pasa a sus adolescentes en ese momento, y poder preparar respuestas rápidamente.
3. **Módulo de “Miembros del Centro Juvenil”.** La lista de los miembros y las fichas personales están centralizadas para mantener el registro de todo lo que se necesita en el proyecto sobre cada miembro participante.

4. **Módulo de “Control de Actividades”**. El equipo de SOCIE trabaja mediante un panel central la tipificación y clasificación de las actividades de todos los proyectos. En este panel se evalúa, estandariza y se hace devoluciones con recomendaciones de mejora a las actividades que llegan a través de la app móvil. Mediante esta herramienta se acompaña a cada animador/a o técnico en la implantación del *framework* Entrecomp. El marco Entrecomp o competencia emprendedora es en el que se trabaja para medir resultados en la adquisición de esta competencia que se relaciona con la capacidad de tener y llevar a cabo ideas que generen valor para los demás. Esta es la competencia educativa más importante en el ocio educativo de las adolescentes. Las actividades se realizan con grupos de adolescentes, y promueven que estos grupos se configuren alrededor de un centro de interés concreto.

5. **Módulo de “Gestión de Formaciones”**. Los encuentros formativos, cursos, sesiones, seminarios y demás espacios formativos tienen un seguimiento estandarizado a través de este módulo. SOCIE dispone de una persona profesional a cargo de este módulo para su gestión diaria.

EL SGC SE EVALÚA Y MEJORA DE MANERA CONTÍNUA

Se propone revisar los recursos proporcionados en el SGC de manera periódica donde se pretende:

- Determinar si el programa se ha implantado y mantenido correctamente.
- Identificar áreas y métodos de posible mejora.
- Evaluar la capacidad del proceso para garantizar una adecuación y eficacia continua.

Se planifican unas revisiones periódicas trimestrales a las que asistirán las personas responsables de cada acción desarrollada con responsabilidad estratégica para poder realizar los cambios necesarios de la evaluación conjunta que se ha realizado.

LOS PRINCIPIOS

SOCIE y su SGC siguen estos 6 principios:

PRINCIPIO 1: La persona adolescente en el centro.

PRINCIPIO 2: El grupo de iguales como medio para organizar a las personas.

PRINCIPIO 3: El centro juvenil como campo de práctica.

PRINCIPIO 4: El Instituto de referencia como aliado.

PRINCIPIO 5: Las competencias educativas como herramienta.

PRINCIPIO 6: La mejora de la democracia mediante el fortalecimiento de la sociedad civil, como reto.

Y ahora, ¿qué?

PROPUESTA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PUNTO DE PARTIDA

Proponemos empezar por este pequeño test para obtener una impresión inicial de tu proyecto así como para detectar los puntos débiles susceptibles de mejora.

La técnica de realización del test consiste en contestar una serie de afirmaciones con una respuesta numérica del 1 al 4 siendo (1: nunca, 2: raras veces, 3: a veces y 4: siempre). Las preguntas aparecen agrupadas por bloques temáticos. Al final del test aparece una escala que resume el total de la puntuación obtenida informando del grado de sostenibilidad.

		1	2	3	4
	PROYECTO DE CENTRO JUVENIL				
1	Se analiza la realidad para detectar las necesidades que pretendemos mejorar con el proyecto, mediante un número de encuestas significativo				
2	Se marcan unos objetivos de trabajo				
3	Estos objetivos son concretos, medibles y temporalizados				
4	El proyecto trabaja en base a la adquisición de competencias educativas				
5	El proyecto tiene una temporalización estable, más allá de actividades puntuales				
6	Se calendarizan las acciones a lo largo del año				
7	El proyecto está dirigido a población adolescente de 12 a 17 años				
	INSTRUMENTOS				
8	Se tiene un sistema de control sobre la ejecución de las actividades				
9	Se anota datos de cada actividad como nº de personas asistentes, edades o sexo				
10	Se dispone de cronograma del proyecto				
11	Se elabora las fichas de cada actividad				
12	Se utiliza algún sistema informático para registrar datos de las actividades				
	PARTICIPACIÓN E INVOLUCRACIÓN DE LA POBLACIÓN JOVEN				
13	Se involucra a la población adolescente en el análisis de la realidad				
14	Se involucra a la población adolescente en la evaluación del proyecto				
15	Se involucra a la población adolescente en el diseño de las actividades				
16	Se involucra a la población adolescente en la ejecución de las actividades				
17	Se involucra a la población adolescente en la evaluación de las actividades				
18	Se reparte responsabilidades entre las personas participantes				
	EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO				
19	Se hacen evaluaciones periódicas donde analizar los registros de datos del periodo				
20	Se hace una evaluación final del proyecto				
21	Se cuenta con unas metas e indicadores claros				
22	Se aplica medidas de mejora derivadas del seguimiento del proyecto				
	REDES DE TRABAJO				
23	Se trabaja de manera coordinada con otros agentes educativos como centros educativos, personal municipal y otras entidades.				
24	Se trabaja en red con otros proyectos mediante encuentros teniendo en cuenta los diferentes niveles de participación de las personas adolescentes				
25	Se ha mantenido contacto con otros proyectos que miden la adquisición de competencias educativas en el tiempo libre				

Tras el recuento del total de puntos, se puede consultar a modo de referencia la siguiente escala el estado de tu proyecto:

Entre 25 y 52 puntos:

Neutro. En términos generales el impacto educativo del proyecto no parece fácil de evaluar. Te animamos a incorporar algunos cambios en tu sistema.

Entre 53 y 76 puntos:

Encaminado. El proyecto parece que facilita que las personas adquieran competencias educativas. Puede ayudarte disponer

de alguna ficha concreta que te facilite recoger siempre los mismos datos para tomar decisiones en base a ellos.

Entre 77 y 100 puntos:

Buen trabajo. Parece que se facilita la implicación de adquisición de competencias educativas con instrumentos de control y seguimiento. Puede ser hora de localizar a otros proyectos como el tuyo.