

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN	4
2. EL ANIMADOR	5
• ¿Qué es la animación sociocultural?	5
• El animador, pilar de la animación sociocultural	7
• Características del animador sociocultural	8
• Perfil del animador	10
3. BASES DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL	14
• Bases psicológicas de la animación sociocultural	14
• Bases sociológicas de la animación sociocultural	17
(el ocio y la animación social)	
4. PLANIFICACIÓN, PROGRAMACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS	24
• Planificación de actividades	24
• Organización de actividades	26
• Elaboración de proyectos y programas de animación	27
• Instrumentos de la organización y planificación	32
5. DINÁMICA	35
6. BIBLIOGRAFÍA	42

INTRODUCCIÓN:

La animación turística es una tendencia dentro de la actividad hotelera que ha surgido para cubrir las necesidades de los consumidores de los servicios turísticos. Como resultado del desarrollo de este sector, la animación turística ha experimentado un tremendo auge, paliando así las carencias que en un primer momento planteó la demanda de dicho tipo de actividades; se ha consolidado, pues, como un departamento dentro de la estructura organizativa hotelera, de tanta importancia como el de recursos humanos o el comercial, por poner algún ejemplo. Hay que recordar que nos encontramos en la denominada Sociedad del Ocio y que debe atenderse a las necesidades de los cada vez más experimentados turistas. Es precisamente la creciente importancia del tiempo libre la que ha hecho que la animación turística adquiera una gran relevancia.

El departamento de animación turística se encarga de la planificación y organización de las actividades de la clientela de un establecimiento hotelero. Por lo tanto, debe tenerse en cuenta como factor primordial la

diversión y el entretenimiento de ésta; las actividades propuestas deben seguir un patrón específico que permita la consecución de tal fin. Y para ello se necesita un guía que reúna las características que exige una actividad de este tipo: gran capacidad de comunicación y de organización, sentido lúdico, gran entusiasmo, dinamismo, extroversión, etc. De esta forma surge la figura del Animador Turístico, una persona que debe fomentar la participación e iniciativa del grupo.

A nosotras nos ha parecido bien realizar una dinámica sobre la cultura norteafricana, en concreto la marroquí, porque es una cultura muy rica, que tiene muchas tradiciones y llama mucho la atención porque no pertenece a la cultura de Occidente (aunque la tengamos tan cerca).

De todos modos, los musulmanes han emigrado a países de todo el mundo y su cultura es muy conocida pero todavía nos llama mucho la atención.

2. EL ANIMADOR

2.1 ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL?

La animación sociocultural que, ligada a la educación popular, surge en Francia en la década de los sesenta, goza hoy de una gran popularidad y se denominan con este término realidades muy distintas. Existe una gran discrepancia con respecto a lo que se entiende por animación sociocultural. Todos los autores están de acuerdo en que se trata de un concepto vago e impreciso.

Varias han sido las causas que han provocado esta imprecisión y vaguedad. Citemos, entre otras, las siguientes:

- El término animación sociocultural es muy amplio, abarca muchos elementos y aspectos, muchos de ellos son hoy bastante desconocidos.
- La animación sociocultural es un fenómeno relativamente joven, si bien está creciendo, aún no ha alcanzado su madurez, lo que impide que podamos considerarla como un sistema elocuente y organizado.
- La animación sociocultural se impone a través del ámbito de su práctica; no obstante, las dificultades de su conceptualización revelan la distancia que existe entre el desarrollo de esa práctica u la deficiencia de los estudios teóricos que la exploran, aunque esos estudios vayan proliferando.
- Los estudios realizados sobre la animación sociocultural traducen enfoques diferentes: sociológicos, psicológicos, pedagógicos, antropológicos, etc. Al mismo tiempo, esos estudios suelen proceder de las múltiples prácticas que ponen de manifiesto las actuales perspectivas o incluso unas ideologías distintas: tecnológicas, autogestionaria, mística, asociativa, militante, etc.
- Faltan en nuestros días investigaciones en profundidad sobre el campo semántico que cubre el término animación sociocultural.

Estas variables, entre otras, posibilitan la citada imprecisión y gravedad que encierra el término animación sociocultural.

La animación sociocultural es, en primer lugar, el nuevo nombre que ha tomado la educación popular que la alumbró y, en segundo lugar, se presenta como un movimiento de educación social que se ha erigido, a veces, en escuela paralela. En efecto, el término animación sociocultural se emplea para designar un conjunto muy diverso de actividades que no se limitan a los cauces académicos sino que los desbordan. Desde esta perspectiva, la animación sociocultural se enmarca en lo que se denomina educación no formal de adultos y la educación permanente.

Considerada así, la animación sociocultural es educación en sentido estricto, siendo su principal objetivo, aunque no el único, hacer que el sujeto sea agente activo de su propia formación.

El término sociocultural hace referencia a que las acciones de animación puedan orientarse a objetivos, no solamente culturales, sino también de carácter social, relacionados con la calidad de vida.

El admitir que uno de los principales objetivos de la animación sociocultural sea posibilitar al sujeto para que se constituya en agente activo de su propia formación, implica admitir a su vez, que el ser humano no es un ser acabado, sino que es perfeccionable a lo largo de su vida porque no existe el pretendido carácter fijo, determinado por la herencia, ni existe el determinismo que haría del hombre un mero producto de los factores del medio. En definitiva, el hombre tiene la capacidad de ser perfectible, de ser educable, ello se apoya en las capacidades de aprender, escuchar y ser estimulada que tiene la persona.

Por otra parte, la animación sociocultural, persigue otros objetivos: exige en el hombre no sólo la capacidad de contemplar la realidad social, sino la capacidad de reflexión-acción y la transformación de la misma, llevada a cabo desde dentro. Por otra parte, para conseguir este objetivo la animación sociocultural exige que el hombre conozca la realidad en la que vive, no de una forma parcializada, sino desde los distintos ángulos y vertientes que ésta presenta.

Pretende también la animación sociocultural que los hombres aúnen fuerzas a través del encuentro y agrupaciones con la finalidad de construir entre todos una sociedad más humana y solidaria.

Finalmente, pretende incidir en la realidad social, intentando no reproducir las estructuras sociales vigentes, sino colaborando con las fuerzas orientadoras en su transformación. Esta gavilla de capacidades presupuestas en el hombre y en los grupos por la animación sociocultural, constituye el fundamento de la necesidad de la misma.

2.2 EL ANIMADOR, PILAR DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL.

Al hablar del animador queremos referirnos, normalmente, a un equipo de animación, aunque entendemos que excepcionalmente en algunas circunstancias el animador interviene a título individual. El animador es la persona que dinamiza y ayuda a organizar el proceso de animación; el animador es el técnico que ayuda a las personas y a los grupos, grandes o pequeños, a que planifiquen sus actividades, las pongan en práctica y consigan sus objetivos.

Existen varios tipos de animadores:

Cada animador realiza su quehacer conforme a su temperamento: algunos son los autoritarios, otros los democráticos y otros los que dejan hacer.

Lo cierto es que a ningún animador se le puede encasillar a priori y para siempre en uno de esos tipos.

Lo importante es que cada animador conozca cuales son sus tendencias y, en caso necesario, trata de corregirlas.

Creemos firmemente que, en un proyecto de animación que pretende el crecimiento y desarrollo de las personas y los grupos, sólo una animación democrática es válida, aunque a corto plazo, no parezca ser siempre la más eficaz.

Un proyecto de animación sociocultural, guiado por un animador democrático, será un proyecto de animación democrática.

Características que debe poseer el animador para ser democrático:

- Debe prever ciertas cosas de antemano, y discutir de ello con el grupo para introducir mejoras o

cambios, según los deseos que se manifiesten.

- Debe pedir al grupo que formule sus objetivos. El grupo es el que decide. Una vez hecha la elección, mantiene enérgicamente al grupo en el objetivo que se ha marcado.
- Debe proponer un abanico de procedimientos y actividades posibles, y solicitar otras al grupo. Realizada la elección por todos la mantiene suave pero enérgicamente.
- Debe favorecer diversos cauces de comunicación: del animador a los miembros del grupo, de los miembros entre sí, y viceversa; tras un comienzo, que ha podido parecer lento, se crea un clima distendido de confianza y amistad, fuente de auténtica eficacia.
- El reparto de tareas se hace en común. Todos toman iniciativas y tienen responsabilidades.
- El animador concede a la evaluación gran importancia, y escoge con el grupo los mecanismos más idóneos para realizarla. No la teme, porque aun en el caso de que sus actitudes sean evaluadas negativamente, ve en ello una ocasión de perfeccionarse.

2.3 CARACTERÍSTICAS DEL ANIMADOR SOCIOCULTURAL

No podemos hacer un listado exhaustivo de las características propias del animador sociocultural. Ni son privativas de su vocación – profesión, ni son tampoco motivadoras. No conviene dar impresión de que el animador es un superhombre, alguien privilegiado que nace con una plusvalía de valores, actitudes y aptitudes.

Monera señala tres categorías de aptitudes que se piden a un buen animador.

–Facilidad en crear contactos humanos para que surjan con rapidez lazos estrechos entre los miembros del grupo.

–El animador debe poseer la capacidad de mandar sin imponer o lo que es lo mismo una suficiente personalidad y dinamismo para suscitar sin imponer. Por otra parte, debe tener cierta viveza intelectual y buena dosis de imaginación para responder a las situaciones nuevas que se presentan en el grupo, así como la suficiente flexibilidad y objetividad para aceptar y apoyar las iniciativas de los otros.

–Una gran resistencia física y psíquica para realizar su quehacer que conlleva multiplicidad de tareas y muchas horas de dedicación, así como un amplio sentido de la organización para no verse desbordado por su actividad.

Las aptitudes que según Vessiganet deben poseer los animadores dedicados a la juventud son estas:

–Aptitudes físicas, lo que supone: salud satisfactoria y buena resistencia física.

–Aptitudes intelectuales, tales como:

.Disponibilidad, sociabilidad, capacidad de relaciones humanas;

.Control emocional;

.Flexibilidad de espíritu y capacidad de iniciativa;

.Dotes de organización;

.Buena capacidad de abstracción;

.Sentido de lo real, de lo pedagógico y de lo estético;

.Cierta habilidad manual;

.Saber mantener la autoridad y tener capacidad de decisión;

.Interés por buscar los medios; los métodos y las técnicas apropiadas.

–Aptitudes morales: el animador debe poseer una moral abierta y una serie de cualidades morales, tales como: sentido del deber, honestidad, constancia en el trabajo, entusiasmo, compromiso, etc.

A continuación realizaremos una síntesis que debe poseer el animador sociocultural, lo que nos permitirá diseñar descriptivamente un perfil de la personalidad del mismo. Estas aptitudes son:

–Capacidad de comunicación y dialogo.

–Capacidad de escucha.

–Capacidad de acogida, que implica:

. Apertura, sociabilidad y disponibilidad,

. Flexibilidad, tolerancia y participación,

. Aceptación y confianza en el grupo,

. Entrega, vocación social y altruismo,

. Desinterés y espontaneidad,

. Sinceridad, respeto y discreción,

. Amabilidad y sentido del humor.

- Capacidad de empatía, compromiso y deseo de no figurar.
- Entusiasmo, vitalidad y dinamismo, optimismo, imaginación, madurez emocional, control y desequilibrio, confianza en sí mismo, tolerancia a la frustración, firmeza de carácter, débil irritabilidad, tenacidad y espíritu democrático.
- Inteligencia despierta, capacidad de reflexión, de análisis y de síntesis, flexibilidad y objetividad.
- Capacidad para investigar y evaluar, sentido de la organización.
- Capacidad de adaptación, así como preparación técnica, salud satisfactoria y resistencia física y voluntad de perfeccionamiento.

Hemos de matizar, no obstante, que el perfil de animador concreto, estará mediatizado por su temperamento, carácter y personalidad individual, que su estilo irá tomando forma con la práctica, y no olvidemos que en una persona de carne y hueso, con virtudes y defectos en vías de superación.

Maticemos que, junto a las cualidades exigidas por la figura del animador, pueden surgir ciertas desviaciones, que habrá que evitar, si no queremos que su figura se desvirtúe, entre otras, citamos las siguientes:

- La improvisación en su tarea confiando en el ya veremos.
- El voluntarismo como motor fundamental de la acción cultural, sin tener en cuenta todos los costos que esta actitud conlleva.
- La tecnocratización, que se traduce en la convicción de que el conocimiento y utilización de unas

técnicas suponen, por sí mismas, el desarrollo social.

A este respecto Hicter indica que: si nos convertimos en tecnócratas de las relaciones, podemos caer en una manipulación, contraria a la democracia cultural.

- La burocratización de la animación, sujeta exclusivamente a espacios cerrados, horas de visita, plazos, etc.

La burocratización hace del animador un funcionamiento de despacho, nada más lejos de la creatividad de libertad exigidas por la animación.

- El refugio en la acción cultural ante la carencia o fracaso en otros campos de acción social, personal o profesional.
- El paternalismo encubierto en las más variadas formas de generosidad, ayuda y trabajo por los demás.

2.4 PERFIL DEL ANIMADOR

Muchos seres de nuestro entorno están dotados de vida, pero sólo el ser humano posee la capacidad de suscitar y orientar iniciativas destinadas a animar, a estimular la vida física, mental y afectiva de un grupo humano. El animador, pues, no da la vida, pero sí puede lograr, gracias a su intervención, que la actividad humana sea mayor, que la vida sea más vida y que el hombre sea más mejor.

Dado que el ser precede a la acción y la posesión a la donación – nadie da lo que no tiene –, se hace necesario el estudio de las características del ser humano o persona, ya que, en su posibilidad de ser y de actuar, radica el animador y la animación.

El interés por definir lo propio y específico de la persona ha sido algo constante desde las primeras reflexiones del hombre sobre sí mismo.

El vocablo persona, sin embargo, ha sufrido cambios semánticos importantes desde la antigüedad griega hasta hoy.

En efecto, el término español persona es transcripción literal del latino persona, correspondiente a la voz griega prósopon que significó máscara o careta con la que se cubría el rostro el actor según el papel desempeñado en el teatro. Boecio llenó de contenido este vocablo en su famosa definición que perdurará durante toda la Edad Media. La persona es para Boecio sustancia individual de naturaleza racional.

El análisis de esta definición nos lleva a relacionar y distinguir los conceptos de individuo y de persona. Según el sentido aristotélico que Boecio otorga a su definición, sustancia individual es una realidad indivisa en sí misma y separada de las demás. La naturaleza, o lo común en muchos seres se determina específicamente con el adjetivo racional para indicar que se trata de una sustancia del orden de las sustancias racionales.

La distinción entre individuo y persona, se justifica por la diferencia entre lo más y lo menos universal. No todo individuo es persona. El concepto de persona es menos universal que el de individuo subsistente, por añadirle una nota, la naturaleza racional, que lo determine y contrae.

El ser humano en todo momento es persona, nace persona, se hace persona y se manifiesta persona; es vida y, por tanto, dinamismo o acción.

La animación, referida al ser humano, es la acción y el efecto de animar o animarse: expresión de acciones, palabras o movimientos. Quien anima o el animador será siempre el sujeto o la persona cuya función consiste

en impulsar, desarrollar, animar, crear más vida en el barrio, en la fábrica, en el deporte, en cualquier comunidad, o colectivo humano.

El animador sólo podrá desarrollar su tarea estimuladora si ha logrado una madurez y equilibrio en todas las dimensiones y aspectos de su personalidad: material, intelectual, afectiva, dinámica y social, convencido de la dignidad y libertad humana.

LA PERSONALIDAD DEL ANIMADOR

El animador es persona y actúa con y sobre persona. La persona es así el sujeto y el destinatario de la animación. De aquí que cuanto acabamos de expresar sea punto de referencia obligado, aunque en diverso sentido, para el animador y para aquellas personas destinatarias de la acción, ya se realice esta de modo individualizado o en cuanto colectivo.

Es importante clarificar, el ser del animador y su manifestación como tal, por cuanto en nuestra sociedad existen animadores de drogas, terrorismo o robos que nada tienen que ver con la animación y el animador al que nosotros nos referimos. De aquí la identificación que realizamos entre animador y educador y entre animación y educación, ya se realice esta actividad en la calle, en un club y un grupo religioso.

El animador es educador porque en todo momento pretende, con su ser y hacer, que la persona sea más persona, es decir, que el ser humano sea más valioso en sí mismo y para la sociedad; ya se entienda esta acción como algo que se ejerce desde fuera a dentro, como la nutrición o bien se oriente a la estimulación de las potencialidades de las personas. En uno y otro caso, o en la conjugación de ambas personalidades el animador es educador. De aquí que el animador sea aquel que posee la capacidad de mejorar o de optimizar a otras personas, de dinamizar a los demás de tal manera que logre personas más humanas, mas humanizadoras, y, en definitiva, mas felices.

Las tareas a realizar por el animador demandan cualidades y aptitudes específicas según los casos.

La siguiente definición nos ofrece las bases necesarias para deducir las cualidades del animador:

La animación o educación es un proceso formativo de optimización individual social y, a veces, trascendentes, en el cual la persona, ante la consecución de un ideal, implica todo su ser: inteligencia o razón, afectividad o sentimiento, dinamismo o acción.

La definición nos explica la tarea a realizar y las implicaciones en ella de las dimensiones personales.

Funciones a realizar por el animador:

–Realizar un proceso formativo y de optimización

El animador ha de ser consciente y poseer las actitudes y aptitudes necesarias para dicho proceso.

–Hacer efectiva una labor individualizada:

El animador ha de tener en cuenta los intereses, valores, modos de pensar y posibilidad de actuar de sus destinatarios, para que, atendiendo a cada persona en su singularidad, su acción resulte eficaz.

El animador cuya función es sembrar inquietudes, crear dinamismo, orientar actividades...

- Alentar un desarrollo social:

El animador, que ha de potenciar tanto al grupo como a sus componentes, individualmente considerados, ha de poseer una preparación filosófica, pedagógica, psicológica y sociológica que le capacite para la reflexión y la acción, de tal modo que siendo vida y animación del colectivo humano, sea también colaborador y formador de cada uno de sus componentes.

La animación no se puede realizar ajenas a las exigencias de la sociedad, sería una animación que no ayuda a la persona a participar e integrarse en el medio social que está destinado a vivir.

Ni el individualismo, ni el sociologismo, por su unilateralidad y parcialidad son, a nuestro entender, buenos consejeros del animador.

- Favorecer una relación trascendente:

El animador favorece el diálogo, la comprensión y la tolerancia, ésta es una labor esencial. El animador puede o no poseer la fe, lo que nunca debe es imponerla, ni obstaculizarla. Si no la posee, no la podrá dar, pero si goza de ella y así lo exige el grupo deberá favorecerla.

APTITUDES Y CUALIDADES DEL ANIMADOR

Algunas cualidades del animador relacionadas con las dimensiones de la persona: cuerpo, razón y afecto;

- Desde la dimensión corporal:

El animador ha de gozar de una buena salud y resistencia física, dada la multiplicidad de tareas que debe desarrollar, estas cualidades son condicionante decisivas para aquellos cuya labor específica es el deporte o las tareas al aire libre.

El conocimiento del cuerpo, con su poder y límites, las vivencias y exigencias, potencialidades y límites de este elemento físico de la persona se presentan como cualidades primordiales del animador.

- Desde la dimensión intelectual:

Al animador se le exige una formación y madurez intelectual, un conocimiento científico sobre el comportamiento humano que corresponde a la necesidad de conocerse a sí mismo y de conocer a los demás.

De esta formación intelectual destacamos la flexibilidad y creatividad, la tolerancia, la autoridad, la comunicación interpersonal del animador con el grupo y de los miembros de éstos entre sí.

- Desde la dimensión afectiva:

Se exige al animador estabilidad y madurez, sensibilidad ante los éxitos y fracasos de los demás, confianza en sí mismo, capacidad de ayudar, sentido del humor, etc.

La afectividad, en cualquiera de las modalidades indicadas comporta siempre una cercanía a la persona y al grupo, una empatía que potencia la relación personal.

La afectividad del animador se traduce más que en lo que dice y hace en como lo dice y hace. Su modo de decir y hacer ante la transmisión de un mensaje provoca al receptor en ciertos casos, la ruptura de la comunicación si el emisor cae gordo al receptor.

3. BASES DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

3.1 BASES PSICOLÓGICAS DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

El aprendizaje es la adquisición de nuevas formas de conducta que se entremezclan con los comportamientos innatos que aparecen a medida que avanza la maduración del ser humano.

El aprendizaje es un proceso dinámico de transformación mutua, donde las situaciones nuevas se integran a las ya conocidas y resueltas involucrando la totalidad de la persona, tanto en sus dimensiones cognitivas y motoras, como afectivas y sociales.

Los factores que inciden en el aprendizaje son:

- la edad del sujeto
- el nivel de inteligencia
- la motivación y la participación
- la experiencia preliminar a la tarea realizada

En cuanto a la motivación hace referencia a todas las condiciones que activan y regulan la conducta. En términos generales, puede ser definida como la fuerza que impulsa a comportarse de un modo particular.

La conducta motivada se caracteriza por estar orientada esencialmente hacia un objeto – meta y la dirección es el efecto del aprendizaje.

Debemos tener en cuenta las siguientes consideraciones respecto a la motivación:

- la motivación sólo explica parte de la conducta
- las posibles formas con las que puede motivarse una conducta no tienen un efecto universal sino que dependen de la interacción hombre – situación
- desde el punto de vista del aprendizaje, es necesario considerar la relación existente entre los niveles de necesidades y la motivación para dicho aprendizaje.

Para Nittin las necesidades que tienden a provocar un determinado grado de motivación para el aprendizaje se pueden clasificar en:

- Inmediatas; participar con éxito en alguna actividad, agradar a alguien, etc.
- Diferidas; triunfar en la vida, en una tarea...
- Positivas; se centran en ciertas experiencias que se quieren adquirir.
- Negativas; tienden a evitar algo que no se desea.

Los hombres aprendemos en la medida en que estamos motivados para ello, esto es, si el aprendizaje responde a nuestros verdaderos intereses. Así pues, en el aprendizaje del adulto se ha de prestar atención especial a sus intereses , necesidades y motivaciones.

La capacidad de aprendizaje del adulto, en condiciones normales, no depende tanto de la edad, cuanto de los factores que, de una u otra forma, inciden en él.

Los factores que condicionan negativamente el aprendizaje de adultos son, entre otros: la falta de interés, la falta de tiempo, la fatiga, y el horario laboral.

Factores que motivan el aprendizaje de un adulto:

- Promoción profesional.
- Espíritu competitivo.

- Reconversión laboral.
- Comprender mejor las cosas.
- Deseo de intercambio.
- Conocimientos especializados.
- Mayores ingresos.
- Promoción social.
- Adaptación a los cambios.
- Revisión de conocimientos.
- Satisfacción personal.
- Mayor seguridad profesional.

Factores que frenan el aprendizaje en el adulto.

- Lejanía de los centros de formación.
- Creer que no sirve par estudiar.
- Experiencia escolar previa poco gratificante.
- Miedo al ridículo
- Considerar que el estudio no tiene nada que aportarte.
- Exceso de trabajo y fatiga.
- Horarios incompatibles.

Los objetivos a alcanzar en el aprendizaje del adulto podrían ser los siguientes:

- Aprender a aprender.
- Revisar constantemente lo aprendido.
- Potenciar una actitud de análisis.
- Despertar y avivar las motivaciones.
- Adecuar los saberes a campos específicos.
- Adaptarse a los cambios
- Abrirse a las innovaciones.

Finalmente, en el aprendizaje del adulto, los objetivos que deben predominar serán aquellos que hagan referencia al saber hacer, esto es, a la adquisición de habilidades para el trabajo intelectual, autónomo u creativo, los que apunten a la solución de problemas y a la adquisición de unas relaciones fluidas interpersonales y sociales.

El adulto necesita desarrollar la habilidad de aplicar lo aprendido a situaciones nuevas, debe aprender a observar y reflexionar sobre la realidad, con la finalidad de que contribuyan a ampliar sus horizontes perceptivos, a la vez que mejore su calidad de vida.

Las características del aprendizaje de un adulto son:

- Los adultos buscan experiencias de aprendizaje al sufrir algún cambio en sus vidas.
- Cuantos más sucesos y modificaciones encuentren, tenderán a buscar más oportunidades de aprendizaje.
- Aunque la motivación del adulto obedece a razones múltiples, no obstante, es bien cierto que, para la mayoría de los adultos, el aprendizaje por sí mismo, no les dice gran cosa. El aprendizaje para el adulto no es un fin en sí mismo, sino un medio para conseguir ese fin.
- El aumento o conservación del sentido de la autoestima y el gusto por conocer son fuertes motivos secundarios para que el adulto aprenda.

3.2 BASES SOCIOLÓGICAS DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

La animación sociocultural demanda unas apoyaturas sociológicas para cumplir con eficacia en el medio social, bien sea rural o urbano, donde se pone en práctica. Los pilares que fundamentan, desde una perspectiva sociológica, a la animación sociocultural, los podemos resumir en los siguientes:

- La animación se lleva a cabo en un determinado medio social, bien sea rural o urbano:

El campo y la ciudad constituyen dos sistemas ecológicos distintos, de los que brotan posibilidades diversas para la configuración de los individuos que en ellos se desarrollan.

Se caracteriza el medio rural, por estar bastante arraigada la tradición, la familia patriarcal y autoritaria, la uniformidad de ideas y actitudes, el conservadurismo, el control social de la juventud y el conformismo a las normas sociales.

El proceso de industrialización, producido desde la década de los sesenta, ha convertido las zonas rurales en lugares prácticamente despoblados y además, por el momento, con pocas perspectivas de repoblarse, ya que gran parte de la población ha envejecido. Por otra parte, con una economía de subsistencia, contando con pocas posibilidades culturales y en algunos lugares, emergiendo bolsas de pobreza, los jóvenes, si encuentran otras posibilidades abandonan el campo.

Ante estas perspectivas los objetivos que debe propugnar la animación en este medio es la de orientarse de forma prioritaria a desarrollar la convivencia personal, fomentar su propia identidad y en muchos casos, a que estos hombres y mujeres superen el complejo de inferioridad que los lleva a encerrarse en sí mismos; también ha de favorecer el desarrollo comunitario y debe contribuir a hacer más pujante la actividad agrícola, ayudar a modernizar los sistemas agropecuarios, y a fomentar el asociacionismo y el cooperativismo.

La animación debe abarcar los diferentes aspectos de la vida que conecten con los intereses vitales de los adultos; los intereses preponderantes son el aspecto económico, el cultural y el socio-político.

A través del cultivo y fomento de todos estos aspectos por medio de la animación sociocultural, los hombres del campo se formarán una imagen más positiva de sí mismos y tomarán conciencia de que ellos son capaces de crear su entorno social.

Se incorporarán poco a poco a la acción y ala creación de su propia cultura.

La sociedad urbana, en contraposición a la rural, suele ser más democrática y la familia más reducida e inestable.

Existe un gran pluralismo en lo social, cultural y religioso, los individuos se encuentran sujetos a una notable movilidad, física y social, siendo sus relaciones interpersonales amplias pero poco profundas.

El hombre urbano se halla inmerso en una atmósfera cultural abierta, variada y amplia.

Estas características van cobrando mayor relieve día a día, por ser mayor el numero que entra a formar parte de la gran ciudad.

En cuanto a los objetivos de la animación sociocultural en el medio urbano serian los siguientes:

- _ La cultura urbana debería establecer lazos de complementariedad con la cultura rural.
- _ Superar el concepto de cultura para minorías, lo que favorece el surgimiento de la democracia cultural.
- _ Recuperación cultural; rescatando y dando vida y entidad a aquellos que han ido configurando la tradición

cultural; se podrían recuperar los elementos materiales como monumentos, espacios urbanos, edificios,..., como elementos no materiales como tradiciones, costumbres...

_ Desarrollo cultural.

_ La cultura como mecanismo de participación.

- La animación sociocultural es un agente de cambio social.
- La animación es un factor de socialización.
- La animación sociocultural educa al ciudadano para que aprenda a utilizar su tiempo de ocio en beneficio de su desarrollo, equilibrio, y felicidad.

La animación sociocultural cumple un papel importante en el desarrollo del individuo y de la sociedad y, ante todo, en el cambio social.

El cambio social según Dahrendorf:

puede ser rápido o lento, brusco o regulado, total o parcial, pero no falta jamás por completo allí donde los hombres crean formas determinadas de organizaciones para vivir en comunidad .

El cambio social se concretiza en cambios culturales y en cambios estructurales. La renovación cultural puede afectar a toda una gama de esferas:

- valores (actitud, religión, estética);
- normas (comportamiento sexual, por ejemplo);
- relaciones sociales (concepción de la autoridad, planteamientos laborales...);
- tipos de asociaciones;
- ideologías, ciencia y tecnología, etc.
-

Los cambios estructurales hacen referencia a instituciones: familia, escuela, organización económica, vida política, etc.

Son diversos los factores que pueden provocar o regular el cambio social: pueden ser factores de orden económico, tecnológico y psico-social, todos ellos han acelerado el cambio social en nuestros días, provocando profundas alteraciones del código normativo y de la escala de valores.

En el aspecto económico conviene destacar hechos tales como:

- la crisis de la economía a nivel mundial y nacional;
- la reducción de las migraciones;
- el aumento de las inmigraciones que se está produciendo y que prevé que irá en aumento;
- la incorporación de la mujer al trabajo;
- el abandono progresivo del campo, junto al fenómeno de la industrialización;
- la urbanización y terciarización de la sociedad.

La animación sociocultural puede considerarse como agente de cambio social, dado que su misión consiste en:

- dinamizar a los adultos de cara a la participación, en todos los sectores de la vida productiva, social y política a fin de fortalecer los valores y las prácticas democráticas.
- Restablecer la confianza de la persona en sí misma. Con la finalidad de favorecer su desarrollo

autonómico.

- Provocar la reflexión sobre las situaciones y experiencias vividas, contrastar opiniones con la finalidad de ayudar al individuo a identificar y a asumir valores y actitudes y a construir su propia organización personal.

La animación sociocultural, desde la óptica del cambio social, contribuye a impulsar la vida comunitaria, a promover los intereses culturales, a ser un elemento gestor y dinamizador de la propia comunidad.

La animación sociocultural es un agente de socialización y ésta es un moldeamiento del individuo que lo dota de las aptitudes, actitudes, hábitos, ideas y sentimientos requeridos para una buena integración en la sociedad a la cual pertenece.

La tarea básica de la socialización es adaptar el individuo a la sociedad, haciéndole encajar en ella y convirtiéndolo en pieza útil y activa del organismo social. Se trata de una tarea larga y compleja.

Socializar, es por tanto, un proceso con dos procedimientos, en algunos puntos complementarios aunque, muy a menudo, divergentes de adaptación, uno pasivo y otro activo.

Dos tipos de factores hacen posible la socialización: de tipo individual, unos; de tipo social, otros.

Los factores de tipo individual o de psicología individual, que engendran la socialización son:

- La tendencia a la imitación: Se manifiesta ésta desde el primer año de la vida del niño y es causa de multitud de aprendizajes sociales a lo largo de la infancia. Por imitación, el niño aprende a sonreír, a jugar y a hacer las cosas, sobre todo si ese comportamiento viene gratificado por los educadores con manifestaciones de agrado. Luego, la persona sigue incorporando a lo largo de toda su vida, por imitación, un sinnúmero de modos de hacer (modismos del lenguaje, reglas de urbanidad, etc.).
- El mecanismo subconsciente de identificación: Consiste éste en la fusión personal con un modelo admirado, es decir, una persona en la que uno quisiera convertirse. Funciona también desde la infancia: un compañero o un adulto significativos constituyen arquetipos de los que se apropian muchos modos de ser y de hacer. Igual le ocurre al adolescente con respecto a personajes que tienen relevante categoría social, y a los adultos en relación con personas socialmente significativas (gente famosa, jefes, políticos, etc.). Muchos creen que el aprendizaje de roles se realiza por imitación, sin caer en la cuenta de lo mucho que debe a la identificación.
- El influjo de la sugestión: Los humanos tenemos la peculiaridad de dejarnos influir por las personas aureoladas de prestigio, aceptando sin espíritu crítico sus ideas, actitudes y sentimientos. Es así como hemos interiorizado mucho de lo que nos han propuesto nuestros padres, maestros, ciertos amigos, libros y medios de información. La colectividad es ya, de por sí, un poderoso medio de sugestión.
- La tendencia al conformismo: El individuo se halla fuertemente impulsado a aceptar las normas y valoraciones de los grupos sociales a los que pertenece, acomodando su conducta a las pautas que le marcan tales grupos. Esto es una consecuencia del interés que tiene en verse aceptado por dichos grupos, los cuales le acogen sólo a condición de que se someta a las normas que ellos tienen establecidas. El conformismo es una de las principales fuerzas que determinan la socialización.
- La necesidad de afecto y protección, el desempeño de roles, la percepción de la reacción de los demás, así como la percepción de las situaciones sociales; son otras fuerzas que inciden en la socialización de las personas.

El animador, puntual esencial de la animación sociocultural, convierte a ésta en un factor muy importante de

socialización: si es comprensivo, optimista y preparado; si gratifica con agrado las acciones e intervenciones bien realizadas; si es consciente de poder ser modelo, debido al mecanismo de identificación; si sabe que sus ideas y actuaciones pueden ser interiorizadas por otras personas, por el mecanismo de sugestión y, sobre todo, si conoce que los individuos, por la tendencia al conformismo, pueden realizar maravillas en grupo.

Dentro de los factores sociales que facilitan la socialización, nos encontramos con una serie de instituciones que cuidan de la socialización de los individuos, algunas operan durante la infancia (familia, escuela y amigos). Su acción es particularmente eficaz, por ser la época del imprinting y de los aprendizajes básicos de la vida. Un espíritu altamente dinamizador, en estas instituciones formales, facilitaría más eficazmente la socialización de los sujetos. Otras instituciones cultivan, refuerzan o corrigen la socialización a lo largo de la vida. En efecto, la sociedad dispone de instituciones que canalizan y enriquecen la vida social del joven y del adulto: ambiente de trabajo, servicio militar, matrimonio, asociaciones culturales y recreativas, etc. Hay además otras instituciones que aseguran una socialización permanente del individuo: participación política, administración de justicia, medios de comunicación, clase social, etc.

Según las clases sociales, la socialización se puede dividir en:

- las familias de clase trabajadora, por lo común basan su cohesión y su unidad en la complementariedad de los valores tradicionales: el padre trabaja y la madre se dedica a las tareas domésticas. Estos roles se desempeñan con escasa referencia al otro y poca comunicación entre ellos. La socialización consiste prioritariamente, en la enseñanza de los roles tradicionales y en la inoculación de expectativas también tradicionales.
- las familias de clase media se caracterizan por basar su cohesión en la realización de actividades conjuntas y en el desarrollo de objetivos comunes a la familia.

Los roles tradicionales se modifican según la personalidad de los miembros de la familia.

Bernstein, tras estudiar el código lingüístico en ambas clases sociales, llega a las siguientes conclusiones:

- En la clase más baja las relaciones son de modo imperativo (Haz esto), legitimándolo con referencia al status (te lo manda tu padre). Se interioriza, pues, el status, no el contenido de las normas.
- En la clase media se acepta y favorece la diversidad de las cualidades. En lo referente al control, se interioriza el contenido de las normas o sistema de valores, no la persona del emisor. Es la conciencia del sujeto la que se convierte en la fuente de control sobre la observancia de las normas.

Ante lo expuesto cabe preguntarse: ¿cuáles son las consecuencias que se derivan de estos dos modelos de socialización, el de clase media y el de clase trabajadora?

- El sujeto de clase media, al ser considerado autónomo, desarrolla una tensión con el entorno, tensión que favorece el aprendizaje. Aprende contenidos y estructuras, y tiende a aprender más lo abstracto que lo concreto.
- El sujeto de clase baja tiende a percibir contenidos más que estructuras, y tiende a percibir más lo concreto que lo abstracto.

EL OCIO Y LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

La civilización industrial ha aumentado sociológicamente el tiempo de ocio, a la vez, que no siempre ha puesto de relieve recursos suplementarios par satisfacerlo. Se ha hablado de la civilización del ocio. Tiene lugar esta denominación por oposición de las tensiones del trabajo y las obligaciones sociales. En este sentido,

el ocio aparece como una compensación indispensable en la vida.

El aumento del tiempo de ocio es una realidad, por ello es necesario educar para el empleo del tiempo de obvio que, en sentido estricto, implica una ruptura con lo reglamentario y lo impuesto.

El tiempo libre se presenta como una zona privilegiada de la animación sociocultural, en la medida en la que poniendo en juego actitudes, exigencias personales y valores diferentes de los que presiden las relaciones de trabajo, introduce una dinámica nueva de las relaciones en el conjunto de la vida social.

La autogestión de los tiempos de ocio, el control de las industrias culturales y/o el turismo y su subordinación a los objetivos de un ocio que humanice, son otros tantos aspectos de una política de animación sociocultural que merecerían ser ampliamente desarrollados desde esta perspectiva.

4. PLANIFICACIÓN, PROGRAMACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES TURÍSTICAS.

4.1 PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

- En primer lugar planificar implica..
- Prever aquello que es más probable que suceda de acuerdo con lo que sabemos de los chicos y con nuestra experiencia en situaciones parecidas.
- Decidir cuál será la actuación más adecuada por parte de los monitores según lo que preveamos como probable y el proyecto educativo que queremos impulsar.
- Adaptar nuestras previsiones y decisiones al desarrollo de los hechos a medida que éstas se producen.
- Si ello es cierto planificar no es decidir de antemano las actividades que van a desarrollarse, como habrá que prepararlas y cómo actuar en cada situación.
- Al contrario, planificar es, por una parte, prever, por otra parte, esbozar los rasgos de una acción coherente con unos objetivos y, finalmente, proceder a efectuar los ajustes que sean necesarios.
- Los componentes de la planificación son todos aquellos elementos, factores, personas, recursos, intencionalidades y productos que intervienen en el proceso o son el resultado del mismo.

Estos componentes los podemos dividir en seis bloques:

- Componentes teóricos
- Componentes estructurales
- Componentes personales
- Componentes de metas y objetivos
- Componentes de medios y recursos
- Componentes de resultados.

Las fases de la planificación son:

- Presentación y descripción del proyecto
- Justificación del proyecto
- Fundamentación del proyecto
- Establecimiento de prioridades: en esta fase debemos de indicar la necesidad del proceso en la toma de decisiones en orden de establecer prioridades de acción.
- Información-implicación
- Programación: tendremos que indicar la estructura organizativa y metodológica junto con la asignación de actividades y tareas.

- Evaluación
- Presupuestación
- Ejecución o realización del proyecto: es una de las fases mas complejas donde matizaremos qué programas de animación sociocultural aplicaremos, su ejecución y la actividades principales que llevaremos acabo.
- Informe final: donde deberá aparecer el informe, el proyecto y la memoria.

4.2 ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

- organizar supone clasificar las funciones a realizar, establecer unos lugares de trabajo o responsabilidad y configurar los pasos o conductas de intercomunicación participativas.
- Los niveles de la organización son tres:
- Nivel de administración

En el que reuniremos aquellos aspectos de la organización que usualmente se resuelven mediante trámites y en los cuales el componente pedagógico es escaso.

- Nivel de gestión

En el que hemos reunidos aquellos aspectos de la organización, que por lo que tienen de proximidad con el trato de las personas y con la satisfacción de sus necesidades (constituyen la infraestructura inmediata de la organización) se acoplan con la intervención educativa y son el componente de gestión.

- La puesta en marcha o preparación inmediata al inicio de la actividad, es decir, la resolución de los detalles finales:

En este nivel llevaremos acabo actividades como propagandas, inscripciones, presentación de la notificación de la actividad al gobierno autónomo, la previsión, forma y local para la reuniones, la preparación del lugar donde se realice la actividad, la compra del material que se puede conservar, contactos con suministradores, la previsión de la comida.

- El comienzo de la actividad:

Debemos tener en cuenta aspectos como la disponibilidad del dinero en metálico, controlar a las personas y que lleven consigo la documentación necesaria, preveer el numero de monitores, turnos de servicio, conseguir un clima tranquilo..

4.3 ELABORACIÓN DE PROYECTOS Y PROGRAMAS DE ANIMACIÓN

4.3.1 ELABORACIÓN DE PROYECTOS

Los esquemas y guías para la elaboración o diseño de proyectos sociales y educativos son abundantes. Los grandes bloques operativos que están en todos los esquemas son:

- ◆ Denominación–descripción del proyecto
- ◆ Fundamentación.
- ◆ Planificación–plan de acción– programación
- ◆ Evaluación

Las diferencias, mas bien de orden y terminológicas que reales, surgen al desarrollar cada uno de dichos bloques. Con el fin de facilitar el análisis comparativo de diferentes modelos de referencia, presento a continuación las guías siguientes:

Guía para la elaboración de proyectos de Ezequiel Ander-Egg

- Denominación del proyecto.
- Naturaleza del proyecto:
- Descripción del proyecto
- Fundamentación o justificación.
- Marco institucional.
- Finalidad del proyecto.
- Objetivos.
- Metas.
- Beneficiarios.
- Productos.
- Localización física y cobertura.
- Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar.
- Métodos y técnicas a utilizar
- Determinación de los plazos o calendarios de actividades.
- Determinación de los recursos necesarios.
 - ◆ Humanos.
 - ◆ Materiales.
 - ◆ Técnicos.
 - ◆ Financieros:
 - Estructura financiera,
 - Calendario financiero
- 7. Cálculos de costos de ejecución y elaboración del presupuesto.
- 8. Administración del proyecto
- 9. Indicadores de evaluación del proyecto.
- 10. Factores externos condicionantes o pre-requisitos para el logro de los efectos e impactos del proyecto.

Elementos de un plan de Isaías Álvarez García

Este autor articula los elementos de la planificación en el siguiente esquema operativo:

- Nombre o título del plan
- Origen y antecedentes del plan
- Marco general de referencia:
 - Condiciones del contexto socio- económico, político y cultural
 - Marco normativo-jurídico
 - Sistema de valores.
- 3. Diagnostico sobre los principales problemas y necesidades
- 4. Objetivos generales del plan

5. Objetivos programáticos de cada sector
6. Prioridades, metas, políticas y estratégicas.
7. Estructura programática:
 - Programas básicos
 - Programas prioritarios
 - Programas de innovación
 - Programas de apoyo.
8. Previsiones para instrumentación, seguimiento y evaluación.
9. Financiamiento del plan
10. Organización y administración del plan.

Enfoque sistémico– tecnológico de Sindo Froufe

Sintetiza los ejes para definir y diseñar un proyecto desde un enfoque sistémico– tecnológico en las siguientes fases:

- Fase inicial
- Presentación:
 - ◆ Denominación. Título del proyecto.
 - ◆ Institución/ grupo promotor
 - Personas que diseñan el proyecto
 - Población a la que va dirigido
 - Territorio (localización física)
- Fase diagnóstica
- 2. Fundamentación:
 - Análisis diagnóstico de la realidad social
 - Recogida y clasificación de los datos
 - Interpretación de los datos. Necesidades detectadas y priorización
 - Propuesta de líneas de actuación (hipótesis de trabajo)
- Fase de planificación
- Objetivos
 - ◆ Generales
 - ◆ Especifico
- Metodología

- ◆ Actividades. Técnicas e instrumentos.
- Temporalización o cronograma
- Recursos humanos, materiales y financieros
- Fase de ejecución
- Aplicación–ejecución. Desarrollo, seguimiento y control del proyecto
- Fase de evaluación
- Evaluación
- Fase final
- El proyecto de ASC como documento escrito.
- Informe final/ balance y modificaciones.

4.3.2 ELABORACIÓN DE PROGRAMAS

◆ Los programas de animación sociocultural requieren para su diseño y desarrollo la convergencia y coordinación de tres elementos factores o dimensiones principales: el teórico

el procedimental y el técnico,

o expresado en términos coloquiales, los aspectos referidos al qué, al cómo y al con qué.

- ◆ En el elemento teórico– ideológico, estudiado en la primera parte, encuentra el programa de animación sociocultural las **señas de identidad conceptuales**. Estas señas de identidad, junto con el análisis de la realidad social o poblacional en la que el programa se va a llevar a cabo, configuran la naturaleza del mismo.
- ◆ El animador enfrentado a la tarea de planificar programas de animación sociocultural dispone en la primera parte de elementos documentales y de análisis para delimitar el qué, el por qué y el para qué del programa. En suma el instrumento teórico en el que fundamental su diseño.
- ◆ En la segunda parte hemos respondido al cómo diseñar los programas de animación sociocultural. Problemas referidos no solo al cómo, si no también al cuánto, dónde, cuándo, a quienes y quiénes están incluidos en ese cómo diseñar los programas de animación sociocultural.
- ◆ El objetivo de la tercera es abordar los problemas referidos al con qué. La abundancia de publicaciones existentes en el mercado sobre este objetivo constituye un fondo muy amplio y a veces contradictorio. Este fondo ofrece una gran variedad de instrumentos metodológico y didácticos, así como recopilaciones de técnicas.
- ◆ Ante esta abundancia plural y multicolor de recursos tecnológicos y técnicos para desarrollar los programas de animación sociocultural, el animador necesita disponer de pautas y guías que orienten la selección y aplicación de la metodología o técnica mas adecuada a cada programa. Este es el reto de la tercera parte.
- ◆ Esta guía o esquema operativo facilita al planificador y al animador enfrentado a la tarea de elaborar o diseñar programas de animación sociocultural una visión global e integral del proceso:
- Fase de definición–presentación:
 - Título
 - Resumen de identificación
- Fase de análisis y toma de decisiones:

2.2 Subfase de justificación:

- Datos de identificación
- Datos de motivación
- Indicadores prospectivos
- Viabilidad/ factibilidad

2.3 Subfase de fundamentación:

- Marco teórico– ideológico de referencia
- Diagnóstica (investigación social/ diagnóstico de necesidades, demandas y alternativas)
- Marco jurídico–normativo
- Priorización de necesidades
- Modelo de organización–gestión
- Fase de información–implicación
 - Informar/difundir
 - Negociar/consensuar
 - Formar
- Fase de programación:
 - Estructura organizativa
 - Concreción temática, metodológica y de recursos
 - Asignación de actividades y tareas
- Fase de financiación:
 - Fuentes de financiación
 - Presupuesto
- Fase de evaluación y control:
 - Diagnóstica
 - Del diseño
 - De la ejecución

- De los resultados

En todos los casos la evaluación implica operativamente la siguientes actividades y tareas:

- ♦ Planteamiento de la evaluación
- ♦ Construcción o selección de los instrumentos de recogida de información.
- ♦ Aplicación de los instrumentos para la recogida de información
- ♦ Análisis, registro y valoración de la información necesaria.
- ♦ Elaboración del informe de evaluación.
- Fase de ejecución:
 - ♦ Coherencia en la realización de actividades: ya sea de gestión, realización, seguimiento y control, y reorientación/ corrección.
- Informe final:

Este esquema es resultado no solo de la reflexiones, análisis y propuestas anteriores, sino también de revisiones de estudios, publicaciones.

No se pretende con ello influir en las valoraciones y propuestas del planificador novel o experimentado. Ni en este ni en ningún caso deben utilizarse o seguir este planteamiento al pie de la letra, sino como guía o instrumento de trabajo que sirvan al animador de modelos de consultas para construir su propio esquema o bien como apoyo de referencia en el siempre difícil y complejo proceso de diseñar programas y proyectos adaptados a la realidad.

4.4 INSTRUMENTOS DE LA ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN

Mediante el plan general únicamente se establece un marco general de previsión del grupo. Este marco general solo puede cumplir funciones de referencia, pero no es propiamente una herramienta de gestión.

Éste se encontraría constituido por un plan que previera cuáles son exactamente las actividades a desarrollar– día a día– y las previsiones de los que estas actividades requieren en la alimentación, la salud, el orden general y la limpieza del lugar y los materiales.

Hacer este plan por anticipado tiene unas ventajas indudables:

- Permite saber con mucha anticipación el funcionamiento de la actividad.
- Prever todos los detalles que se deben resolver.

Ahora bien, tiene el inconveniente que una previsión de este tipo preestablece un buen número de los elementos de la vida colectiva.

Pensamos que es necesario explorar la planificación de una manera que se fundamente en un solo día o varios días. Para ello se utiliza un instrumento que es el **plan horario diario**.

EL PLAN HORARIO DIARIO

El PHD es una hoja que únicamente prevé el desarrollo de las actividades de una jornada.

Se divide en tres bloques:

- El primer bloque contempla las actividades de tipo general de la colectividad y las que tienen en

proyecto cada grupo—cada una con su horario y con el nombre del monitor responsable, si lo hay.

2. El segundo bloque contempla las actividades conjuntas de dos o mas grupos, también con la concreción del horario y de la persona responsable.

3. El tercer bloque contempla las previsiones de carácter material—tanto si se derivan del funcionamiento general de la actividad o colonia—referidas a la cocina, enfermería, la limpieza y la adquisición de materiales.

A continuación vamos a exponer una presentación simplificada de lo fundamental que tiene que reflejar:

- El horario básico y las comidas
- El tiempo disponible para las actividades de los diferentes grupos
- Los grupos y los monitores que tienen a su cargo, servicios generales: limpieza, comedor, etc.

♦ Los monitores tienen la responsabilidad de la coordinación o del control de los diferentes momentos de la vida colectiva.

Esto pone de relieve que es fundamental la determinación de un horario básico que regule el funcionamiento de la actividad. Otra cuestión que aparece aquí es la de la distribución entre los monitores y el responsable del control de las situaciones.

En efecto, si es verdad que la gestión de una actividad no puede realizarse únicamente mediante decisiones tomadas a priori, y que lo esencial es saber regular a medida de las necesidades el funcionamiento de ésta.

Se tendrá la seguridad de que la programación de las actividades responden a las necesidades de las personas, en la medida que se sea capaz de basarla en la evolución de estas necesidades y de las respuestas que se han ido dando.

Por este motivo, hay que ver de qué manera engranan entre ellos los diferentes elementos de control y planificación.

El proceso puede describirse de esta forma:

- Un día cualquiera, el día x, se desarrolla, mas o menos aproximadamente de acuerdo con la previsión hecha en el PHD correspondiente.
- Al final del día, cada monitor procede a analizar cuál a sido el

funcionamiento de su grupo.

- En la reunión de monitores se procede a resumir la jornada.
- Queda el trabajo de confeccionar la actividad del día siguiente.

PHD del día X

Desarrollo día X

Análisis por cada monitor del funcionamiento de su grupo

Consulta de la Registro en el diario del Análisis del conjunto del

Previsión del funcionamiento de la diario hasta el día de hoy

P.G actv.

Análisis del momento del

Proceso en que nos encontramos

Toma decisiones día siguiente

– Los instrumentos para la organización de una actividad son numerosos así podemos destacar el **organigrama**: el resultado de poner, en cada apartado del esquema una casilla con el nombre del cargo responsable para cada objetivo al cumplir en el desarrollo de la actividad.

– El organigrama se basa en el análisis de los objetivos esenciales de la animación. Conseguir estos objetivos exige también unas funciones esenciales. Al agrupar los recursos para ejecutar las funciones de una forma constante, permitiendo la consecución de unos objetivos determinados, se establecen unas relaciones de interdependencia y proximidad que constituye los órganos. Su organigrama nos sirve de orientación por un tiempo indefinido siempre que no cambien las directrices organizativas y objetivos de la actividad.

– Las líneas maestras de la organización son la estructuras organizativas y marcan la pauta de interrelación entre los órganos.

– Tipos de organigramas:

El organigrama mas sencillo, solo válido para objetivos poco complejos, es el que se denomina de **rastrillo**, en el que una persona manda o coordina. Es un modelo muy autoritario en el que prima el control.

– Otro tipo de organigrama es el **organigrama jerárquico**, la responsabilidad depende de una sola persona, es muy frecuente encontrarlo.

– El **organigrama participativo**, establece otra formas de comunicación procurando que se trabaje en equipo, con objetivos y responsabilidades compartidas. Se observa claramente en la evolución de la actividad.

– Además otro instrumento es el **diagrama general de la animación**; la base teórica de este procedimiento se encuentra en la Teoría General de Sistemas.

En el se consideran a cada entidad de animación como a un sistema. Así construiremos una red de sistemas constituyendo un marco referencial general que permite situar cualquier caso concreto que se nos presente.

El diagrama puede servir de pauta para la realización de nuevos proyectos de organizaciones, el análisis de los ya existentes y la clasificación de entidades.

5. DINÁMICA.

(Experiencia de la exposición en clase).

El día 3 de Diciembre del año '02, nos levantamos todas tempranísimo. Éramos 4 alumnas que teníamos que exponer una dinámica para la asignatura de Técnicas de Animación Turística, a las 8:30 de la mañana en el aula 1.18 de la Escuela Universitaria de Turismo (en la UMA).

Nuestra dinámica trataba sobre como un turista podía percibir una <<Noche Mora>> en Marrakech, pero todo enfocado a un hotel vacacional con el departamento de Animación Turística.

En fin, un mes antes ya teníamos localizadas a las personas que tenían objetos y utensilios propios de la cultura árabe para que nos los prestaran, con el fin de montar el decorado para que los alumnos vieran y se ambientaran en esta cultura vecina para nosotros..., también teníamos la música de fondo grabada en cinta y luego buscamos trajes típicos de las mujeres allí en Marruecos

Retomando el día de la exposición, a las 7:30 de la mañana estábamos todas subiendo el decorado hacia arriba por las escaleras que dan al aparcamiento. (Bueno todas menos Verónica que sufría una

fisura en el hueso sacro y debía de estar en completo reposo y a base de calmantes. Con todo eso participó en la exposición como una más, sin hacer movimientos bruscos y participando en todo lo que pudo). Cristóbal, el conserje, nos abrió la puerta a las 7:45 u 8:00. Cuando nos abrió la puerta comenzamos a pegar los murales de decoración y a poner todos los artilugios en la tarima para que se viera un fondo de lo que hay en una casa marroquí.

Empezamos pasadas las 8:30 ya que era casi imposible arreglar todo aquello en menos de media hora y mejor así también porque le daba tiempo a la gente a ir llegando.

Verónica comenzó dando cintas de colores, al azar, a los asistentes, más que nada para ir forzando su participación en las distintas actividades que habíamos preparado. De las cuales había 6 de color negro (para escoger al jurado), 18 del morado (para la demostración de los tatuajes con henna y el maquillaje típico marroquí), 18 del amarillo y 18 del verde (juego gastronómico) y por último 18 cintas rojas (para el concurso de baile). Mientras se les entregaba las cintas a los invitados según entraban, la clase estaba en penumbra, rodeada de velas e incienso, con música y oraciones que impregnaban todo el aula de ese especial olor, color, sonido...

Chicos y chicas se fueron sentando por la clase, menos en la fila primera que estaba reservada para un juego y la segunda fila de las bancas de la izquierda, que pertenecía al jurado.

Se hizo la presentación de quienes éramos y lo que pretendíamos hacer (ver foto nº 1); y explicó de qué iba nuestra introducción, aunque era evidente de lo que se trataba.

Pasamos al primer juego o demostración.

Maquillaje y tatuaje con henna.

La historia de pintar el cuerpo con henna se remonta hacia 5000 años atrás, Los egipcios se pintaban las uñas de manos y pies con henna, también lo utilizaban para el pelo. Fue en Arabia donde se empezó a pintar la piel con este pigmento, quizás fuera por sus cualidades refrescantes, incluso llegó a tener una importancia considerable en las culturas de Oriente Medio y África. Sólo sirve para un propósito decorar y adornar. Pero cada cultura desarrolló sus propios dibujos y estilos. Por ejemplo en la India se utiliza la henna por las personas mayores poniéndosela en las palmas de las manos, para preservar de infecciones, en Norte África, como es el caso, se utiliza para decorar manos y pies y para dibujar cualquier motivo en el cuerpo, tales como una mariposa o un pescado. Pero la principal función de los dibujos o tatuajes con henna es para adornar a una novia en el día de su boda, creen que le traerá buena suerte y belleza.

Como el aula era tan pequeña y a los que les había tocado la cinta morada eran muchos y además nuestros recursos eran más bien pocos, de los dieciocho participantes quedaron diez para jugar. (Salieron todos y se les puso en fila india, tenían que escoger una papeleta para ver si participaban o si volvían a su sitio).

Las papeletas de los que se quedaban tenían números del uno al diez. El uno iba con el dos, el tres con el cuatro, cinco y seis, siete y ocho, nueve y diez. Los impares maquillan y tatúan a los pares. Luego el jurado elige el mejor.

Se les entregó una plantilla para el tatuaje y un bastoncillo de los oídos para untar la henna sobre la plantilla que se pegó a una parte del cuerpo las que ellos eligieron. (Todo el mundo escogió la mano, puede que fuese por el miedo a que quedara mal, ya que duraba una semana). Se le explicó a todo el mundo como era el proceso. Después del tatuaje debían de pintar los labios y la raya de los ojos. (ver foto nº 2, 3 y 4).

Mientras ellos estaban con el tatuaje y el maquillaje, para amenizar a los que no participaban en el juego, Gracia les fue explicando los utensilios para maquillarse que tienen las mujeres beréberes. También les fue explicando algunas de las hierbas y ungüentos que usan ellos para remediar males leves.



Las pinturas. El eyeliner en berebere, se trata del objeto central que parece un jarroncito con un bote al lado de pigmentos. Un pintalabios, en la esquina inferior derecha. Los dos necesitan agua para que la pinten algo, la pintura de labios dura 2 días a pleno color, todavía no he encontrado remedio con que quitarlo, no se va con nada. La raya de los ojos tampoco se borra o se quita.

Los remedios medicinales. Justo lo que está detrás del pintalabios berebere, las semillas negras. Sirven para quitar los dolores de cabeza, los ronquidos, la resaca, para despejar la nariz..., huelen a eucalipto concentrado. Se usa cogiendo un poco de estas semillas en un trozo de tela que transpire, se hace una muñequilla, se frota el trapo con las semillas dentro para que se caliente y seguidamente se aspira con fuerza por uno de los orificios nasales, luego con el otro. No tiene peligro porque las semillas no traspasan el trapo. Los aceites son los botecitos de cristales que están en la parte superior, de color naranja y amarillo, sirven para quitar los dolores musculares y aliviar el de los huesos. Primero se unta uno y cuando la piel lo haya absorbido por completo se procede al otro. Da igual el orden pero nunca debemos mezclarlos.

Un remedio para quitar los malos olores de la casa o de cualquier espacio son las piedrecillas blancas que están en la parte de abajo. Huelen como a limón y además sirve para que las polillas no se coman la ropa.

Los tatuajes fueron un éxito, la gente fue colaboradora.

Los tatuados y maquillados, pasaron por delante del jurado el cual tenía que votar. Levantaron las cartulinas con la puntuación que les parecía mejor para cada participante y salió un ganador. Se procedió a darle su diploma y regalo.

Gracia explicó como se debía hacer un té moruno, (en termos para mantener los líquidos calientes trajimos el agua), lo necesario para hacer el té de hierba buena es:

- ◆ Té verde.
- ◆ Un manojo de hierba buena.
- ◆ Azúcar.
- ◆ Agua hirviendo.
- ◆ Piñones (opcional).

Para hacer el té se echa agua hirviendo en la tetera. Seguidamente se hecha mucho azúcar, si la tetera es bastante grande como 10 cucharadas soperas. Se añade el té que son hojas cerradas, y se deja reposar como 5 minutos con la tapadera cerrada. Pasado ese tiempo se introduce la toda la hierba buena y se vuelve a tapar, volver a dejar reposar. Después de unos instantes servir en vasos marroquíes.

Natalia, Vero y Bea repartieron vasitos de plástico por la clase para que hicieran la degustación. (ver fotos nº 5 y 6).

La siguiente actividad era de gastronomía. Se llamaron a los asistentes que tenían un lazo amarillo con una estrella dibujada en el extremo y a los que tenían un lazo verde con un círculo. Se sentaron en las bancas de adelante, para que estuvieran todos juntos y más cómodos. Como no había tiempo suficiente para preparar algo complejo, se eligió que se hiciera una pequeña fuente de dátiles abiertos por la mitad y a los que se les había introducido trozos de nueces y almendras. Puntuaba la presentación del plato y la elaboración de los dátiles. (ver foto 7).

Mientras ellos estaban haciendo sus deberes culinarios, Bea explicó como preparar un pastel de cuscus que ya traíamos preparado. La manera de prepararlo es bastante fácil, detallada a continuación.

Se necesita:

- ◆ Sémola o cuscus, ½ Kg.
- ◆ Nueces, ¼ Kg.
- ◆ Dátiles, ¼ Kg.
- ◆ Almendras, ¼ Kg.
- ◆ Pasas, ¼ Kg.
- ◆ Azúcar, 200 gr.
- ◆ Canela o nuez moscada, 1 cucharadita.

Se cuece la sémola al vapor en una cuscusera, hasta que veamos que está en su punto, ni duro ni blando. Mientras se pican los dátiles en trozos pequeñitos al igual que las nueces, las almendras y las pasas. (reservar un poquito de cada para el final)

Cuando ya tenemos cocido el cuscus se deja reposar.

Cuando el cuscus todavía no está frío se le añaden los trocitos de pasas, dátiles, nueces, almendras... y se remueve bien, echándole 4 cucharadas soperas de azúcar. Hay que remover bastante para que el azúcar se reparta por todo el pastel y también los trocitos de frutos secos que hemos añadido.

Cuando todo está bien movido se deposita en una fuente. Se le da forma al pastel allanando las irregularidades y decorándolo con los frutos secos que antes hemos reservado. Para darle el toque final espolvorear con una cuchara el azúcar y luego la canela o la nuez moscada.

Compramos platos y cucharillas de plástico, repartimos el pastel y los dátiles que nosotras mismas hicimos como demostración para el juego y también los que los participantes hicieron, a modo de degustación.

El jurado deliberó. Al primer premio a la mejor elaboración y presentación del plato de dátiles se le otorgó con bolsitas con distintos tipos de té aromáticos. Al grupo segundo ganó como premio de consolación una cajita de té verde.

Para bajar el pastel llegó la hora del baile: <<La danza del vientre>>. Natalia, Bea y Gracia montaron una pequeña coreografía (teníamos un video preparado de una bailarina profesional pero se llevó a un videoclub una cinta en formato Hi8 para que la pasaran a VHS y no la grabaron bien, aquello era inteligible.).

Ver fotos nº 8 y 9.

Dicen los expertos que la danza del vientre tiene su origen en Grecia. Los griegos a lo largo de su historia participaron en ritos religiosos esotéricos que también incluían danzas. Algunas danzarinas de Arabia Saudita dicen que la danza del vientre tiene origen egipcio y la consideraban una danza sagrada que los hombres no podían ver.

La danza tiene asociaciones tradicionales con los elementos religiosos y eróticos. Esta ambigüedad contribuyó a que la danza del vientre fuera despreciada y también amada por muchos. Sus orígenes evidentes son los cultos de fertilidad del mundo antiguo. La danza oriental ha sido diseñada para el cuerpo femenino, con énfasis en los músculos abdominales. El pandero se mueve y también hay unos movimientos rítmicos del cuello y manos. La danza es firme, tradicionalmente bailada con los pies descubiertos conectados con la tierra. Es una danza caracterizada por movimientos sensuales, alternando diversos movimientos del torso, cuello y manos.

Algunos pasos importantes de la danza del vientre:

Los movimientos de la Danza árabe pueden ser lunares o solares. Los lunares son los movimientos ondulantes y redondos. Los solares son movimientos bien marcados, como batidas de caderas, egipcio, shimy y pulsación de vientre.

Tipos de movimientos:

- ◆ Redondo: giro de la cadera escondiendo y soltando la panza, manteniéndonos en el mismo lugar de atrás hacia adelante, Grande se gira la cadera junto con el tronco como si fuera un gran bamboleo.
- ◆ Ocho–infinito: se dibuja con la cadera como si fuera un ocho o el símbolo del infinito (""). Puede ser párale frente, para atrás, para arriba, para abajo o con un lado de la cadera.
 - ◇ Para el frente: se gira la cadera de un lado para el otro (ombligo para un lado y para otro) siempre hacia el frente.
 - ◇ Para atrás: se gira la cadera de un lado para otro siempre para atrás.
 - ◇ Para arriba: se eleva la cadera para arriba, abajo para un lado, en seguida se sube nuevamente y cae para el otro lado. Formando un infinito en horizontal.
 - ◇ Para abajo: se levanta la cadera para arriba y para un lado, se dobla bajando y elevando para el otro lado, formando un ocho vertical. (8).
 - ◇ Con un lado de la cadera: con una pierna en media punta, al frente de la otra, se eleva la cadera y se baja.
- ◆ Camello: *para afuera*; una pierna delante de la otra o las dos juntas y levemente flexionadas. Cadera suelta, inclinándolas hacia el frente, se eleva la cola hacia atrás y luego para el frente. Como si estuvieras dibujando un ocho con tu cuerpo. *Para adentro o invertido*; Una pierna delante de la otra o las dos juntas y levemente flexionadas. Cadera suelta e inclinada hacia delante, se encaja la cadera colocándola hacia atrás con el abdomen encogido, hay que subir la cola, después dejarse las costillas para atrás y subir la cadera para el frente nuevamente.
- ◆ Onda: echar primero la parte superior de la panza empujándola hacia abajo de una forma continua sin mover el tronco. Luego también de abajo hacia arriba. (Movimiento abdominal).
- ◆ Shimy: *de panza*; efecto a través de una respiración rápida de la panza, produciendo un temblor. *De cadera a un lado*; con las piernas juntas vas levantando de una a la vez bien rápidamente, balanceando la cadera. Con el tiempo es posible hacer todos los movimientos e inclusive comenzar a alternarlos en cuanto se hace el shimy. *De cadera de frente*; se encaja y de desencaja la cadera rápidamente. *Con todo el cuerpo*; se flexionan las rodillas rápidamente produciendo un temblor en todo el cuerpo con énfasis en la panza.
- ◆ Batidas: se empuja la cadera para los lados o para arriba y para abajo.
- ◆ Egipcio: es un paso básico. En posición recta, se coloca una pierna delante de la otra. La del frente está siempre en media punta alta. Entonces se sube la cadera del lado de la pierna que está al frente, baja y sube. Puede ser lento o rápido, depende de las variaciones para acompañar los ritmos, como subiendo y bajando la cadera, golpeando o sin golpear.
- ◆ Egipcio caminando: se disloca para un lado, con las piernas en media punta y cruzadas. Se vira la cadera para adentro con la pierna adelantada en cuanto la de atrás es arrastrada para el lado.
- ◆ Nueva: caminando para el frente o para atrás, la pierna de enfrente eleva la cadera, paso con las rodillas flexionadas, produciendo un caminar majestuoso.
- ◆ Dedos: es posible hacer varios dibujos con los dedos, la letra e minúscula, la letra z, las letras m y n, un 8 o "", un círculo, y la letra s.
- ◆ Serpiente: Es un movimiento que se hace con la cabeza, descolocándola para un lado y para el otro, o produciendo un círculo.

Cuando terminó la música se llamaron a las chicas que tenían cinta roja. (Se entregaron cinta roja sólo a chicas). Tenían que bailar. Primero se bailó junto a ellas y luego eran ellas solas las que tenían que bailar.

El jurado deliberó quien eran las tres mejores bailando. Después de esas tres, se elegían 1er, 2º y 3er puesto. Se procedió a la entrega de premios y se acabó la exposición con música marroquí. Ver fotos 10, 11, 12, 13 y 14.

BIBLIOGRAFÍA.

Han sido utilizado diversidad de fuentes, libros, revistas, videos, paginas webs, etc...

Pero la bibliografía más relevante ha sido:

- ◆ Martín Rojo, Inmaculada. Dirección y gestión de empresas del sector turístico. Ed. Pirámide. Madrid.
- ◆ Franch, J. Y Martinell, A. La animación de grupos: de tiempo libre y de vacaciones. Ed. Laia. Barcelona.
- ◆ Trilla J.: Animación sociocultural: teorías, teorías, programas y ámbitos. Ed. Ariel. Barcelona.
- ◆ La cocina Océano. Tomo 3 las carnes.
- ◆ Etc...