



MUSEO DEL JUEGO

LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Profesor: Manuel Hernández Vázquez
Universidad Politécnica de Madrid



El fenómeno de la socialización.

Al abordar los problemas de la animación, debemos entender desde antes de comenzar que no tratamos con materia sino con personas. De acuerdo con ésta premisa fundamental para nuestro trabajo, estamos obligados a tomar conciencia del hecho de que nuestra concepción de la persona y de la sociedad exige una actitud permanente diferente a la de un profesional descuidado. La animación, no consiste en estudiar recetas, sino que en primer lugar, debemos aprender a conocernos para así transformarnos y estar más dispuestos para ayudar a los demás a que tomen conciencia de los cambios necesarios que se deben realizar entre ellos. Estos esfuerzos recíprocos permiten una verdadera vida de grupo, favoreciendo por un lado la eficacia para alcanzar los objetivos y por otro la transformación de las actitudes personales, base indispensable de la conexión y armonía de las relaciones entre las personas.

Ante todo hay que tener en cuenta que no existe una única metodología de la animación y sí, diferentes y variadas propuestas metodológicas. La que aquí se presenta, es una de ellas, ni mejor ni peor que otras, sino simplemente es la que a través de la práctica y de la reflexión he ido elaborando a lo largo de muchos años de trabajo en el campo de la animación deportiva.

Otro aspecto de gran interés y que existe acuerdo entre los especialistas de la animación es señalar que la metodología debe ser participativa y dialogante y que en todos sus momentos y acciones ha de tender a generar procesos en los que intervengan todas las personas implicadas en el grupo. Por tratarse de una metodología participativa, es flexible, porque se cambia y se enriquece de acuerdo con las intervenciones y aportaciones de las personas que participan, de sus intereses y preocupaciones y de sus carencias y limitaciones. Y se adapta también, teniendo en cuenta los cambios que acaecen en la realidad objetiva, modificando sobre la marcha, los pasos a seguir y los procedimientos. Las propuestas que se plantean nunca deben tomarse como una aplicación dogmática y rígida, ya que ello nos conduciría a una práctica que ignora la realidad del momento y por tanto inadecuada e inaceptable.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

El ser humano es un ser sociable y por tanto cuanto más desarrolla esa cualidad, significa que su participación en la sociedad es mucho mayor y más eficiente. De ahí la insistencia de los Estados Modernos Democráticos, en potenciar el asociacionismo a todos los niveles, como el mejor método de participación de los ciudadanos en las tareas de plantear nuevas alternativas para la mejora del bienestar de la sociedad en que vive. En una sociedad considerada desarrollada, de corte occidental, los índices de asociacionismo y de participación, son mucho más elevados que en sociedades menos desarrolladas.

Hay que ser conscientes sin embargo, de que en el desarrollo de las relaciones sociales, aunque existen más ventajas que inconvenientes, surgen constantemente problemas, que la propia sociedad o grupo, debe solucionar o corregir. Por ejemplo, cuando una sociedad crece, provoca la creación de organismos encargados del funcionamiento de los servicios colectivos, si no fuese controlada ésta burocracia, puede volverse dominante, dejando de ser un servicio a disposición de cada uno. Por otro lado la reglamentación cada vez más abundante, elaborada para corregir y evitar los abusos del individualismo, puede llevar a la limitación de las libertades, si el espíritu fuese olvidado y sólo se respetara la letra, suponiendo ésta situación un gran riesgo para reducir las iniciativas, la participación y la responsabilidad individual y colectiva.

En cuanto a las repercusiones positivas, hay que decir que superan con creces cualquier otra opción y sus ventajas para el ser humano, son indiscutibles. La socialización desarrolla el sentido de la colaboración, de la solidaridad y de la responsabilidad individual y colectiva. Permite además, solucionar más fácilmente las necesidades individuales y colectivas, tales como la alimentación, el alojamiento, la seguridad, la salud, las instituciones, los transportes, etc. El que el fenómeno de la socialización tenga más repercusiones positivas que negativas, depende exclusivamente de la voluntad del ser humano que con sus acciones es capaz de dominarlo y utilizarlo para su desarrollo personal y social.

Todos formamos parte de grupos. Un individuo no se comporta del mismo modo si está sólo o en grupo, apareciendo en ambos casos



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

aspectos diferentes de su personalidad. La participación en un grupo lleva a las personas a:

- Adoptar una cierta personalidad de cara a los demás miembros del grupo. Esta personalidad que disimula por un lado ciertos aspectos personales o una determinada idea de si mismo, es a veces tomada por el resto de grupo como una manifestación auténtica de personalidad.
- Sentirse protegido por un cierto anonimato ya que el grupo constituye una de las primeras formas donde las personas se enmascaran en mayor o menor medida. ésta característica, hace que incluso los más inhibidos, se entreguen a ciertas actividades o adopten ciertas aptitudes que serían impensables si estuviesen solos.

En medio del grupo las relaciones pueden ser verticales, que implican una superioridad, una subordinación, por ejemplo la familia, la empresa, etc. Son jerárquicas y se basan en la autoridad y en la obediencia, y las relaciones horizontales que implican la igualdad, como por ejemplo las relaciones entre amigos, en clase o en el trabajo entre los compañeros y se basan en la solidaridad.

Pero dentro del grupo cada persona es particular, ya que si en ciertos aspectos, las personas son semejantes como los trabajadores de una empresa, alumnos de una misma clase o miembros de un mismo sindicato, lo cierto es que en todos los casos son muy diferentes unos de otros:

- Por su carácter, cuyos defectos perjudican y deterioran la calidad de las relaciones sociales y que hacen que sean más o menos agradables.
- Por sus preocupaciones personales y profesionales.
- Por su envergadura personal, su capacidad de comprensión y de acción.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

El grupo si es estable tiende a organizarse y a estructurarse en torno a dos dirigentes, cuya influencia se ejerce y se establece. Asimismo, en su interior se forman subgrupos por afinidades o relaciones amistosas que unen de forma selectiva a parte del grupo y excluye de éste a todos aquellos, considerados antipáticos. Podemos clasificar a los distintos grupos de la siguiente forma:

- El conjunto de personas no organizadas es una clase.
- Los grupos pasivos (sociedad de pescadores, casas regionales, cofradías, etc.
- Los grupos de influencia (familia, clase social, profesión).
- Los grupos determinantes (sindicatos, partidos políticos, asociaciones, etc.). Éste último grupo es el que está orientado para transformar la sociedad y es el grupo dinámico formado por militantes. Su objetivo es intentar modificar el entorno y las condiciones sociales, presentando nuevas alternativas para su mejora.

Características del grupo

- La personalidad del grupo alcanza su máxima fuerza cuando el número de sus miembros está comprendido entre siete y quince personas. Por debajo de éste número, las personas no cambian y no se crea una personalidad del grupo. Por encima, el grupo pierde su personalidad y se establece unas relaciones de masas.
- Las relaciones dentro del grupo, suelen tener un grado alto de afectividad. Por ello el grupo, reacciona más vivamente que una persona a nivel individual y sus entusiasmos o pesimismo son también más importantes.
- El grupo es más sensible a las críticas que le puedan ser hechas, que si se hicieran a nivel individual.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Un grupo tiene menos resistencia, se cansa más deprisa que las personas. Es por eso que las reuniones prolongadas, son al final, poco útiles.

Influencia de las personas sobre el grupo. Elementos cualitativos

- El prestigio de la persona que habla tiene una influencia preponderante.
- La apelación a valores fundamentales que hacen vibrar a los participantes del grupo, marcados por esos valores.
- La apelación a la razón, a través de una demostración racional y de una argumentación lógica.
- La naturaleza de las personas: los elementos influyen de forma diferente en las personas. Lo que influye en unos puede dejar indiferente a otros y viceversa.
- Todos, según nuestra personalidad, ejercemos algún tipo de influencia en el grupo. Nuestro carácter va a marcar la personalidad del grupo, aunque sea de manera inconsciente.

Influencia de las personas sobre el grupo. Elementos cuantitativos

- El orden de las intervenciones: el que habla primero influye en los demás, por atención o reacción
- El tiempo que duran las intervenciones: las personas que hablan menos tiempo influyen menos en el grupo que las que hacen una intervención más duradera.
- Claridad de intervención: permite que el grupo comprenda mejor las ideas que se quieren transmitir.
- La frecuencia de la intervención: cuanto más veces interviene una persona, más fuerte es su influencia sobre los demás, reforzando



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

sus ideas dentro del grupo, pero también puede provocar irritación y un sentimiento de rechazo

Bases para una buena participación dentro del grupo

- La cooperación dentro del grupo
- El respeto mutuo entre todos los participantes.
- Discutir los objetivos del programa.
- Modificar el programa si los componentes del grupo lo creen necesario.
- Capacidad de comprensión y participación en las tomas de decisión y en las responsabilidades.
- Informar a los miembros del grupo lo que se espera de ellos, tanto al inicio como durante el transcurso de la reunión.
- Permitir a los miembros del grupo que sean observadores, críticos estimulándoles a discutir de forma generalizada el programa presentado, ayudándoles de esta forma a ser sensibles a las necesidades del grupo.

Los líderes

- El líder es elegido normalmente por el grupo y suele gozar de la simpatía y respeto del mismo.
- Son los que tienen mayor responsabilidad. Deben mantener la armonía del grupo y la unión entre sus miembros, dejando que sus miembros se expresen libremente.
- Tiene que coordinar, facilitando la vida del grupo.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Tiene que ser una persona de pensamiento, contribuyendo a definir los objetivos del grupo y determinar la política más adecuada.
- Tiene que ser competente. el grupo tiende a pedir la opinión del grupo cuando surgen dificultades.
- Tiene que dar ejemplo, tanto con su personalidad como con sus pensamientos y actuaciones

Dificultades de la comunicación

- Dificultades debidas al animador.
- Dificultades debidas a los participantes.
- Dificultades debidas a los hábitos del grupo.
- Dificultades debidas a temas ya abordados.

Principios de la animación para el responsable del grupo

- Dar ejemplo
- No ser tímido
- Estar dispuesto
- Ser innovador
- Tener confianza
- Ayudar al grupo a priorizar los puntos del día
- Hacer rendir los talentos

Funciones del animador dentro del grupo

- Exponer a los participantes claramente de los detalles del proyecto
- Cumplir su trabajo de manera responsable
- Informar de todas las posibilidades
- Proponer el material
- Debe estar siempre a disposición del grupo
- Intervenir cuando se lo pida el grupo



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Estar dispuesto a revisar los temas en cualquier momento
- Procurar que en las reuniones se traten todos los temas
- Recordar los fines
- Elaborar un programa
- Crear el clima apropiado para alcanzar los objetivos
- Favorecer la modificación de los participantes
- Proponer los medios y los métodos
- Velar por su comportamiento
- Favorecer cierta autonomía dentro del grupo

Cada persona es única. Los primeros años de la vida del niño son cruciales para la formación de su personalidad, influyendo de manera positiva el clima afectivo que encuentre y la actitud de los padres de tal forma que ciertos rasgos adquiridos en esos primeros años, perdurarán a lo largo de toda la vida. El niño presenta tres necesidades básicas:

- Necesidad de ser amado; en el caso de no ser satisfecha ésta necesidad, suelen surgir problemas muy serios relacionados con el equilibrio psicológico, alcanzando su desarrollo físico, intelectual y personal.
- Necesidad de ser protegido; si falta, el niño puede sufrir perturbaciones emocionales o desvíos morales.
- Necesidad de ser valorizado; si no se cubre, el niño estará amenazado por ciertos complejos de inferioridad.

El conocimiento de los seres humanos es complejo y delicado a la vez, exigiendo una gran objetividad y grandes dosis de humildad. Tenemos que ser conscientes de la necesidad de ir más allá del personaje para poder comprender a la persona y ser aceptado y aceptar a los demás tal y como son. Los hombres se diferencian entre si por una serie de características hereditarias por un lado y adquiridas por otro a través de su medio ambiente.

1. Características hereditarias

- El físico (delgado, gordo, estatura, etc.)



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- La fisiología (etnia, salud, etc.).
- El carácter (colérico, linfático, etc.).
- Las aptitudes (hábil, mañoso, etc.)

2. Características provenientes del medio ambiente

- Por la mentalidad de nuestro entorno social, profesional, sindical.
- Por la instrucción que recibimos.
- Por nuestra historia psicológica: relaciones familiares, amigos, etc.
- Por el sistema de valores.

Nuestro comportamiento en un grupo

- Una ocasión de hacernos valer.
- Una fuerza adicional, un apoyo; se usa fácilmente cuando no se está sólo.
- Conformismo
- Considerar a los otros como instrumentos, adversarios o extraños. Lo que suprime toda posibilidad de diálogos y es la negación del otro como persona.

A través de la caracterología podemos hacer una clasificación de los caracteres de las personas. Ésta, agrupa un número limitado de categorías, determinadas por la combinación de tres factores considerados como los más importantes:

- La emotividad



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- La actividad
- La manera de reaccionar, dividida en dos categorías: Primarios, que son aquellas personas cuyas reacciones surgen de pronto, aunque son breves. Por ejemplo, un colérico que no guarda resentimiento. Y secundarios, son aquellos cuyas reacciones son más lentas pero más duraderas, por ejemplo un individuo fiel a sus amistades, estable en sus relaciones sociales, etc.

Combinando estos factores, se obtiene ocho tipos esenciales de caracteres:

EAS	APASIONADO	nEAS	FLEMÁTICO
EAP	COLÉRICO	nEAP	SANGUINARIO
EnAS	SENTIMENTAL	nEnAS	AMORFO
EnAP	NERVIOSO	nEnAP	APÁTICO

n (no). E (Emotividad). A (Actividad). P (Primario). S (Secundario)

Principios de la Animación

En la práctica de la Animación, la actitud con que se llevan a cabo las actividades, el modo de desarrollarlas y la forma de emprender el trabajo, son cuestiones más importantes que el contenido de las acciones. Un buen juego, se puede convertir en una actividad aburrida, si la actitud del animador es negativa y por el contrario un mal juego, bien dirigido y con una actitud positiva por parte del animador, se puede convertir en una actividad divertida y maravillosa.

Hay animación, cuando se promueven y movilizan recursos humanos, mediante un proceso participativo que desenvuelve potencialidades latentes en las personas, grupos o comunidades. Lo



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

sustancial es encontrar formas y proyectos que realmente animen a las personas a participar en las actividades propuestas. Para ello, para conseguir estos objetivos, no sólo hay que proporcionar los instrumentos necesarios para la actividad, sino que también hay que crear los ámbitos o espacios para las actividades puedan llevarse a cabo.

Teniendo en cuenta lo dicho, vamos a desarrollar los distintos aspectos a tener en cuenta a la hora de poner en marcha y proyecto de animación.

Aspectos o momentos en las tareas de la animación

- a. Fase de sensibilización o motivación
- b. Detectar las minorías activas o grupos de incidencia
- c. Capacitación de animadores voluntarios.
- d. Promover las actividades con la participación de la gente.

a. Fase de sensibilización o motivación. Hay que decir que, en general, existe una escasa demanda cultural y deportiva y un nivel muy bajo de participación social, que se expresa preferentemente en el mundo asociativo. Los consumidores de cultura que son aquellas personas que buscan el saber necesario para incrementar su calidad de vida, son muy escasos. Predomina en estos tiempos que vivimos, la cultura enlatada de las industrias especializadas en el ocio y la cultura y que en muchas ocasiones, constituye un elemento de invasión y colonialismo cultural.

La fase de sensibilizar y motivar tiene como objetivo, superar la apatía tradicional hacia las actividades relacionadas con el ocio, transmitiendo una valoración positiva por todo lo cultural y sobre todo por todo aquello que supone la participación en la vida asociativa, como forma de afrontar los problemas comunes. Hay que inculcar que lo cultural es algo necesario y fundamental y que la vida asociativa es el vehículo imprescindible para llevarlo a cabo. El trabajo social, es una tarea propia de cada persona por el sólo hecho de vivir en sociedad y



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

que esa convivencia exige acciones solidarias, si queremos que sea productiva y gratificante.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta, a la hora de desarrollar las actividades de sensibilización y motivación, es el de conectar con las situaciones reales de la gente a quién va dirigido el programa de animación. Ningún proceso se desarrolla en abstracto y por tanto es necesario saber llegar a los centros de interés de las personas y establecer una estrategia para que la información les llegue con claridad y puedan tomar su decisión. Por ello, habrá que tener en cuenta por un lado los intereses, las aspiraciones manifiestas y las necesidades y problemas que tienen y por otras acciones posibles a emprender habida cuenta del nivel de conciencia real. Desconocer la realidad hace imposible el éxito de cualquier estrategia de animación, corriendo el riesgo de proponer actividades que no tengan ningún interés para los interesados.

Por último hay que señalar también que toda actividad de ocio cultural, está indisolublemente unida a todo lo social. Todas las tareas de animación mantienen siempre esa doble dualidad y es imposible separarlas ya que el trabajo en una de ellas lleva implícito la existencia de la otra realidad. Toda actividad relacionada con el ocio, estará ligada siempre con actividades de tipo social para su desarrollo.

b. Detectar las minorías activas o grupos de incidencia. Una vez realizadas las tareas de sensibilización y motivación, o bien durante la realización de la misma, tenemos que detectar las personas o grupos de incidencia que son aquellas personas grupos que por sus inquietudes, inciden de manera significativa en la vida social y cultural del grupo o en conjunto de una comunidad. La forma de llevar a cabo la detección de éstas minorías y grupos de incidencia es la siguiente:

- Durante el estudio o investigación sobre la situación sociocultural.
- Al estudiar la demanda cultural de parte de diferentes grupos y sectores sociales.
- A través de los contactos que el animador o equipo de animación, tiene con las personas o grupos.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- A través de observar el modo de actuación o intervención de determinadas personas o grupos en actividades de ocio.
- Una vez detectados los grupos de incidencia, se debe establecer un contacto con ellos a través de entrevista, mediante convocatorias abiertas o bien recurriendo también, si existiese al fichero que pueda tener la propia institución.

c. Capacitación de animadores voluntarios. Detectados los grupos de incidencia, debemos ofrecer un programa de formación a través de cursos, talleres y seminarios conforme a los intereses y necesidades de las personas a quien va dirigido. Es fundamental dotar a esas personas de unos conocimientos mínimos sobre Animación que hagan posible que su labor sea eficaz. Que quede claro, que no nos estamos refiriendo a los profesionales de la animación, sino a todas aquellas, que forman parte del grupo o institución y que son capaces de motivar y movilizar a otras personas del grupo. Lo prioritario, en éste sentido es proporcionar un mínimo de capacitación técnica, a todos aquellos que son capaces de realizar acciones de Animación. Dos aspectos hay que tener en cuenta a la hora de capacitar a los animadores voluntarios:

- Proporcionar a la gente los instrumentos necesarios, para que sean capaces de animar y dinamizar, incrementando la participación y la capacidad de organización y de actuación. Algunas de esas técnicas cuyo dominio resulta indispensable para una buena acción de Animación, son las siguientes: técnicas de trabajo en grupo, de comunicación social, de estudio y conocimiento de la realidad, de comunicación oral y de organización, programación y administración.
- Estos animadores voluntarios deben disponer de una cierta formación cultural que les permita saber en que sociedad y en qué mundo viven, teniendo criterios para interpretar esa sociedad y ese mundo.

d. Promover la organización de actividades con la participación de la gente. A la hora de tomar la decisión de iniciar las actividades, debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Hay que partir de los problemas y necesidades reales de la población. Es importante seguir el principio de la cercanía vital, que significa el contacto directo con la realidad.
- La necesidad que se articulen los programas de forma integrada con las instituciones a quienes van dirigidos de forma que desde el principio asuman el protagonismo de su ejecución.
- No promover nunca programas tipo o programas normalizados, ya que la realidad, nunca es la misma y por tanto las recetas no valen. Para cada realidad, para cada grupo concreto habrá que elaborar propuestas específicas.
- No proponer proyectos que ya otras instituciones están ejecutando, a no ser que sean alternativos o pueda representar un trabajo conjunto.

Un punto fundamental en las tareas de la animación es el momento de la transferencia que consiste en lograr que la población destinataria del programa, se haga cargo del programa. Esto comporta dos aspectos a considerar:

- El traspaso progresivo de las responsabilidades del programa a sus destinatarios, sean instituciones o grupos organizados de base.
- La transferencia de conocimientos técnicos que permitan que las personas destinatarias de los programas puedan en un momento determinado, asumir la responsabilidad de los mismos de manera eficaz y efectiva.

De lo que se trata es de desatar un proceso en el cual los animadores del programa, trabajen en una dirección determinada con el objetivo de que llegue el momento de que se produzca el harakiri de cada animador, es decir su propia autoeliminación, en el sentido de no ser necesarios para continuar el programa. Podríamos decir, que uno de los objetivos prioritarios de la Animación, es que las personas



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

destinatarias de los programas, se dinamicen de tal forma, que llegue el momento en que no sea necesaria la figura del animador.

“Hay que tender a que aumente la participación de la población destinataria de los programas, al tiempo debe disminuir la intervención de los animadores”.

La participación debe ser de una manera orgánica, es decir, que lo hagan a través de sus propias organizaciones, bien entre las ya existentes o mediante la promoción de otras de nueva creación. La transferencia de responsabilidades a los destinatarios, es la estrategia a seguir desde el principio del programa de animación y equivale a intervenir en las tomas de decisión dentro de sus organizaciones y en la participación activa en su desarrollo y ejecución. Sin embargo, no se llega a la participación de manera espontánea o natural por lo que habrá que tener en cuenta, algunos aspectos:

- La participación es un objetivo estratégico, que supone recorrer un camino donde cada persona se transforme de espectador en actor y vaya evolucionando de una participación tutelada a una participación autónoma.
- No siempre se logra la plena participación, pero a ella siempre hay que tender, promoviendo las iniciativas de las personas y fomentando el surgimiento y consolidación de las asociaciones autónomas.
- Las asociaciones atraviesan normalmente, distintas fases, alternando períodos muy activos, con otros de estancamiento e incluso en algunos casos, llegan a desaparecer. Estas variaciones dependen en parte del equipo dinamizador pero en gran medida suelen ser problemas internos de la propia organización o por situaciones externas.
- No siempre las organizaciones reflejan los verdaderos intereses de la gente, ni sus dirigentes son realmente representativos. Siempre habrá que tener especial cuidado, para conocer la situación real y qué representa cada uno dentro de su grupo o institución.

En todos los casos, no hay que perder de vista que la Animación es una tarea para provocar un proceso de participación, de expresión y



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

de creatividad cultural. El animador tiene que desatar todo el potencial y riqueza que tiene la gente en experiencias, ideas, iniciativas, propuestas, creaciones, etc., que surgen en su vida, como respuesta a los problemas y necesidades que hay que superar de forma cotidiana y a través de los cuales expresa su manera de ver, de pensar y de entender el mundo. La finalidad última de la Animación es conseguir que la gente participe y que tenga un papel protagonista en todo aquello que le concierne.

Problemas operativos en la práctica de la Animación. En el terreno de la acción, la práctica de la Animación, conlleva resolver de una forma operativa las siguientes cuestiones:

a. Destinatarios de los programas. Uno de los principios de la Animación, es que todos, tengan una participación activa en los programas que se ejecutan de manera que se consiga lo antes posible, el tránsito entre el público- espectador al participante-actor. Entre los destinatarios de un programa de animación habrá gente a la que no interese participar, otros tendrán una actitud pasiva y habrá también un grupo quienes por si mismos, comiencen a animar a los demás.

La Animación está destinada prioritariamente a los que no están animados, social y culturalmente y que normalmente suele ser el grupo más numeroso y más variado en sus intereses. La estrategia de la Animación es el de saber diferenciar y diversificar la oferta deportiva y cultural que responda mejor a las necesidades de los diferentes grupos implicados. El estudio investigación nos tiene que dar información de los siguientes aspectos en relación a los destinatarios de los programas: edad, sexo, condición social y situación económica, profesión u ocupación de la mayoría o del grupo más representativo, estudios que han realizado y nivel cultural medio, expectativas y preocupaciones culturales dominantes, religión que profesan, posición política, aficiones e intereses, especialmente los espontáneos y manifiestos, asociaciones a las que pertenecen y grado de participación en las mismas, tipos y formas de participación frente a los problemas colectivos, preocupaciones dominantes en esa coyuntura y su posible incidencia en el programa.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

b. Responsables de promover, organizar y realizar las actividades. Dentro de un programa de animación, existen varias categorías de personas responsables de las distintas áreas que conforman el proyecto:

- Por un lado, tenemos al animador que realiza las tareas directamente y que en ningún momento debe actuar como líder, dirigente o director del proyecto, sino simplemente como dinamizador.
- Los administradores destinados a garantizar el buen uso de los recursos destinados a estos programas.
- Los investigadores que realizan los estudios necesarios y pertinentes para llevar a cabo estas actividades.

En cuanto a la figura del animador, existen diferentes perfiles de los mismos, atendiendo a la especialidad o modelo operativo:

- Animador que atiende preferentemente a lo estético, ya sea en el campo de la creación, de la expresión artística o de su difusión.
- Animador que prioriza la actividad de animación en el mundo escolar, tendiendo a compensar ciertas lagunas sociales mediante una incidencia en los aspectos educativos en tiempo extraescolar.
- Animador que atiende básicamente a actividades sociales, estando orientado a la promoción del asociacionismo y a la prestación de algunos servicios sociales.
- Animador que promueve, organiza y asesora la realización de actividades deportivas y culturales, intentando que los participantes colaboren directamente, ayudándoles a expresarse y a sentirse protagonistas del proyecto.

c. Lugares y espacios necesarios para desarrollar las actividades. Son los espacios que vamos a utilizar para el desarrollo de las actividades y que deberemos seleccionar de acuerdo con las circunstancias.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- El tipo de actividad que vamos a realizar y que normalmente condiciona el tipo de espacio.
- Según la actividad se centre en un grupo, una institución o una colectividad.
- El tipo de destinatarios.
- La necesidad de realizar las actividades en un entorno próximo al lugar donde la gente vive habitualmente (cercanía vital, escuela, asociación de vecinos, centros sociales, bibliotecas, museos, clubes, la empresa, la calle, etc.
- Los espacios a utilizar deben favorecer la participación y la dinamización de los proyectos culturales.
- Los locales o centros que utilicemos no deben tener connotaciones específicas, que por sus características, sean excluyentes de algún sector de la población.

Los espacios que suelen utilizarse más a menudo para actividades de animación son los siguientes:

- Centros deportivos municipales escolares
- Centros sociales
- Casas de cultura
- Bibliotecas
- Monumentos
- Espacios naturales como playas, montaña, bosques, zonas acuáticas, etc.
- Instalaciones deportivas escolares
- Centros culturales
- Casas de la Juventud
- Museos
- Parques, plazas y calles

Los criterios para la creación y utilización de equipamientos, debe basarse en una política cultural clara, teniendo en cuenta siempre que lo que cuenta en los procesos culturales no son los edificios sino las personas, ya que aunque los equipamientos son necesarios, siempre hay que darles vida a través de una participación activa.

d. Ámbito temporal donde se realizarán las actividades. Las actividades de animación por pura lógica, suelen organizarse durante el tiempo libre de las personas. En ese tiempo y de acuerdo con sus intereses, se busca el momento más adecuado para participar en algún



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

programa de animación. En la práctica, el tiempo disponible se reduce a elegir entre los siguientes espacios temporales:

- Elegir una actividad que se desarrolla durante la semana, utilizando entre una a seis horas semanales.
- Actividades de media jornada diaria
- Actividades de jornada completa
- Actividades de varias jornadas
- Actividades de una semana de duración
- Actividades de fin de semana
- Actividades cuya duración es de varios meses
- Actividades en tiempo de vacaciones.

e. Técnicas grupales. Se refieren a los procedimientos o técnicas sociales y pedagógicas que se utilizan en la organización y desarrollo de los proyectos de animación:

- **Técnicas de iniciación**, que tienen como objetivo crear las condiciones necesarias para que el grupo y sus miembros se inicien en la vida asociativa, mediante el conocimiento mutuo, la desinhibición, etc. Creando una atmósfera positiva para el trabajo.
- **Técnicas de cohesión**, que ayudan a la construcción del grupo en sus diferentes etapas de desarrollo, afianzándolo y transmitiendo su proyección grupal.
- **Técnicas de producción grupal**, que ayudan a desarrollar las tareas del grupo y su organización interna a través de reuniones, tomas de acuerdos y reparto de responsabilidades (mesas redondas, panel, etc.)
- Técnicas de medición, que sirven para conocer la vida interna del grupo, sus relaciones y la posición de sus miembros. Asimismo se utilizan para evaluar su funcionamiento.

f. Técnicas de comunicación. Podemos clasificarlas en tres grupos:

- **Técnicas de comunicación oral**, siendo la charla, el discurso o la conferencia y las reuniones las formas más típicas.
- **Exposiciones**, que tratan de transmitir mensajes a un grupo de personas, mostrando el producto que se quiere dar a conocer. En



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

las exposiciones se habla poco, siendo la muestra lo más importante.

- **Técnicas de comunicación social**, que utilizan el mensaje escrito y el lenguaje visual para dar la información (periódicos, revistas, pintadas, murales, megafonía, informativos de radio, cine, fotomontajes, montajes audiovisuales, Internet, etc.

Clasificación de las reuniones

Reuniones en las que el animador decide

- Reunión para transmitir órdenes, se utiliza en la mayoría de las estructuras de grupo, desde el mundo de la empresa, a los sindicatos y partidos. Consiste en transmitir indicaciones y órdenes e información, a las personas que forman parte del grupo o institución.
- La reunión de sondeo. Es de la misma naturaleza que la anterior, pero previamente, antes de tomar las decisiones, el animador pide la opinión de los participantes; el animador escoge el tema y también decide, con la colaboración de todo el grupo
- El brainstorming, palabra inglesa que significa, desencadenamiento de cerebros. Su finalidad es favorecer la producción de ideas a través de la participación de todas las personas del grupo.
- Reuniones de información, que son aquellas donde el animador decide todo y simplemente informa al grupo del tema y el método a seguir.
- El panel o mesa redonda, Es una forma de reunión conocida también con los nombres de mesa redonda o cara a cara y consiste en reunir a varias personas especialista en un tema concreto, quienes exponen sus ideas delante de un auditorio. El animador en éste caso hace de moderador.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Método Phillips, se utiliza cuando se trabaja con un grupo muy numeroso y consiste en dividir a todos los participantes en grupos de seis personas y que durante seis minutos, discutan y reflexionen sobre una pregunta hecha por el animador. Posteriormente un portavoz de cada grupo, expone al resto las conclusiones a las que han llegado.

Reuniones donde el animador ayuda y el grupo decide

- La reunión centrada en el grupo, está basada en el grupo, que es quién toma las decisiones. El animador está presente pero apenas sugiere aspectos del problema al grupo.
- La reunión centrada en el problema, donde el animador es el que propone el plan a discutir o a trata así como el método de trabajo, mientras que los participantes deben participar a través de la reflexión y el intercambio de ideas, análisis y finalmente la toma de decisión entre todos.

Reuniones de grupos heterogéneos con varios animadores

- La reunión de estrategia, se utiliza cuando en las reuniones hay grupos enfrentados o representan intereses distintos. El animador, en éste caso, se esforzará por mantener la homogeneidad de su grupo, y encaminado sus intervenciones a que prevalezcan sus propuestas al tiempo que intenta destruir las del grupo adversario. Los participantes intervienen de acuerdo a un plan establecido previamente en las reuniones preparatorias, donde cada uno apoyará el punto que le haya sido asignado y ayudará al resto del grupo en caso de dificultad.

Como mejorar los programas de las reuniones

- El animador debe disponer de tiempo para examinar previamente los fines y comprobar si son realizables y están conforme con el programa



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Determinarlos en función de las necesidades y objetivos del grupo
- Una vez definidos los fines, hacerlos examinar por los otros miembros del grupo
- Distinguir los fines inmediatos, de los objetivos a medio y largo plazo
- Explicar claramente y de forma breve, los tipos de cambio que se proponen
- Discutir los fines del programa con todos los responsables.
- Para cada nueva orden del día, es necesario revisar siempre los fines, con los todos los miembros del grupo.
- Prevenir el proceso de control que permitirá medir el grado de realización de los objetivos previsto.
- Proceder a un análisis constante de los fines del programa para verificar si son realizables y adaptarlos, si fuera necesario.
- Una vez determinado, el programa puede ser modificado, si se deduce que los fines eran demasiado ambiciosos, no suficientemente convincentes o poco estimulantes.

Las preguntas

Según su finalidad

- Preguntas que sitúan el asunto
- Preguntas que permiten estudiar el asunto
- Preguntas que permiten determinar acciones concretas

Según su forma

- Preguntas cerradas u orientadas
- Preguntas abiertas: porqué, como, cuando, donde, quien, cuanto
- Preguntas de elección limitada.

Según su naturaleza

- Preguntas directas
- Preguntas indirectas
- Preguntas a la Asamblea



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Preguntas formales
- Preguntas mudas
- Preguntas de retorno
- Preguntas de animación

Discusión de un tema

1ª fase: Exposición introductoria. Sirve para definir el asunto y debe ser breve, precisa, clara y bien preparada.

2ª fase: los participantes deben estar bien enterados del tema. El animador debe preparar bien la reunión. En el caso de no querer asumir el papel directivo, estará obligado a presentar al grupo una propuesta, sobre la que trabajar (orden del día junto a la convocatoria de la reunión).

3ª fase: Análisis. Analizar la situación en base a los conocimientos que se tengan del tema.

4ª fase: Síntesis. Primero hay que hacer una síntesis parcial en todas las fases de la reunión y por último hacer una síntesis final.

5ª fase: Conclusiones generales. Es cuando se toma la decisión final, las acciones que se van a adoptar, se reparten las responsabilidades, se fijan los plazos, determinar los medios. Tomar una decisión exige gran lucidez pues es necesario determinar claramente que esa decisión fue realmente tomada en las mejores condiciones de: claridad, certeza, unanimidad y coherencia

Dificultades de la comunicación

- **Dificultades debidas al animador**

El animador tiene tendencia a abarcarlo todo.

El animador intenta transmitir constantemente ideas al grupo, incidiendo constantemente en sus planteamientos.

El animador interviene siempre después de cada respuesta.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- **Dificultades debidas a los participantes**

El participante no ha preparado nada.

El participante es tímido

El participante responde a todas las preguntas, incluso las que van dirigidas a otros.

El participante es distraído.

- **Dificultades debidas a los hábitos del grupo**

Dirigirse siempre a los mismos.

Desinteresarse por sistema, de algún participante del grupo.

Todos hablan al mismo tiempo y de todo.

- **Dificultades provenientes de asuntos abordados**

Cuando es un asunto delicado.

Es un asunto difícil.

Nadie está interesado.

Solamente están interesados unos pocos.

Las responsabilidades de un buen participante

- Ayudar a la cooperación dentro del grupo, haciendo un esfuerzo de atención y comprensión a todas las iniciativas.
- Respetar a todos los miembros de grupo, estando atentos a lo que dice cada persona, mostrando a quien habla que lo estamos escuchando.
- Analizar las intervenciones en función de los fines del grupo, los intereses de la persona que ha hablado y los intereses de acuerdo con nuestro punto de vista. El respeto para los otros es necesario, pues es lo que permite que cada persona se exprese libremente y al final se tengan en cuenta, para buscar la solución final, el punto de vista de todos.

g. Los medios o instrumentos técnicos. A la hora de decidir los medios y recursos que tenemos que utilizar hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Los problemas técnicos, que suelen aparecer ante la complejidad de ciertos aparatos o instrumentos, por lo que antes de tomar la decisión de su adquisición, tenemos que resolver el problema técnico de su manejo.
- Los problemas económicos, pues no tiene sentido utilizar medios costosos y complejos cuando el trabajo se lleva a cabo en pequeños grupos, donde el trabajo personal y directo es el que tiene que predominar, junto con el desarrollo de la creatividad individual y del grupo.
- Conviene además, evitar todo fetichismo técnico que transforma lo instrumental en un fin en si mismo, creyendo que todo el programa está basado directamente en la disponibilidad de los instrumentos, pasando a un segundo plano la actividad.
- Por último, no hay que olvidar nunca que los instrumentos que utilizamos no dejan de ser un medio de apoyo que nunca podrán sustituir ni al animador ni al proyecto de actividades, ni a todas las personas que colaboran en la consecución de todos los objetivos.

3.3. Pasos a seguir para la elaboración de un proyecto

3.3.1. Investigación

a. Estudio del entorno

- Información demográfica: población total, distribución por grupos de edades, tasa de crecimiento, densidad demográfica, distribución geográfica (barrios, distritos, situación socio-laboral).
- Factores económicos: actividad económica fundamental, nivel de vida medio, nivel de ingresos, situación económica general, estructura de la fuerza laboral.
- Factores sociales: nivel sanitario, nivel educativo, nivel habitacional, niveles de información, estructura política y niveles de participación, inmigración, estructuras asociativas, niveles de movilización, niveles de integración social.



b. Nivel cultural

- Vida cultural: Actividades que se desarrollan, servicios socio-culturales que se ofrecen, Actividades culturales de mayor arraigo, detectar a las personas o grupos de influencia cultural, manifestaciones culturales basadas en la tradición, intereses y preferencias de las gentes, principales destinatarios de la acción cultural.

c. Potencial cultural

- Recuento de organizaciones e instituciones que promueven actividades culturales, infraestructuras y equipamientos culturales: bibliotecas, casa de cultura, teatros, cines, centros sociales, centros recreativos, salas de exposiciones, salas de conciertos, museos, modelos y patrones culturales dominantes, procesos culturales más importantes.

d. Estudio de las necesidades culturales de un grupo

- Organizar una o varias reuniones de trabajo, para conocer al grupo en cuanto a las actividades que desarrollan, gustos e intereses
- Conocer las actividades principales que desarrollan
- El interés que puedan tener por otro tipo de actividades.
- Motivos de pertenencia al grupo
- Objetivos del grupo
- Expectativas del grupo en cuanto a la realización de un programa de animación.

e. Estudio de las necesidades culturales de una organización o institución

Escuela, centro social, asociación de vecinos, una cooperativa, una empresa, un centro juvenil, una institución cultural, un centro de la tercera edad, etc.:

- Hay que conocer, si es la actividad principal o es secundaria.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- A continuación conocer la demanda, a través de entrevistas con los responsables.
- Estructura funcional de la institución.
- Actividades que realizan
- Actividades que desearían realizar.

f. Estudio de las necesidades culturales de la población de un área:

Barrio, distrito, pueblo, ciudad, región, CCAA, Estado, Comunidad Europea:

- Estadísticas e informes de las distintas áreas que componen la población a estudiar.
- Entrevistas individuales y grupales, estructuradas y no estructuradas.
- Observación participativa, especialmente en actividades culturales.
- Técnicas de grupo
- Informantes.
- Grupos de creación participativa.

g. Estudio de la demanda cultural

- Usuarios habituales: personas con un grado alto de interés cultural, desde los que son simples consumidores, hasta los que participan activamente en las actividades.
- Usuarios potenciales: había que distinguir diferentes sectores de población, destacando sus centros de interés (según la edad, según la profesión, según su status social).
- No usuarios: los que no participan, en ningún caso.
- La demanda cultural expresa un nivel de conciencia, de centros de interés y de expectativas. Teniendo en cuenta esa realidad, se debe programar las actividades.

h. Jerarquizar las necesidades y problemas:

- La carencia de algo que se considera fundamental e importante satisfacer.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Que sea capaz de movilizar recursos humanos e institucionales
- Por su repercusión social (efecto de demostración).
- En algunas circunstancias, porque existen recursos para esas demandas concretas.
- Por razones de equilibrio o compensación.

i. Inventario de recursos disponibles:

- Materiales: Locales, casas de cultura, colegios, bibliotecas, centros deportivos, galerías de arte, museos, espacios urbanos, como parques, plazas, jardines, etc.,
- Utillaje profesional: pizarras, retro-proyector, proyector de diapositivas, ordenador, cañón de proyección, vídeo, etc.
- Recursos financieros: Presupuesto ordinario, subvenciones, recursos propios.
Recursos humanos: cantidad de personal, cualificaciones, funciones a realizar.

Diagnóstico

Todo diagnóstico sociocultural se elabora a partir de los datos y la información recogida en la fase de investigación e incluye cuatro niveles de análisis:

- Descripción de la situación estudiada y de los factores que han contribuido a producirla.
- Prognosis o predicción del comportamiento futuro.
- Evaluación de la situación, es decir, comprensión de la realidad.
- Factores relevantes que influyen en la situación.

3.3.3. Criterios a tener en cuenta

La tarea de elaborar un proyecto, se apoya en los resultados del diagnóstico y tiene como referencia la situación a la que se quiere llegar. Posteriormente, es necesario trabajar bajo determinados criterios o pautas:

- Definir y enunciar claramente los objetivos y metas.
- Proponer objetivos y metas realistas.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Establecer prioridades para el logro de los objetivos.
- Elegir objetivos compatibles y complementarios
- Articular de forma coherente los diferentes aspectos.
- Utilizar los recursos de forma equilibrada para cada fase del proyecto.
- Determinar los medios adecuados a los fines.
- Establecer el tiempo y el ritmo del proyecto.

Planificación

Consiste en hacer el plan de lo que se pretende conseguir, como alternativa a lo vivenciado, que fue estudiado en la investigación y diseñado y preparado en el diagnóstico. Comprende los siguientes objetivos:

- **Objetivos generales:** es la propuesta de valores, de estilos globales de la cultura que se animan y potencian.
- **Objetivos específicos:** son matizaciones más concretas que lo propuesto en la globalidad general.
- **Objetivos operativos:** son la tareas concretas realizables por las personas participantes.

Organización

Es necesario considerar la articulación de varios elementos:

- Presupuesto y financiación
- Medios e instrumentos
- Temporalización
- Contenidos informativos y temáticos

Ejecución y Memoria

- **Ejecución:** es el conjunto de actividades en las que se ponen en funcionamiento todos los elementos previstos en la planificación y en la organización.
- **Memoria del proyecto:** Es la presentación de lo planificado y de lo realizado. Dentro de la memoria, se debe incluir la evaluación, que



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

recogerá el análisis de las experiencias, de las vivencias y de los logros, a lo largo de todo el proceso.

Actividades de Animación Deportiva

Bajo la denominación del concepto de Animación, podemos realizar una gran variedad de actividades que abarcan todas las posibilidades culturales conocidas ya que tenemos que recordar que lo sustancial de la Animación no viene dado por lo que se hace, sino por la forma de llevarlo a cabo. Cualquier actividad cultural, del tipo que sea, podemos convertirla en una actividad de Animación, dependiendo siempre de la intencionalidad y del talante del animador a la hora de llevarla a cabo.

Todas las actividades conocidas podemos clasificarlas en los siguientes grupos:

Actividades de Formación. Son actividades que favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón:

- Jornadas
- Talleres
- Cursos
- Seminarios
- Ciclos de conferencias
- Mesas redondas, debates
- Reuniones de trabajo
- Círculos de cultura



Actividades de difusión. Son actividades que favorecen el acceso a determinados bienes culturales:

- Monumentos históricos
- Museos
- Galerías de arte
- Bibliotecas
- Fonotecas
- Videotecas
- Hemerotecas

3.4.3. Actividades lúdicas

- Juegos
- Deportes
- Paseos
- Senderismo
- Excursionismo
- Gimnasia
- Juegos tradicionales
- Danzas tradicionales
- Danzas modernas



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Actividades artísticas, son actividades que favorecen la expresión y que constituyen formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas expresivas

- Artesanía o arte popular
- Artes visuales.
- Artes escénicas.
- Danza
- Música y canto.
- Lenguaje y literatura.
- Nuevas formas de cultura.

Actividades sociales, son actividades que favorecen la vida asociativa y la atención a necesidades grupales y la solución de problemas colectivos.

- Movilizaciones
- Encuentros
- Reuniones
- Festivales
- Fiestas

La Fiesta como manifestación lúdica

Fiesta campesina tradicional

- Ruptura del tiempo normal.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Carácter colectivo de la fiesta.
- Carácter global de la fiesta.
- Necesidad de utilizar grandes espacios abiertos Y al aire libre.
- Fiesta muy ritualizada asociada a la religión.
- Fiesta participativa de toda la comunidad.
- Dependencia del calendario agrícola.

Fiesta urbana

- Integración de la fiesta en la vida cotidiana.
- Carácter privatizado, exclusivo y selectivo.
- Fiestas muy especializadas.
- Necesidad de desarrollar en espacios íntimos y Cerrados.
- Laicización y secularización de la fiesta, mayor Espontaneidad y menor dependencia del calendario.
- Fiesta espectáculo, concebida en función del consumo.

Fiestas deportivas

Fiesta de los deportes alternativos.

Fiestas monográficas (Día del patín, Día de la bicicleta, etc.)

Semana deportiva

Fiestas acuáticas



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Festival de juegos tradicionales

Los agentes de la Animación

La figura del animador, debido a su versatilidad es bastante difusa, por lo que cada proyecto que queramos poner en marcha, exigirá previamente la selección de personal especializado con un perfil adecuado a las características del trabajo que vayan a realizar. En principio y como ya se señaló en el capítulo donde se trataba los aspectos operativos de la animación, podemos decir que en todo tipo de proyectos culturales, intervienen tres agentes diferentes:

Los animadores. Son profesionales que trabajan directamente con los destinatarios de los programas de actividades, siendo su figura insustituible ya que su falta es un factor limitante a la hora de planificar y ejecutar políticas de desarrollo cultural. Es absolutamente necesario, formar expertos en animación si queremos que nuestros proyectos puedan tener resultados positivos. Según las distintas tareas que realicen, podemos hacer las siguientes clasificaciones:

Según la tarea que realizan:

- Animadores generalistas, que tienen como función principal difundir los programas culturales y promover el interés y la participación en las actividades.
- Animadores especialistas que son profesionales que tienen como función principal el trabajo directo con los destinatarios de los programas y que tienen como característica que suelen ser expertos en una determinada actividad: especialistas en el área artística como el teatro, la música, danza, pintura, escultura, etc. Especialistas en el área de las actividades formativas, como conferencias, talleres, mesas redondas, etc. Especialistas en el área social, como actividades relacionadas con la promoción de asociaciones, organización fiestas populares, etc. Especialistas en el área de lo lúdico, como los deportes, las actividades al aire libre, actividades de mantenimiento de la condición física, juegos, etc.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Según los sectores de población

- Por la edad (niños, jóvenes, adultos, tercera edad), por el entorno (zonas rurales, zonas urbanas), por el grupo social (emigrantes, poblaciones especiales, etc.), según el contexto institucional (centros culturales, centros deportivos, clubes juveniles, centros de tercera edad, comunidad de vecinos, etc.).

Según la estructura del grupo

- Los grupos naturales, las asociaciones, los municipios, las instituciones territoriales, las organizaciones territoriales y nacionales, el estado y las organizaciones gubernamentales.

Según el status

- animador profesional, Animador semi-profesional y animador voluntario.

Los administradores. Tienen como función, atender los aspectos administrativos y contables de los programas culturales y deportivos. Son tareas necesarias para llevar a cabo una buena gestión ya que muchas de las deficiencias que encontramos en la ejecución de los programas, son consecuencia de una deficiente gestión administrativa. El administrador de programas deportivos, dentro de su función, tiene que procurar no interferir ni limitar la acción creativa de la Animación, evitando en todo momento convertir su labor cultural en puro trámite burocrático. Deben ser flexibles y saber adaptarse a las circunstancias cambiantes, propias de un programa de animación. También suele ser frecuente, con grave riesgo de la actividad, que ésta quede subordinada a los criterios de los agentes administrativos.

De la misma forma que se ha dicho tradicionalmente que un animador creativo no suele ser un buen administrador, los administradores de la actividad cultural, deben saber mantener un equilibrio entre los criterios y exigencias de una buena gestión administrativa y las exigencias y libertad necesarias para llevar a cabo una buena labor de Animación.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Los investigadores. Lo más frecuente dentro del campo de la Animación, es que los propios animadores realicen los estudios e investigaciones que necesitan para llevar a cabo su programa de actividades. El experto en animación suele recurrir a estudios culturales más generales, ya realizados que permite recoger información suficiente y adecuada para poder elaborar un diagnóstico y posteriormente la estrategia a seguir para Planificar y ejecutar el proyecto cultural. Los estudios e investigaciones deben proporcionar a los responsables de estos programas, todos los datos necesarios sobre el sector de población con quién se va a llevar a cabo la acción. Es conveniente, aprovechar los estudios, informes, estadísticas, etc., que se publican periódicamente y que proporcionan generalmente, información suficiente para iniciar el proceso de Animación.

La propia experiencia en el campo de la Animación, no señala que el investigador con poca práctica, suele por un lado proporcionar alternativas de acción poco viables y por otro, suele tender a estudios más amplios y globales de los que realmente se necesitan para elaborar un programa.

Perfil del animador. No todas las personas, pueden dedicarse al campo de la Animación, dado que se necesitan unas cualidades personales específicas que en la mayoría de los casos son más importantes que las habilidades técnicas. Así, nunca una persona podría desarrollar actividades de animación si:

- No puede animar quien no está animado.
- No puede animar quien es incapaz de infundir animación.
- No puede animar, quien no cree que los otros pueden animarse
- No puede animar quien no es capaz de establecer relaciones de convivencia, productivas y gratificantes.

Por tanto, desde el punto de vista de la Animación es fundamental señalar las cualidades humanas que deben reunir los animadores y que están muy relacionadas con los valores y con la actitud de disposición al servicio de la sociedad.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Capacidad de infundir vida, transmitir el gusto de vivir y el entusiasmo por luchar por cosas que nos trascienden. Buscar nuevas formas, no por el gusto de cambiar, sino por buscar incesantemente aquello que hace más plena y auténtica la existencia humana (ser innovador).
- Vocación de servicio, que implica una sensibilidad ante las necesidades humanas, disponibilidad para con la gente, entrega a la tarea y sobre todo a la gente y acogida cordial a todas y a cada una de las personas (estar dispuesto).
- Confianza en las personas, es decir, la íntima convicción en que todas las personas, poseen capacidades para desarrollar todas sus potencialidades y cuando no lo hacen es por falta de orientación o porque no se sienten motivados suficientemente (hacer rendir los talentos).
- Habilidad para motivar, ya que el éxito de un programa de Animación depende de la motivación y el interés de las personas que están involucradas. El Animador, por definición es el responsable de incitar a la acción, es el que mueve a la participación dinámica.
- Don de gentes, que se manifiesta en su amabilidad y simpatía hacia las demás personas, buen humor y capacidad para saber escuchar, palabra fácil, buen comunicador, estar siempre disponible para lo otros, en resumen es la habilidad para crear una relación personal de confianza y comprensión, la capacidad para superar las situaciones tensas y conflictivas y la tolerancia para aceptar el modo de ser de los otros (dar ejemplo).
- Sentido de humor, que hace más agradable las relaciones interpersonales y sirve muchas veces para salir con éxito de situaciones tensas o embarazosas.
- Madurez emocional, que implica la capacidad de actuar de forma equilibrada, con serenidad en los conflictos y sabiendo llevar el ánimo sin grandes variaciones, ni eufóricos en los buenos momentos ni depresivos en los malos. El animador no debe vivir abrumado ni con tensión y tiene que actuar con energía y decisión pero al mismo tiempo, con sosiego y tranquilidad.
- Fortaleza y tenacidad para vencer las dificultades, que aparecen constantemente en el desarrollo del programa de actividades,



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

unas veces debidas a que las cosas no están saliendo, como se tenían previstas y otras por dificultades provocadas por agentes externos.

El Deporte para Todos en la escuela

El propósito básico de la educación es el de desarrollar los valores y actitudes de las personas y equiparlas del conocimiento y las destrezas que les permitan sentirse más seguros y obtener un mayor disfrute y satisfacción en sus vidas. Esto implica que la educación no es solamente relevante para la economía y el trabajo, sino que es igualmente importante para el desarrollo del individuo como un miembro que participa plenamente en la sociedad y para la mejora de la calidad de vida (Hillel Ruskin, 2000).

Las personas a nivel individual, no pueden garantizar las condiciones y requisitos que le aseguren una buena educación para el ocio. El desarrollo del ocio, requiere la acción coordinada de gobiernos, organizaciones no gubernamentales y de voluntariado, la industria, el mundo educativo y los medios de comunicación. La educación del ocio, nos ofrece posibilidades de reducir las diferencias sociales y garantiza la igualdad de oportunidades y recursos. El objetivo de la educación del ocio en el sistema escolar es el de ayudar a los estudiantes a obtener una deseable calidad de vida a través del ocio y esto se logra fomentando los valores, actitudes, conocimiento y destrezas.

El deporte escolar, tiene que recuperar la vertiente educativa que hace posible educar a través de los valores de nuestra cultura, donde se desarrollan hábitos de ocio, especialmente trascendentes a lo largo de la vida. Además de ser un motivo de diversión y participación, es una ocasión de desarrollo humano, donde se pueden hacer realidad valores tan importantes como la tolerancia, la integración o el saber compartir y trabajar en equipo. Los primeros modelos de ocio social, se vivencian en la escuela, debido a ello, la educación del ocio no sólo debe estar presente en los programas de aprendizaje sino también, de forma más integrada, en sus objetivos educativos y en sus pautas de comportamiento (Cuenca, 2000).



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Podemos decir, que la preocupación de padres y profesores se ha centrado, en la mayoría de los casos en el aprendizaje orientado solamente en un sentido utilitario: leer, escribir, cálculo, etc., olvidando que también es necesario aprender a jugar, divertirse, festejar, o mirar la vida desde el lado no utilitario. Se ha valorado más el tiempo de clase que el de recreo, más la actividad escolar que la extraescolar. Sin embargo, las vacaciones o el fin de semana, son momentos cada vez más valorados por toda la sociedad, porque se entiende que son tiempos liberados donde podemos llevar a cabo, aquello que más nos ilusiona. Según Dewey (Cuenca, 2000), La antítesis más profundamente arraigada que se presenta en la historia de la educación es entre la preparación para la vida laboral y la educación para el ocio.

El deporte en la escuela debe ser parte integrante de la educación, no sólo para el desarrollo físico armonioso, sino también como preparación para el empleo, tras sus ocios de joven, de adulto y durante la tercera edad. Aparte de las actividades lectivas, el curriculum escolar debe incluir actividades de ocio, hechas preferentemente en el propio centro escolar pero fuera del horario lectivo. Los jóvenes, podrán elegir libremente alguna de las actividades que se le oferten. Programas apropiados, que cubran todas las posibilidades deportivas de los jóvenes actuales. Merecen especial atención aquellas actividades que puedan desarrollarse a lo largo de toda la vida. Deberemos tener en cuenta a la hora de diseñar un programa deportivo para la escuela, los intereses de los alumnos y los medios e instalaciones deportivas disponibles. La forma más adecuada para el desarrollo del deporte de tiempo libre en la escuela es a través de la creación de los clubes deportivos escolares, requisito imprescindible para que este tipo de deporte se consolide en el mundo de la escuela y pueda perpetuarse a lo largo de toda la vida. En ese tiempo de ocio, necesitamos profesores cualificados que sean capaces de transmitir a los alumnos ese tipo de actividad. Es un error de graves consecuencias, delegar esa función en personal voluntario o no especializado como suele ocurrir en nuestro país.

El deporte desde el punto de vista del ocio tiene como objetivo general, el conseguir que todas las personas, sin importar la edad ni el sexo, pueden conservar todas sus capacidades físicas y psíquicas necesarias para la supervivencia y para preservar a la especie humana de cualquier degradación. El deporte como ocio está dirigido a la



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

población en general, a jóvenes y mayores, incluidas las personas de la tercera edad. Es el deporte recreativo cuyas características hemos analizado detenidamente. La diferencia básica con el deporte educativo es que en éste caso, existe siempre voluntariedad y el deporte educativo es siempre obligatorio. El término deporte, en el sentido moderno, es decir, el de actividad libre, espontánea, practicada en las horas de ocio y englobando deportes propiamente dichos y actividades físicas diversas, supone una política deportiva que busca un máximo de posibilidades, en un máximo de personas, fijándose como objetivo estimular la participación en todos los niveles. Estas actividades podemos clasificarlas en tres categorías (Manifiesto Mundial del Deporte, 1971):

Juegos y deportes. Caracterizados por la aceptación de reglas y el hecho de enfrentarse a otros. En éste grupo, entrarían los juegos y deportes tradicionales, los juegos y deportes colectivos e individuales, los juegos y deportes alternativos y el deporte al aire libre. Es una categoría que abarca todos los deportes donde se juega siempre contra otros o contra el medio (mar, tierra o aire).

Actividades estéticas. En cuya ejecución el individuo, en vez de mirar más allá de sí mismo y de responder a los retos artificiales o naturales, dirige su atención sobre sí mismo y reacciona ante el placer del movimiento corporal coordinado, como por ejemplo, en el baile, patinaje artístico, ciertas formas de gimnasia rítmica.

Actividades de mantenimiento de la condición física. Son ciertas formas de ejercicios que tienen como finalidad, el mantener una buena condición física. Aquí la finalidad, no es el placer o la satisfacción por el ejercicio, sino más bien el hecho de beneficiarse de sus efectos. En ésta categoría se encuentran, todos los movimientos relacionados con la gimnasia de mantenimiento, trabajo con pesas, aeróbic etc. Son muchos los motivos por los que las personas hacen deporte; para muchos, el sólo hecho de participar, constituye un placer sencillo y agradable. Para otros puede ser, la búsqueda de un mejor funcionamiento fisiológico, una forma de liberarse emocionalmente o descubrir un pasatiempo para cubrir su tiempo de ocio. También se utiliza para establecer relaciones sociales y participar en actividades de grupo. Su especial significación proviene



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

de que pueda tener un sentido diferente para distintas personas o para la misma persona en diferentes momentos de su vida.

Según hemos visto, uno de las corrientes más modernas del deporte es aquella, que señala que el deporte, hecho de una manera desinteresada y libre, con su componente lúdico, se puede considerar como una actividad dentro del concepto de ocio, entendido éste como una forma de manifestar nuestro tiempo libre. En éste sentido, podemos observar en autores modernos como Blanchard y Cheska, que dentro de la tradición culturalista americana, establecen la diferencia entre deporte, juego ocio y recreación:" (Blanchard, K. y Cheska, A. 1996). El deporte se define como un comportamiento susceptible de estar relacionado con otros comportamientos tales como el trabajo, el juego, el recreo ritual y el conflicto. El juego es un tipo inclusivo de actividad deleitable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción. El ocio, aunque afín del juego, es más bien pasivo y puede definirse como un estado en el que la actividad se desarrolla desinteresadamente y no reviste otra finalidad que la de su propio desarrollo [...]. El recreo es la utilización activa y de preferencia física, del tiempo libre y al aire libre".

Partiendo de la base de que, la educación moderna debe además, de preparar a los jóvenes para el empleo de sus ocios de joven y de adulto y de que para que el hombre adquiera hábitos deportivos que duren toda la vida es preciso que en la infancia, adquiera la costumbre de hacerlo. Corresponde fundamentalmente al mundo de la escuela adaptar sus programas de forma que dicho hábito quede arraigado para siempre. De acuerdo con el Manifiesto sobre el Deporte, entre un tercio y un sexto del horario total debe dedicarse a la actividad física. Para poder cubrir esos mínimos es necesario además de utilizar las horas previstas en los programas escolares, que todos los centros organicen el deporte, como una actividad fuera del horario lectivo (Colegio Oficial de Profesores de Educación Física, 1971).

También es necesario señalar que la existencia de un equipamiento adecuado, es necesario para poder planificar la actividad deportiva escolar. Hay que insistir en el sentido, de que la escuela moderna debe disponer de todas aquellas instalaciones deportivas necesarias que hagan viable los programas aprobados en el curriculum



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

del centro (salas polideportivas cubiertas y al aire libre, lo suficientemente grandes para poder trabajar con grupos de 25 a 30 alumnos como mínimo). Además deben estar concebidas para que puedan ser utilizadas en los programas de deporte para todos, no sólo para los jóvenes del centro sino también para el resto de la comunidad. Otro aspecto necesario para el buen funcionamiento del ocio deportivo en los centros escolares es la promoción del asociacionismo deportivo, entidad que debe responsabilizarse de la organización y desarrollo de todos los programas que pudiesen llevarse a cabo en los mismos, de acuerdo con sus intereses y condiciones materiales. Asimismo hay que señalar también la necesidad de dirigentes y personal técnico especializado que junto al personal voluntario, hagan posible el desarrollo de todas las actividades. Desde profesores del centro y técnicos cualificados que deben colaborar activamente en la organización de la asociación deportiva y sus programas, hasta las asociaciones de padres de alumnos y los propios alumnos de los cursos superiores que participarán como voluntarios a distintos niveles. La práctica deportiva escolar entendida como deporte ocio o deporte para todos, y organizada a través de la asociación deportiva del centro, debe ser una actividad integrada en el mundo escolar de forma que pase a cubrir la gran laguna existente en el sistema educativo español. La escuela actual, es una escuela que sólo se preocupa de instruir para el trabajo, olvidándose totalmente de la preparación para la vida. Si entendemos que en la vida de una persona existen otros aspectos, además del profesional, es necesario que en el periodo educativo de la escuela, se incorporen de una manera institucional, el mayor número de actividades ociosas, entendiendo estas en el sentido griego, es decir como actividades culturales que llenen todas las posibilidades creativas y recreativas de los alumnos del centro. Entre ellas, ocupan un lugar importante, las actividades deportivas. Así para paliar el grave error del sistema educativo actual, que ha venido obviando todo lo relacionado con la actividad ociosa, deberíamos luchar por una escuela, donde el 50% de su tiempo se dedicase para instruir para el trabajo y el otro 50% a educar para la vida, procurando establecer unos horarios y actividades donde esto pudiese desarrollarse. En la práctica, supondría que la mitad del tiempo de permanencia en el centro, se seguiría con la enseñanza tradicional de instruir para el trabajo y la otra, supondría una verdadera revolución en las aulas, donde los centros se convertirían en pequeños



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

centros culturales donde los jóvenes adquirirían hábitos deportivos bien arraigados, al tiempo que tendrían cubierto su tiempo libre de forma selectiva y su formación más adecuada y completa. El deporte como parte importante de la educación, además de contribuir a un armonioso desarrollo físico, preparación psicológica para el esfuerzo, adaptación social y formación de la voluntad y el carácter, prepara al joven para el empleo de sus ocios de joven y adulto.

En principio y como norma general, se debe prestar un interés preferente hacia aquellas actividades deportivas que puedan practicarse a lo largo de toda la vida y aquellas que se practican en grupo. Además esta escuela nueva, a través de sus actividades ociosas, debe ser la que establezca las relaciones del centro escolar con la comunidad, de manera, de que en el desarrollo de sus programas, participen activamente en la consecución de los mismos. Corresponde por tanto a la escuela, a las instituciones y a la sociedad en general, que se adopten programas deportivos fuera del horario escolar que permitan el desarrollo del deporte para todos en el ámbito escolar de forma que el hábito deportivo quede para toda la vida, profundamente arraigado en los jóvenes españoles. El deporte para todos en la escuela, deporte ocio o deporte de tiempo libre se debe desarrollar de forma obligatoria en todos los centros escolares e integrado en el curriculum del centro, incidiendo que para su buen funcionamiento y eficaz cometido se necesita la colaboración de profesores, técnicos y voluntarios, instalaciones adecuadas en el interior de la escuela o en sus proximidades, así como el apoyo a todos los niveles de las instituciones públicas y privadas. La actividad deportiva que se realiza fuera del horario lectivo escolar, se enmarca dentro del campo complementario de actividades que el alumno puede realizar eligiendo libremente, es decir de forma voluntaria, sea para descansar o para divertirse o para su formación e información, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora. Las nuevas formas de la vida moderna y del trabajo, acrecientan la duración y la importancia de los periodos de ocio. En lo que se refiere al ocio deportivo es preciso que todas las personas, encuentren condiciones óptimas, que les permitan practicar actividades físicas adaptadas a sus posibilidades. Para ello, el deporte para todos en la escuela deberá elaborar un programa, teniendo en cuenta que el joven evoluciona y cambia sus intereses según su edad cronológica y su situación dentro de la sociedad. El joven deberá aprender, habilidades



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

propias de su edad pero también otras que en un futuro puedan utilizar (de adultos o ya en la tercera edad). El programa que fundamentalmente debe desarrollarse en el propio centro escolar, abarcará no solamente las competiciones o torneos clásicos sino todo el abanico de posibilidades que nos ofrecen las actividades lúdicas-deportivas y que van desde la escuela de aprendizaje y desarrollo motor para los más pequeños hasta los campamentos o colonias de verano. En este sentido y para que los programas diseñados puedan llevarse a cabo, debemos exigir al estado, a través de sus distintas instituciones, que elaboren una política de equipamientos de instalaciones deportivas, dirigida a que en los centros escolares, exista un mínimo de condiciones para que los programas de Educación Física y de Deporte para Todos puedan realizarse. En líneas generales las características de esta política de equipamientos, deberían seguir los siguientes pasos:

- Las instalaciones que tengan que construirse en un futuro, deberán hacerse en la medida de lo posible dentro de los establecimientos escolares o en sus proximidades.
- Deben ser adecuadas y concebidas de tal modo que fuera de los horarios escolares puedan ser utilizadas por el resto de la comunidad. Asimismo las instalaciones destinadas a la comunidad, deben estar en parte, a disposición de los centros escolares, durante el tiempo lectivo. Las instalaciones deportivas escolares deben ser sencillas pero lo suficientemente amplias y confortables que permitan la práctica deportiva con grupos numerosos (tanto en instalaciones cubiertas como al aire libre). Aprovechar, los espacios tanto urbanos como naturales, como espacios para uso deportivo (parques, playas, grandes plazas, etc.). Las instalaciones deportivas escolares, deben estar diseñadas para desarrollar los programas de Educación Física y de Deporte para Todos (no como ocurre actualmente, que su diseño está pensado desde el punto de vista del deporte federado).

El centro debe ser el pilar básico del Deporte para Todos ya que los jóvenes pasan gran parte del día en él, y cualquier iniciativa que se realice, tendrá más posibilidades de éxito que si se plantea fuera. Las actividades deportivas que planifiquemos y organicemos deben salir del propio centro, estar abiertas a la colaboración con otros centros y entidades ciudadanas. Para ello habrá que prestar una atención especial, sobre todo a principio de cada curso escolar, para que a través del



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

consejo escolar, claustro de profesores, asociación de padres de alumnos y departamento de educación física se tome la iniciativa de promover la agrupación deportiva escolar que será la responsable del diseño del plan del programa deportivo. Una vez hecho el diseño es imprescindible que profesores, padres y alumnos se responsabilicen del desarrollo de todas las actividades, asumiendo cada uno las funciones que le correspondan, teniendo en cuenta que aunque el voluntariado es necesario, determinadas actividades no se deben dejar a personas sin cualificar, por lo que es imprescindible el apoyo de personal técnico que haga posible sacar adelante todo el programa. De esta forma, la dirección de las actividades programadas, estará dirigidas siempre que sea posible, por un profesor del centro o persona cualificada en gestión y animación deportiva. Las actividades que impliquen la enseñanza de alguna modalidad deportiva, estarán dirigidas por personal especializado (entrenadores, animadores de Deporte para Todos, técnicos). Las competiciones escolares internas del centro pueden ser organizadas y dirigidas por jóvenes voluntarios con una cierta formación. Este tipo de voluntariado, se debe promover a todos los niveles, dándoles a través de cursos de formación, los recursos necesarios para que puedan desarrollar con soltura las funciones que se les asignen (técnicas, de animación, organización de competiciones, técnicas de arbitraje, iniciación deportiva, etc.).

Ya hemos dicho que el núcleo básico del DpT en la escuela debe ser la Agrupación Deportiva Escolar. La estructura de esta entidad deportiva debe estar concebida para que tenga una representación de todos los órganos colegiales en cuanto a las funciones de gobierno y un cuadro técnico en cuanto a la responsabilidad de llevar adelante todo el programa de actividades. El perfil de las personas que trabajan y colaboran con la Agrupación Deportiva Escolar, debe ser adecuado, como ya hemos dicho, según la función que les corresponda. La coordinación de las actividades entre las distintas agrupaciones deportivas escolares, las realizará una asociación a nivel local, que agrupe a todos los colegios, quién informará a través de reuniones y boletines informativos de todas las actividades programadas a nivel local y que se desarrollen conjuntamente. Para el buen funcionamiento de las Agrupaciones Deportivas Escolares, es necesario disponer de unos recursos mínimos para poder afrontar con éxito el programa diseñado.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

Para ello, es necesario que al mismo tiempo que se elabora el diseño del programa, presentar un presupuesto de gastos y de ingresos. Los medios más asequibles para conseguir la financiación de las agrupaciones deportivas escolares sería:

- Los propios del centro escolar: a través del presupuesto del centro, de la Asociación de Padres o de tasas que se cobren por la participación en actividades.
- Los que aporte el ayuntamiento a través del Servicio Municipal de Deportes que pueden ser económicos, humanos o de equipamiento. Las ayudas que se consiguen a través de proyectos presentados a las Direcciones Generales de Deportes, Diputaciones o Cabildos. Los originados por el patrocinio a escala local, de casa comerciales y empresas.
- Como a pesar de todo, los recursos son muy escasos, se debería llegar a una propuesta a nivel de estado, para que se incluyera en la declaración de la renta y en el llamado impuesto para asuntos sociales un apartado donde se especificara "para DpT en edad escolar" o bien buscar un sistema similar a los juegos de apuestas de la ONCE.

En cuanto a la forma de seleccionar el programa de actividades del DpT en la escuela, son muchos los aspectos que hay que tener en cuenta, por lo que es un error señalar para todos los centros un programa generalizado. De acuerdo con los criterios que expongo a continuación cada centro deberá estudiar cuál es su programa más adecuado:

- Como principio general debemos seleccionar las actividades de acuerdo con los intereses y necesidades de los jóvenes: en general los jóvenes, están interesados en conocer actividades de equipo que facilitan las relaciones y la convivencia, así como el papel que cada uno de ellos tiene que ir asumiendo en el grupo. Hay que ofrecer a los jóvenes el mayor número de posibilidades lúdicas para que realmente puedan elegir libremente, aquellas que más puedan interesarles. También es importante para su formación el que haya actividades de cierto riesgo y otras que posteriormente puedan ser utilizadas a lo largo de toda la vida, como el turismo deportivo. Analizar las instalaciones disponibles



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

en la escuela o próximas a ella. Habrá que observar no solamente las instalaciones convencionales construidas por el hombre, sino también los espacios naturales susceptibles de uso deportivo (playas, campo, parques, y jardines, ríos, pantanos, paredes rocosas, naves abandonadas etc.).

- Promover aquellas modalidades deportivas que no necesiten infraestructura deportiva. Modalidades que podemos denominar de "Campo y playa", pues su práctica se puede hacer en cualquier parte y por tanto su adaptación es fácil y no supone un coste adicional en cuanto a instalaciones. Debemos mantener una atención especial a todas aquellas actividades donde no sea necesario separar a chicos y chicas y donde predominen los juegos de equipo, aunque sin olvidar los juegos individuales. Asimismo y en cualquier caso, hay que concienciar a todos los jóvenes que es necesario mantener siempre dos tipos de programas, si queremos que el deporte, tenga un efecto favorable para la salud: un programa básico dirigido al desarrollo y mantenimiento de una buena condición física (capacidad cardiorespiratoria y mejora de la flexibilidad y de los músculos responsables de una buena postura y del movimiento), y un programa complementario que cubra el aspecto recreativo y de relación entre las personas.
- Al realizar un programa deportivo, hay que tener en cuenta la existencia de diferentes clases de ocio deportivo, según su tiempo de ocupación y a su periodicidad: actividades diarias, alternas, de fin de semana, semanas deportivas, colonias de vacaciones, campamentos.

El DpT en la escuela debe desarrollarse fuera del horario lectivo de forma continuada a lo largo de todo el curso y tiene que ser rico en posibilidades lúdicas para que todos sin excepción, según sus intereses y aficiones puedan elegir aquello que más les guste. Una vez diseñado y aprobado por el centro el programa general, se debe llevar a la práctica y para ello se establecerán distintos grupos de edades o categorías:

1º nivel (4 a 10 años): el objetivo en estas edades es conseguir que los niños adquieran habilidades básicas como, andar, correr, saltar, lanzar, trepar, luchar, y todo ello a través del juego. La actividad debe realizarse con un mínimo de dos sesiones semanales alternas. El



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

material que se use debe ser muy variado y el lugar de trabajo preferentemente en sala cubierta en invierno y al aire libre en otoño y primavera o con buen tiempo. La dirección de las actividades estarán dirigidas por personal muy especializado en motricidad y expresión corporal. Los grupos de trabajo no deben ser superiores a 20 alumnos y predominarán los juegos de grupo sobre los individuales. El programa se desarrolla íntegramente en el centro escolar a través de la escuela de aprendizaje y desarrollo motor.

2º nivel (11 a 13 años): edad de iniciación y desarrollo de habilidades básicas específicas, por lo que hay que buscar ofrecer la mayor oferta posible de actividades lúdicas. La escuela polideportiva, donde el niño de forma rotativa pasa por el mayor número de modalidades deportivas, sería una forma adecuada de organización del programa. Como acciones concretas, deben aparecer los juegos y deportes de competición, las actividades en la naturaleza y las actividades de expresión corporal. El ámbito de aplicación de todas las actividades señaladas será el local, provincial y territorial.

3º nivel (14 a 17 años): Edad de elegir, una o varias actividades así como de su perfeccionamiento. La actividad deja de ser polideportiva y se convierte en algo exclusivo y donde se busca el máximo desarrollo en todos sus aspectos. El objetivo es afianzar los hábitos deportivos de forma que pueda perdurar una vez finalizado su ciclo escolar obligatorio. Las acciones a seguir se encuentran entre: juegos y deportes de competición, actividades en la naturaleza, actividades de acondicionamiento físico y actividades de expresión corporal. Su ámbito de aplicación sería local, provincial, territorial, nacional e incluso internacional.

4º nivel (18 y 19 años): es el eslabón de enlace entre el mundo escolar, el universitario o el laboral. En esta edad deben estar fijados los hábitos y el gusto por el deporte. A través de las agrupaciones deportivas escolares o clubes deportivos se canalizarán todas las iniciativas de asociacionismo deportivo y de participación a distintos niveles de voluntariado deportivo. Es en estas edades donde se deben recoger todo el personal voluntario necesario para los cuadros dirigentes de las agrupaciones deportivas escolares. Las actividades propias de esta edad serían las siguientes: de dirección y gestión de las agrupaciones deportivas, de dirección y animación de actividades, juegos y deportes de competición, actividades en la naturaleza,



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

actividades de acondicionamiento, actividades de expresión corporal. Su ámbito de aplicación es general, realizándose tanto a nivel interno del centro como a nivel local, provincial, territorial, nacional e internacional.

Como principio básico para todos los niveles, hay que terminar diciendo que la actividad principal de todo el proceso, se desarrolla en el centro. Si queremos que DpT, llegue al mayor número de jóvenes, es necesario que la mayor parte del programa se realice, utilizando las instalaciones del propio centro o en su defecto, en instalaciones próximas a él. Es en el centro donde se crea el ambiente que hace posible que el ocio deportivo generalice y arraigue entre la mayoría de los alumnos. Sin un programa de DpT a nivel interno, no deberían acometerse nunca, actividades inter-colegiales o a extramuros del centro escolar, que limita la participación y hace que la actividad se realice de manera muy selectiva y por tanto la mayoría de las veces discriminatoria. Antes de llegar a ese tipo de actividades, hay que conseguir que en el centro, exista un rico programa de DpT, dirigido a todos los alumnos, sin exclusión de ningún tipo, de forma que cada uno de ellos pueda elegir libremente la modalidad o modalidades deportivas que más le interesen.

El ocio deportivo en la escuela, Un modelo alternativo

- Promover el asociacionismo deportivo a nivel escolar como base de una cultura participativa y desarrollo de valores sociales.
- Promover el ocio deportivo en la escuela como un medio de transmitir el gusto por el ejercicio físico y el juego deportivo.
- Establecer estructuras estables en el deporte escolar, a nivel de centro, local, territorial, estatal, comunidad europea, etc.
- Organizar en todos los centros escolares, un programa de actividades, de libre elección para los alumnos.
- Facilitar el uso de las instalaciones deportivas escolares en horario no lectivo (incluso en fines de semana y vacaciones).



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Dar autonomía a los centros para que desarrollen sus propios programas y los adecuen a sus intereses y posibilidades

Aspectos a tener en cuenta para la elaboración de un proyecto de ocio alternativo en la Escuela:

1 Análisis del modelo actual

Reseña histórica del origen del Deporte escolar. Análisis de los niveles de práctica deportiva de los jóvenes en España. Análisis del modelo deportivo actual. Principales problemas detectados: falta de una cultura asociativa, Desvinculación del deporte escolar y el currículo de educativo de la escuela. Escasa coordinación organizativa entre las instituciones implicadas en el deporte escolar. Planteamiento de un modelo alternativo basado en el asociacionismo deportivo. Relación del deporte escolar con el deporte federado.

2 Ética y valores en el deporte escolar

El deporte escolar como transmisor de valores democráticos y educativos. El colegio como cuna del asociacionismo deportivo. La concepción del deporte escolar, desde el punto de vista del ocio. Hacia la sinergia de un modelo integral. El juego limpio, la educación para la salud, educación no sexista, educación para la paz, educación para la convivencia y la cooperación, educar para el fomento del asociacionismo. La educación moral y ética.

3 Programa de actividades

Proyecto educativo integral: integración del deporte escolar en el proyecto educativo. Escuelas deportivas (escuelas de aprendizaje y desarrollo motor, escuelas polideportivas, escuelas de iniciación deportiva, escuelas de perfeccionamiento); las actividades en la naturaleza (campamentos, colonias, senderismo, etc.); las actividades de expresión y danza (Danzas tradicionales, danza moderna, etc.); las actividades de mantenimiento; las competiciones internas e intercolegiales. El deporte escolar de rendimiento y el deporte escolar para todos.

4 Instalaciones y material



Diseño de un modelo de instalación deportiva escolar que recoja tanto las necesidades de los programas de educación física escolar como los programas del deporte escolar. Utilización de las instalaciones deportivas municipales para programas concertados con los centros escolares.

5 El perfil del animador de deporte escolar

Profesionales polivalentes con distintos niveles de formación: el profesor del centro con una dedicación parcial al centro deportivo escolar, experto en animación deportiva, el técnico especialista, el animador de Deporte para Todos (promover la formación de titulados en los tres niveles que marca la legislación actual); los voluntarios que cumplen tareas de apoyo, etc.

6 Entidades colaboradoras

La responsabilidad del sector público en la tutela y promoción de un modelo de deporte escolar. El municipio como eje integrador del deporte escolar; apoyo de las CC.AA, Cabildos y Diputaciones en políticas de dotación de instalaciones, programas deportivos, formación de técnicos y divulgación de nuevas actividades a través de campañas de divulgativas (promoviendo las asociaciones de 3º y 4º nivel: asociaciones territoriales y estatales). Las Federaciones deportivas y su apoyo al deporte escolar.

7 El voluntariado en el deporte escolar

Organización en cada centro escolar del grupo de voluntarios, compuesto principalmente por alumnos del centro, padres, profesores y cualquiera otra persona interesada en colaborar (con una política previa de formación y aprendizaje). Contribución de los voluntarios en la organización de las actividades del centro escolar a todos los niveles.

8 Patrocinio deportivo



Captación de patrocinio privado a través de campañas de divulgación del deporte escolar a nivel local preferentemente. A nivel público, sensibilizar a los poderes públicos para que una parte del impuesto anual dirigido a obra social, se pueda dirigir hacia el deporte escolar. Búsqueda de una financiación mixta (Administración, centros escolares, APAS, empresas privadas, etc), para cubrir las necesidades del deporte escolar y estimule el asociacionismo.

9 Estructura de la Asociación Española de Deporte Escolar

El asociacionismo dentro de la escuela como base imprescindible para desarrollar el deporte escolar. La participación de los jóvenes en la gestión y ejecución de las actividades asociativas escolares. **“El Centro Deportivo Escolar”**, como base para la creación de estructuras asociativas: construcción del entramado asociativo (clubes escolares, agrupaciones locales, territoriales y a nivel estatales: la Asociación Española de Deporte Escolar).

10 Comunicación

Los canales de comunicación a nivel interno: las asambleas, reuniones informativas, paneles de anuncios, hojas informativas, página web, boca a boca, etc. La comunicación del centro con la comunidad local: relaciones públicas y publicidad. Utilización de los medios de comunicación local para la divulgación del deporte escolar, de la página web, etc.

Criterios para la selección de un programa de actividades

- Conocer los intereses de los alumnos.
- Analizar las instalaciones del centro o las que estén próximas a ella.
- Atención especial a las actividades donde la participación sea compartida de chicos y chicas.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Seleccionar de forma equilibrada, actividades que se desarrollen en grupo y actividades individuales.
- Promover actividades de campo y playa, que no necesiten instalaciones convencionales.
- Promover actividades de diferentes grados de dificultad, nivel de esfuerzo y de riesgo.
- La necesidad de mantener dos programas: un programa básico y otro complementario.

Escuelas deportivas

- Escuelas de la postura y del movimiento.
- Escuelas de aprendizaje y desarrollo motor.
- Escuelas polideportivas.
- Escuelas de iniciación deportiva.

Programación

- Actividades a nivel del club deportivo escolar (Fase interna).
- Actividades a nivel del municipio (Fase Local)
- Actividades a nivel de Comunidad Autónoma (Fase Territorial).
- Actividades a nivel del estado (Fase Nacional)

Estructura deportiva

- Clubes deportivos a nivel de centro.
- Agrupaciones deportivas a nivel local.



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Agrupaciones deportivas a nivel territorial.
- Agrupaciones deportivas a nivel del estado.

Actividades según la modalidad deportiva

- Juegos y deportes (Deportes de pala y raqueta, deportes de bastón, deportes atléticos, deportes de lucha, deportes acuáticos, deportes aéreos, etc.)
- Actividades dirigidas a mantener la condición física (gimnasia, aeróbic, musculación, senderismo, etc.)
- Actividades de expresión (danzas, bailes, mimo, etc.).
- Deportes en entornos naturales.

Competiciones

- Internas a nivel de Club deportivo escolar
- Inter-clubes escolares a nivel local
- Competiciones a nivel territorial
- Competiciones a nivel nacional
- Competiciones a nivel internacional.

Talleres

- Taller de diseño de materiales.
- Taller de construcción de juegos.
- Taller de actividades expresivas.

Fiestas escolares



LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

- Fiestas según la estación
- Semana cultural
- Fiesta patronal
- Fiestas locales
- Fiesta del patín y la bicicleta.
- Olimpiadas escolares.
- Fiesta de los deportes alternativos.
- Fiesta de juegos tradicionales.
- Fiesta de la cometa.

Actividades según el espacio utilizado

- En parques, jardines y plazas.
- En playas, ríos y dehesas.
- En el casco urbano.
- En espacios singulares urbanos.
- En instalaciones convencionales al aire libre.
- En instalaciones convencionales cubiertas.

