

CAPÍTULO 6

ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL Y EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE

Introducción

El cartel anunciador de un Congreso de Educación Social que tuvo lugar en Madrid hace ya algunos años contenía una serie de ilustraciones (barrotes, una jeringuilla...).

La implantación de la diplomatura en educación social, dentro del conjunto de la renovada oferta universitaria de este país, amplió el panorama de lo que hasta entonces, *de facto*, se consideraban tareas principales de la pedagogía social. Y hay que decir que, en el caso que nos ocupa, todo ello ha confluído en un resultado que hay que interpretar muy positivamente, tanto para la pedagogía social como para la animación sociocultural.

En este capítulo trataremos, pues, de un espacio de la pedagogía social, la animación sociocultural, que en estos momentos ya no puede faltar en un manual como éste. El primer apartado estará dedicado a cuestiones conceptuales; el segundo, a la descripción de los ámbitos de la animación, y el tercero, a un subámbito de la misma (la educación en el tiempo libre), cuyo volumen y tradición aconsejan dedicarle una atención particular.

1. El concepto de animación sociocultural

1.1. La idea de “cultura” en la animación sociocultural

El concepto que ha centrado fundamentalmente el discurso teórico de la animación sociocultural ha sido el de *cultura*. Será necesario, por tanto, detenernos en él antes de referirnos directamente al de animación sociocultural.

Por un lado, la práctica de la animación sociocultural tradicionalmente se ha definido por oposición a la llamada “cultura oficial o dominante” y, a menudo, por añadidura -de forma, sin duda, demasiado simple-, a las producciones o manifestaciones que se han considerado propias de ésta. Por otro lado, y de forma aún más beligerante, la animación sociocultural se propuso como una acción alternativa y combativa frente a la “cultura de masas”. Si el valor intrínseco de las producciones de la “alta cultura” era difícil de poner en entredicho, los productos de la cultura de masas han sido considerados como la pura banalización de los anteriores, y, sobre todo, como instrumentos de alienación, dirigismo, uniformización y manipulación social.

En resumen, la animación sociocultural parte del concepto amplio de cultura elaborado por la antropología cultural; se define por oposición frente a las llamadas “cultura oficial o dominante” y “cultura de masas”, y positivamente ante la “cultura popular”, sobre todo bajo determinadas acepciones de la misma.

1.2. “Democracia cultural” y “democratización de la cultura”.

Localizada la idea de cultura que subyace en la animación sociocultural, debemos ahora intentar descubrir que es lo que ésta hace (o dice hacer) con la cultura.

Se ha distinguido -a veces con excesiva radicalidad, como veremos- entre la animación sociocultural y la difusión cultural; es más, se ha presentado a la primera como una alternativa a la segunda. Una cosa es tomar a los individuos y comunidades como meros receptores de la cultura (difusión), y otro asunto es

pretender hacer de ellos agentes activos de la misma (animaci3n).

Precisamente, para superar esta falsa antinomia algunos autores tienden a utilizar la expresi3n desarrollo cultural que engloba a ambas formas complementarias de trabajar con la cultura.

1.3. La polisemia del significante “animaci3n sociocultural”

Para denominar un conjunto ciertamente amplio y diverso de actividades que se desmarcaban de los cauces acad3micos y elitistas de producci3n y transmisi3n de la cultura se difundi3 por los a±os sesenta (aunque hay algunas alusiones anteriores) el concepto de animaci3n sociocultural.

Lo que sucede es, simplemente, que con la expresi3n “animaci3n sociocultural” se est3n designando aspectos o momentos distintos de las acciones o procesos que se pretenden referir, o se est3n haciendo 3nfasis diferentes en c3mo debieran ser tales acciones o procesos.

1.4. Una propuesta de definici3n de animaci3n sociocultural

Como acabamos de ver, la expresi3n “animaci3n sociocultural” no es, desde luego, demasiado un3-voca. Intentando recoger los componentes que nos parecen m3s esenciales de la idea de animaci3n sociocultural, entendemos por ella:

El conjunto de acciones realizadas por individuos, grupos o instituciones sobre una comunidad (o un sector de la misma) y en el marco de un territorio concreto, con el prop3sito principal de promover en sus miembros una actitud de participaci3n activa en el proceso de su propio desarrollo tanto social como cultural.

La palabra acci3n es quiz3 m3s gen3rica y comprende m3s extensivamente lo que hacen ciertos agentes o agencias de la animaci3n.

Se sigue diciendo que se trata de acciones “realizadas por individuos grupos o instituciones”. No hay por qu3 acciones individuales. Los agentes pueden ser (y, de hecho, son) personales, colectivos o institucionales.

Esta especificaci3n espacial de la animaci3n sociocultural quiz3 sea uno de los elementos que mejor caractericen diferencialmente esta pr3ctica de otras formas que pueden adoptar las pol3ticas culturales. Siempre se ha contemplado la animaci3n como un tipo de acci3n muy contextualizada y enraizada en 3mbitos territoriales concretos. No se suele hablar de programas o proyectos de animaci3n sociocultural que tengan como 3mbito de actuaci3n, pongamos por caso, Espa±a o una comunidad aut3noma, o, incluso, una gran ciudad (a menos que hagamos met3foras y consideremos que el ministro de Cultura o el alcalde de Barcelona ejercen de animadores socioculturales). A lo sumo, un programa de animaci3n sociocultural puede tener como 3mbito de incidencia propio una comarca o un distrito, y m3s generalmente se trata de acciones en pueblos, barrios o incluso zonas m3s reducidas (una instituci3n, por ejemplo). Precisamente, por esta especificaci3n territorial y muy contextualizada no ser3a muy adecuado hablar, por ejemplo, de animaci3n sociocultural a trav3s de los grandes medios de comunicaci3n de masas. Una emisora de radio o televisi3n locales, la revista de un pueblo o comarca, etc., pueden ejercer como agente de animaci3n sociocultural en la mayor parte de los casos lo son), pero parecer3a un contrasentido hablar de animaci3n sociocultural a trav3s de, por ejemplo, TVE.

“Con el prop3sito principal de promover en sus miembros una actitud de participaci3n activa en el proceso de su propio desarrollo tanto social como cultural”. 3sta es la parte de la definici3n que pretende determinar cual ser3a la principal finalidad de la animaci3n sociocultural.

En cierto modo, la utopía de la animación sociocultural consistiría en lograr que ella misma consiguiera llegar a ser innecesaria; que la función que en un momento dado cumple de una forma especializada llegara a difuminarse de tal manera en el tejido social que sobraran profesionales y actuaciones específicas: el mejor animador sociocultural sería, en definitiva, aquel que lograra que la comunidad pudiera prescindir de sus servicios. De todos modos, dicha utopía está todavía lejos, y, al menos hasta entonces, la animación sociocultural seguirá teniendo cosas que hacer.

También queremos precisar más sobre lo de “su propio desarrollo tanto social como cultural”. Ésta es una suerte de dialéctica que está muy en la base del sentido profundo de la animación sociocultural: los individuos se desarrollan en tanto contribuyen al desarrollo de la comunidad y viceversa; de manera que persona y comunidad se convierten en destinatarios inseparables de la acción sociocultural.

Finalmente, el hecho de introducir en la definición los términos “social” y “cultural” que, aunque en una forma distinta, son constitutivos de lo que se define, era en cierto modo irremediable.

En realidad, en el concepto antropológico de cultura, que afirmábamos antes como constitutivo de la animación sociocultural, este nexo entre lo social y cultural ya era patente. Únicamente bajo una acepción elitista de la cultura, ésta aparentemente (sólo aparentemente) quedaría divorciada de lo social.

2. Ámbitos y medios de la asc.

El universo de la animación sociocultural es, como hemos venido insistiendo, amplio, diverso y de contornos bastante difusos. Esto, obviamente, dificulta la tarea de exponer ordenadamente los distintos ámbitos, instituciones, programas, actividades o intervenciones que configuran su realidad.

Muchos autores han ensayado clasificaciones que parten de una variedad de criterios: características de los destinatarios (edad, sexo, nivel socioeconómico y cultural...); preponderancia educativa, social o cultural de las intervenciones; contenidos de la acción (artísticos, intelectuales, recreativos...); estatus del animador (profesional, voluntario); ámbito geográfico (rural, urbano, suburbano); grado de institucionalización (animación difusa, institucionalizada...).

El repertorio que a continuación presentamos acoge los ámbitos, instituciones o medios de la ASC en general. De él excluirémos referencias a los ámbitos propios de la educación en el tiempo libre infantil y juvenil.

3. El subsector de la educación en el tiempo libre infantil.

3.1. La animación sociocultural y la pedagogía del ocio

En nuestro actual contexto educativo y pedagógico, las dos denominaciones (“animación sociocultural” y “pedagogía del ocio”) designan amplios y expansivos sectores de la realidad socioeducativa, los cuales, sin embargo, se caracterizan mucho más por las coincidencias existentes entre ellos que por las fronteras que puedan establecerse para diferenciarlos. Ambos significantes acogen instituciones, procesos, intervenciones, programas y medios que tienden a ubicarse -no exclusivamente pero sí- mayoritariamente- en el sector educativo no formal, y, actualmente, bajo la tutela disciplinar de la pedagogía social.

No es que sea más o menos fácil o difícil diferenciar el contenido de las dos denominaciones, sino que pretender hacerlo de forma muy taxativa sería una pura arbitrariedad teórica. Sería un ejercicio que podríamos ensayar sobre el papel mediante un análisis asópticamente conceptual, pero que enseguida se vería desmentido por el uso real de ambos significantes.

Hay ciertos usos que parecen insinuar tres diferencias de matiz entre la animación sociocultural y la

pedagogía del ocio: uno que se refiere a las clientelas respectivas; otro que remite a los conceptos nucleares del discurso de ambas, y un último en relación a sus tradiciones disciplinares.

Por otro lado, manejando cualquiera de las conceptualizaciones al uso de la animación sociocultural, está claro que en ella caben perfectamente la mayoría de las instituciones infantiles que acabamos de poner como ejemplos de la pedagogía del ocio. Es decir, conceptualmente ambos significantes son lo suficientemente comprensivos como para poder incluirse mutuamente el uno al otro. Lo cual ni quita que en su uso se haya producido la polarización aludida. Es probable que ello se deba a las tradiciones respectivas que comentaremos después y, también, en relación con ellas, a la rama que a lo largo arrastramos en el lenguaje cotidiano en cuanto al uso restrictivo de las palabras educación y pedagogía. Es como si todavía hubieran resistencias a considerar que los adultos pueden ser también sujetos de educación; se diría que se está pensando en el anacronismo de que los niños bien pueden ser educables en su tiempo libre, pero que respecto de los adultos cuadrar a mejor decir que son animables o dinamizables. En cualquier caso, sea como sea, es cierto que, por ejemplo, los libros (y cursos, programas, proyectos, instituciones...) que se identifican (por el título o lo que sea) como de “educación en el tiempo libre”, u otras variantes, suelen referirse a intervenciones orientadas hacia la infancia (y adolescencia); mientras que las obras que se identifican como animación sociocultural, por lo general, hablan más de adultos, de jóvenes o de colectivos intergeneracionales. Es de suponer, no obstante, que esta tendencia en el uso diferenciado en función de la edad va a ir desapareciendo, puesto que la realidad desborda tales restricciones que, además, conceptualmente resultan difíciles de sostener.

La segunda diferencia que señalamos es la que se refiere a los conceptos que han centrado respectivamente los discursos. En la educación en el tiempo libre o pedagogía del ocio, además de los conceptos propiamente pedagógicos, una buena parte de su reflexión teórica se ha nucleado en torno al concepto de tiempo libre (u ocio, tiempo disponible, recreación...). por su parte, la animación sociocultural, comunidad, participación, etc.

Hemos advertido que estas diferencias entre la animación sociocultural y la pedagogía del ocio no pueden justificar ninguna separación estricta entre ambas, puesto que, como decíamos, las coincidencias son en realidad mucho mayores que las divergencias. Pero también es cierto que la educación en el tiempo libre (que bien podría considerarse como la animación sociocultural dirigida específicamente a los colectivos infantiles) cuenta con un volumen y unas tradiciones propias, así pues, ello puede aconsejar -por motivos de claridad y comodidad descriptiva- dedicarle un apartado especial.

3.2. Ámbitos y medios de la educación en el tiempo libre infantil.

Igual que hicimos en el apartado destinado a los ámbitos y medios de la animación sociocultural (en general), lo que sigue a continuación sobre los ámbitos y los medios de la educación en el tiempo libre, más que una clasificación estricta, aspira a ser sólo un repertorio descriptivo, más o menos ordenado, de las actividades, instituciones o intervenciones más relevantes de este sector educativo.

A) Instituciones globales de educación en el tiempo libre. Bajo este membrete incluimos a las diversas instituciones o movimientos que funcionan de forma continuada durante todo el año con una muy clara y explícita intención educativa, actuando en ciertas parcelas del tiempo libre y mediante actividades variadas propias del mismo. Estamos hablando de los llamados centros de educación en el tiempo libre, clubes infantiles, movimiento scout, ludotecas, etc.

La tipología de esta clase de instituciones es muy variada. Las diferencias pueden referirse, por ejemplo, a su ritmo de actuación: las hay que funcionan diariamente después del horario escolar y las hay que sólo actúan los fines de semana. También pueden diferenciarse según su planteamiento metodológico-educativo: hay instituciones centradas en la realización de proyectos por parte de grupos estables (el escultismo, por ejemplo), y otras que hacen una oferta de actividades concretas, espacios y

materiales que pueden ser usados discrecionalmente por niños y jóvenes (ludotecas, por ejemplo).

La problemática realidad del tiempo libre (o desocupado) de los niños, junto con una cierta función de custodia, explican entre otros factores la función y el sentido de este tipo de instituciones. Es decir, la existencia de una parcela considerable de tiempo no ocupado por las instituciones educativas y de custodia tradicionales (familia y escuela), la constatación valorativa de que el uso que los niños hacen de este tiempo no es el que sería más deseable, y la creencia pedagógica de que es posible intervenir institucionalmente en él para optimizar formativamente su uso, son las justificaciones más claras de este ámbito educativo no formal.

b) Instituciones educativas que promueven actividades especializadas relacionadas con el ocio. En este apartado incluimos a todas aquellas entidades creadas para cultivar, normalmente de forma desinteresada, alguna especialidad artística, cultural o deportiva durante el tiempo libre; por ejemplo, grupos infantiles o juveniles de teatro, centros excursionistas, talleres y escuelas de expresión, equipos infantiles de clubes deportivos, corales y grupos infantiles de música y danza, etc.

c) Actividades educativas de vacaciones. Quedarían incluidas bajo este epígrafe todas aquellas actividades educativas planificadas que se realizan sólo en determinadas épocas del año, generalmente incidentes con las vacaciones escolares. Deberían diferenciarse entre las que tienen lugar en el propio lugar de residencia del niño y las que implican su desplazamiento (es decir, colonias, campamentos, campos de trabajo, intercambios, rutas, etc.). Nos referiremos concretamente a estas últimas, puesto que las primeras participan de las características ya apuntadas anteriormente.

d) Actividades para escolares y extracurriculares. El grupo de las actividades que llamamos para escolares es el formado por el conjunto de propuestas, en su mayoría instructivas, que se ofertan fuera del sistema formal, pero que apuntan al aprendizaje de contenidos muy próximos a los de la escuela (o, incluso, propios de ésta). Los ejemplos son obvios: desde los cursos y cursillos de lenguas extranjeras o informática hasta las clases particulares.