Programa de Formación

Actividades de Educación en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil

Divulgación Dinámica, S.L.

Contenidos:

1. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL
   - 1.1 OCIO Y TIEMPO LIBRE. USOS Y FUNCIONES
   - 1.2 EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE EN LA SOCIEDAD ACTUAL
   - 1.3 EL OCIO EN LA FAMILIA Y EN LA ESCUELA
   - 1.4 MARCO LEGISLATIVO CORRESPONDIENTE A LAS ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL
2. PROCESOS EDUCATIVOS Y SOCIALIZADORES EN LA INFANCIA Y LA JUVENTUD
   - 2.1 REVISIÓN DEL CONCEPTO INTEGRAL DE EDUCACIÓN
   - 2.2 PEDAGOGÍA DEL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE
   - 2.3 SOCIALIZACIÓN Y EDUCACIÓN
   - 2.4 MODOS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS DEL OCIO. EDUCACIÓN EN VALORES
3. ELABORACIÓN DE PROYECTOS EN LAS ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL
   - 3.1 MARCOS DE REFERENCIA DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS EN EL TIEMPO LIBRE
   - 3.2 FASES DE LA PLANIFICACIÓN
   - 3.3 LOS PROYECTOS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE
4. PERFIL, FUNCIONES Y ÁMBITOS DE ACTUACIÓN DEL MONITOR/A DE TIEMPO LIBRE
   - 4.1 MÉTODO BÁSICO DE TRABAJO EN EQUIPO: EQUIPO DE MONITORES
5. PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL
6. LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE
   - 6.1 INFORME DE EVALUACIÓN
7. ESTRATEGIA Y MÉTODOS DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD
   - 7.1 LA PREVENCIÓN DE CONDUCTAS DE RIESGO Y EL OCIO Y TIEMPO LIBRE

1. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

1. Ocio y tiempo libre. Usos y funciones
2. El ocio y el tiempo libre en la sociedad actual
3. El ocio en la familia y en la escuela
4. Marco legislativo correspondiente a las actividades de tiempo libre infantil y juvenil

1.1. OCIO Y TIEMPO LIBRE. USOS Y FUNCIONES

Aunque cuando hablamos de ocio y tiempo libre tendemos a asociar ambos conceptos se debe tener en cuenta que, aunque entre ellos existe una estrecha relación, se trata de conceptos diferentes.

El tiempo libre aparece como el continente mientras que el ocio se manifiesta como su contenido.

Los componentes fundamentales que nos ayudan a definir el concepto de ocio son:

- Disponibilidad de Tiempo Libre. El ocio se desarrolla en el tiempo que le queda a la persona una vez realizadas sus obligaciones laborales, familiares y sociales.

- Actitud personal. Lo característico del ocio no es tanto lo que se hace y cuando se hace, sino cómo se hace, es decir, cómo se vive aquello que se hace. La actitud personal en las actividades de ocio se refiere a entrega de manera voluntaria y desinteresada, que le va a producir a la persona una experiencia de satisfacción y de encuentro consigo mismo.

- Disfrute y placer. Una serie de actividades propicias para el disfrute del ocio (actividades sociales, culturales, deportivas, lúdicas, medioambientales, etc.).

No todas las actividades pueden considerarse como ocio. Para que una actividad sea considerada como actividad de ocio y se diferencie de cualquier otra actividad humana, debe reunir las siguientes condiciones:

- ***Autonomía***. Una actividad de ocio es aquella que el sujeto que la realiza la elige libremente. Esta libertad de elección se refiera tanto a la libertad de elección "el qué", como a la libertad de realización "el cómo".

- ***Autotelismo***. Las actividades realizadas en el tiempo libre para que se puedan considerar actividades de ocio serán actividades que tienen un fin en sí mismas, por lo que no buscan una utilidad o finalidad más allá del hecho de realizarlas.

- ***Placer***. La actividad de ocio deberá procurar disfrute y satisfacción al realizarla. Una de las características relevantes del ocio es la toma de conciencia de lo que se desea hacer en el tiempo libre, lo que implica un adecuado conocimiento de uno mismo para identificar las actividades que mayor satisfacción nos pueden generar.

"El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales, para descansar, para divertirse, para desarrollar su información y formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad" (Dumazedier. 1971).

Así, Ocio serán todas aquellas actividades que la gente hace en su tiempo libre porque quiere, en su interés propio, por diversión, entretenimiento, mejora personal o cualquier otro propósito voluntariamente elegido que sea distinto de un beneficio material. Sus características definitorias son:

- Un tiempo al margen del trabajo/escuela y de las tareas de subsistencia, lo que lo diferencia del tiempo "ocupado"'.

- Un conjunto de actividades específicas que lo relaciona directamente con el juego y el entretenimiento, lo cual no tiene porqué alejarlo del aprendizaje.

- Una serie de experiencias emocionales, de consecuencias terapéuticas, educativas o de formación de la personalidad.

- Una condición de autonomía, iniciativa y de libertad personal, en la que el individuo opta por aquello que le parece más atractivo y estimulante.

Por lo que respecta al concepto de tiempo libre ¿qué entendemos cuando hablamos de tiempo libre? Encontramos numerosas definiciones que entienden el tiempo libre como: tiempo que queda después del trabajo; tiempo que queda tras el trabajo y la realización de obligaciones cotidianas y de cobertura a las necesidades y tiempo que se emplea en lo que cada persona quiere. El tiempo libre se considera y contempla como el periodo de tiempo no sujeto a obligaciones. El tiempo libre es condición necesaria pero no suficiente para el ocio. Recordemos que al tiempo libre hay que añadirle las tres condiciones básicas (autonomía, autotelismo y disfrute) para que sea ocio.

La ***evolución del concepto de ocio*** hasta nuestros días ha variado consustancialmente en paralelo a los cambios que han tenido también otros muchos valores de la sociedad. Esta evolución ha supuesto un proceso de democratización, llegándose a considerar el ocio en la actualidad como un derecho de toda persona Así, el ocio es un elemento clave de la sociedad moderna, íntimamente ligado a conceptos como bienestar y calidad de vida, y nadie duda ya de su importancia para la persona en su desarrollo individual y social.

Actualmente el ocio y tiempo libre puede ser entendido desde diferentes perspectivas:

- Como una realidad cotidiana de la vida de las personas, en los que se vienen a desarrollar una serie de comportamientos rutinarios extendidos entre los diferentes grupos sociales.

- Como factor de educación y desarrollo integral de la persona, ya que a través de él vivimos experiencias con fines formativos.

- Como un derecho que ha de ser garantizado por las políticas sociales con el objetivo de reducir la inactividad y de dinamizar los grupos sociales y garantizar la participación creativa y activa, así como prevenir conductas antisociales.

Si se considera la vivencia del ocio como una experiencia humana que favorece el desarrollo personal y aumenta la calidad de vida, los objetivos que ha de perseguir un ocio satisfactorio son los siguientes:

a. Proporcionar placer y disfrute personal a través de la libre elección.

b. Fomentar las relaciones interpersonales y la participación en la comunidad.

c. Potenciar la evolución dinámica de las personas a través de la promoción de sus capacidades.

d. Desarrollar la autonomía, para que puedan hacer uso y autogestionarse su propio tiempo libre, evitando el paternalismo y la sobreprotección.

El ocio es un marco espacial y temporal que permite promocionar las potencialidades de la persona, darle protagonismo, autonomía, responsabilidades, conocer situaciones diferentes, vivir nuevas experiencias, descansar, divertirse, tener iniciativas, decidir y elegir, participar, y relacionarse con los demás en entornos diferentes al habitual.

Diferentes tipos de ocio

Teniendo en cuenta la dificultad de delimitar las posibilidades de la práctica del ocio (por su propia indefinición y por los constantes cambios en sus manifestaciones) y con el objetivo de facilitar su contextualización actual, indicamos los factores claves que permiten configurar los diferentes tipos de ocio:

1) **En relación a la política cultural.** Cada concepción cultural suscita y determina una manera diferente de entender el ocio. De manera genérica se diferencia:

- un ***ocio como consumo cultural***. Se enmarca en la concepción de la democratización de la cultura, cuyo medio fundamental es la difusión cultural y se expresa mediante la cultura de masas. Nace la industria del ocio cultural

- un ***ocio como participación y creación***. Se enmarca en la concepción de la democracia cultural que utiliza el medio de la animación sociocultural-

educación social y se expresa mediante el desarrollo de procesos básicos de participación activa.

2) **En relación al grado de participación.** Según sea el grado de implicación de las personas se diferencia entre *ocio activo* (por ejemplo formar parte de un grupo, tocar un instrumento musical,…) y *ocio pasivo* (por ejemplo oír música, ver la televisión) y según sea el número y sistema de agrupamiento de los participantes se diferencia entre *ocio individual* (por ejemplo leer o pintar) y *ocio colectivo.* Dentro de este último se diferencian en *pequeño grupo (*por ejemplo juegos de mesa*), gran grupo (*por ejemplo club de senderismo*) y ocio de masas (*por ejemplo conciertos).

3) **En relación al ámbito de las actividades.** Las tipologías son múltiples, destacando: *ocio de naturaleza, ocio deportivo, ocio de turismo, ocio de formación y cultura, ocio de recreación, ocio social, ocio audiovisual,…*

4) **En relación al perfil de los destinatarios.** La tipología más habitual es siguiendo el criterio de edad: *ocio infantil, ocio adolescente, ocio juvenil, ocio adulto y ocio de mayores.* También se pueden incorporar otras variables socioculturales, por ejemplo *ocio del ama de casa, ocio de los desempleados,…*

Estos factores no actúan de manera aislada sino conjuntamente y de manera coordinada, por lo que cada práctica del ocio se tendrá que analizar desde la coordinación entre ellos. Por ejemplo: Asistir a un concierto de música juvenil. Nos encontramos con un ocio de consumo, con un grado de participación propio de ocio de masas, un ocio en cuanto al ámbito de la actividad cultural, y en cuanto al perfil de los destinatarios, un ocio juvenil.

Dimensiones del ocio

Se entiende por dimensión cada una de las magnitudes de un conjunto que sirven para definir un fenómeno. Por tanto, cada dimensión del ocio es un aspecto del mismo que lo configura.

En la actualidad, las principales dimensiones del ocio autotélico (fin en sí mismo) son lúdica, ambiental, creativa, festiva y solidaria. Todas ellas se caracterizan por la libertad como eje fundamental, y por entender el ocio no como una simple

actividad sino como una actitud ante la acción, determinada por la voluntariedad, la posibilidad de elección, y vivenciada como altamente placentera.

En la siguiente tabla aparecen de forma sintética algunas dimensiones tanto las del ocio autotélico (fin en sí mismo) como las del ocio exotélico (el ocio como medio, es decir, con una finalidad predeterminada).

FINALIDAD DEL OCIO	DIMENSIONES DEL OCIO	PROCESOS PERSONALES Y SOCIALES	ACTIVIDADES PROTOTIPICAS
OCIO AUTOTELICO	CREATIVA	Desarrollo personal Autoafirmación Introspección-Reflexión	Artes, Turismo alternativo, Nuevos deportes, Deporte de aventura, Hobbies,…,
	LUDICA	Descanso Diversión	Juego, Práctica cultural, Turismo tradicional, Práctica deportiva, Paseos …
	FESTIVA	Autoafirmación colectiva Socialización Ruptura de cotidianeidad Sentido de pertenencia	Fiesta, Folklore, Turismo cultural, Deporte espectáculo, Eventos, Parques temáticos y de atracciones,…
	ECOLOGICA	Vinculación al espacio Capacidad de admiración Contemplación	Recreación al aire libre, Ecoturismo, Turismo rural, Turismo Urbano, Deporte al aire libre, …
	SOLIDARIA	Vivencia del otro Participación asociativa Voluntariedad	Ocio comunitario, Animación sociocultural, Asociacionismo,…
OCIO EXOTELICO	PRODUCTIVA	Utilidad Profesionalización	Industrias culturales. Sector del turismo, Deporte profesional, Servicios Socioculturales,…
	CONSUNTIVA	Consumo Mercantilización	Compra de productos, bienes y servicios turísticos, culturales, deportivos y recreativos
	PREVENTIVA	Prevención Precaución	Ocio preventivo, Educación para la salud, Programas preventivos
	TERAPEUTICA	Recuperación, calidad de vida	Ocio terapéutico, Ocio y salud
	NOCIVA	Prácticas abusivas Dependencia exógena	Ociopatías Ludopatías

Modificado de R. San Salvador del Valle (2000)

Entendiendo el ocio como ámbito de desarrollo infantil y juvenil, las dimensiones básicas que, de manera interrelacionada tienen mayor repercusión para los diferentes modos de intervención son la dimensión ambiental-ecológica, la dimensión lúdica y la dimensión solidaria.

Es difícil entender el ocio separado del medio ambiente. El ambiente físico, social o psicológico forma parte de la actividad cultural, lúdica, comunitaria o festiva. En muchas ocasiones el medio ambiente deja de ser un aspecto complementario de la experiencia y constituye su núcleo central.

La dimensión ambiental–ecológica del ocio es la satisfacción desinteresada que produce el encuentro con un medio ambiente deseado, sin que importe demasiado la actividad gracias a la que se produce. Esta dimensión se caracteriza por la presencia de un elemento que determina su especificidad: la naturaleza, por lo tanto se incluyen en ésta, actividades de ocio “al aire libre” como el turismo rural o ecológico, la jardinería, deportes al aire libre...

Otra de las dimensiones básicas para la intervención en ocio es la dimensión lúdica. En esta dimensión, el ocio tiene una doble finalidad: de descanso y de diversión. Descanso entendido como la separación del trabajo y quehacer cotidiano. Diversión interpretada como acción que distrae, que libera del cansancio mental, de la monotonía y del aburrimiento.

Esta dimensión lúdica es necesaria para el equilibrio físico y psíquico de una persona ya que propicia la alternancia y ejercitación de diferentes facultades.

Por su parte, la visión solidaria del ocio fomenta la ayuda al otro, la toma de conciencia de las dificultades que impiden tener, tanto a personas como a comunidades, vivencias mínimas de ocio. Esta concienciación implica, en la medida en que cada uno pueda, hacer realidad el derecho y la igualdad de oportunidades para acceder al ocio. Dentro de esta dimensión se encuentran grupos de tiempo libre, asociaciones juveniles, voluntariado, colonias de verano...

RESUMEN

- ✓ El ocio es un fenómeno de carácter individual y social
- ✓ El ocio es un derecho humano fundamental
- ✓ El ocio es un factor de desarrollo integral. Las prácticas de ocio favorecen el desarrollo psicológico, físico y social
- ✓ El ocio es una experiencia caracterizada por: Vivencia, Libertad, Autotelismo, Satisfacción, Creatividad y Crecimiento
- ✓ Es necesario conocer las necesidades, características y demandas de la persona en el ámbito del ocio para plantear una intervención
- ✓ Las dimensiones del ocio autotélico son: Creativa, Ambiental, Lúdica, Solidaria, Festiva
- ✓ Los ámbitos del ocio son: Cultura, Turismo, Deporte y Recreación

1.2. EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE EN LA SOCIEDAD ACTUAL

El concepto de ocio y el uso del tiempo libre en la sociedad han evolucionado, es evidente que ni el concepto ni el papel que juega en nuestras vidas es el mismo ahora que hace unas décadas.

En este sentido podemos afirmar que:

- ► Nunca ha habido una oferta de formas de ocio tan intensa y tan extensa
- ► Nunca ha habido una dotación personal tan surtida para acceder a esta oferta
- ► Nunca ha habido tanto tiempo institucionalmente arraigado y liberado del tiempo de trabajo
- ► Nunca ha habido tanta valoración-legitimación cultural y educativa del ocio como ahora,

Todos estos condicionantes favorecen que el ocio se haya acabado convirtiendo en un objeto de consumo de masas y un elemento económico de primer orden, tanto por el volumen de negocio que genera, como por su efecto dinamizador del mercado. Pero no debemos olvidar que el ocio, desde una perspectiva socioeducativa, debe ir encaminado a crear, no a consumir ya que es el espacio

donde se crea la identidad entre los jóvenes además de ser a través de él donde se transmiten y experimentan normas de conducta y valores. Así, anteriormente la respuesta a la pregunta *¿tú qué eres?* hacía mayoritariamente referencia a la profesión o estudios profesionales pero, en la actualidad, y en el entorno juvenil mayoritariamente, la respuesta a la misma pregunta hace referencia directa a todo aquello que pasa en el tiempo libre.

El tiempo libre adquiere gran importancia por considerarse el lugar privilegiado en el que cada uno puede ser realmente uno mismo, convirtiéndose el ocio en el espacio de experiencias significativas en el que los participantes son los únicos responsables de lo que hacen, siendo protagonistas, actuando y asumiendo responsabilidades y superando el concepto de meros espectadores. Es por ello por lo que las actividades de ocio realizadas en el tiempo libre adquieren un mayor significado y potencial educativo de cara al desarrollo de la identidad personal.

La modificación de la realidad de la familia, genera un proceso que podemos denominar de "*desfamiliarización*", es decir, aquellas funciones educativas atribuidas tradicionalmente a la familia, y de manera muy especial a la mujer, ahora la realizan otros agentes que desarrollan su actividad en el tiempo libre y por tanto, nada de lo que se vive en el tiempo libre es neutro, cualquier actuación supone una transmisión de modelos de conducta y de valores.

Implicaciones actuales: la vida extraescolar no es ocio

Actualmente los niños y adolescentes cuentan con agendas repletas de actividades extraescolares (ingles, informática, música, deporte,…) que puede ser considerado actividad de ocio o simplemente actividad extraescolar. Así, es generalizada la tendencia de querer aprovechar al máximo el tiempo de los menores, prolongando en el tiempo libre la "vida escolar" con el doble objetivo de favorecer al máximo el futuro profesional y cubrir las ausencias familiares que provocan las jornadas laborales de los progenitores. Estas actividades no pueden ser consideradas ocio si llevan implícito la "obligatoriedad".

Implicaciones actuales: la industria del ocio

La generalización del tiempo libre ha provocado la aparición de una potente industria, la industria del ocio, que en la actualidad funciona como un importante motor económico. Como consecuencia de la oferta que realiza la industria del ocio

es muy habitual que entre los adolescentes y jóvenes se genere una vivencia de ocio, dominada por el consumo. Esta vivencia de ocio como consumo, extendida y favorecida gracias a la industria del ocio, es contraria a la propia esencia del ocio educativo, que concibe el tiempo como un espacio de liberación y desarrollo personal.

Implicaciones actuales: los medios de comunicación y las nuevas tecnologías

Los medios de comunicación de masas han acercado el ocio al domicilio del gran público, ahora el aficionado amante del deporte, la literatura, la música, el teatro, el ballet, etc., ya no tiene que salir de casa para disfrutar de todo ello, y puede hacerlo, además, intensamente.

Estas nuevas tecnologías, son un tipo muy frecuente de vivencia de tiempo libre, sobre todo en los menores y jóvenes. Como por ejemplo el "*ciberocio*", concepto que englobaría a la televisión, los videojuegos, o las múltiples posibilidades de distracción que ofrece Internet.

El peligro de todo estos medios es que se conviertan en sustitutos de la vida social, en lugar de instrumentos que nos den acceso a realidades diversas, reales e imaginadas. Con estas poderosas herramientas nos convertimos en usuarios de un ocio pasivo, quedándonos en un plano de receptores, espectadores del ocio, en lugar de ser auténticos protagonistas del mismo.

Los medios de comunicación, sin duda, son un instrumento básico para comprender la realidad, para formarnos opinión y posicionarnos sobre los hechos que no hemos visto y que de otra forma nunca podríamos conocer. Se trata de potentes recursos para el desarrollo individual y colectivo pero sólo si se dispone su utilización para este fin.

Implicaciones actuales: ocio y turismo

El turismo, y sobre todo el turismo de masas, sólo alcanza su sentido en el siglo XX, cuando la dedicación exclusiva a una actividad, y el aumento de la productividad industrial permiten, al bajar las horas de trabajo tener tiempo libre. Actualmente, los servicios de ocio y turismo se han convertido en una necesidad y

en una de las principales actividades económicas y de desarrollo local en las sociedades desarrolladas.

Las actividades de ocio y turismo no se limitan a la hostelería, si bien esta es con mucho la más importante, sino que genera todo un cortejo de actividades paralelas, tan amplias y diversificadas que es imposible enumerarlas: animación de hoteles, senderismo, visitas a monumentos, etc. La práctica de un ocio turístico implica la participación en actividades lúdicas, recreativas o físicas en aquellos lugares considerados destinos turísticos.

Percepción del ocio y tiempo libre en la juventud

De manera general, los adolescentes y jóvenes vivencian el ocio y el tiempo libre en base a dos características:

- El carácter grupal. La pertenencia a un grupo de amigos y su identificación con ellos es fundamental, hasta tal punto que el ocio se basa más en el hecho de estar con este grupo de amigos que en las actividades que realicen.

- El alejamiento del mundo de los adultos, que se produce principalmente como un deseo de reafirmar su autonomía. Por eso suelen buscar actividades propias y que no se identifiquen con sus mayores.

Así, los adolescentes y jóvenes son muy proclives a imitar a sus iguales y a seguir las modas y usos que se establecen por la sociedad en general lo que ha provocado que, aunque no de manera generalizada aunque si de manera acrecentada, se identifique ocio con consumismo.

Cuantificación del tiempo libre en la infancia y juventud

El tiempo libre de los niños es aquel que queda después de sus obligaciones escolares y familiares. Es un tiempo que, tradicionalmente ha sido llenado por ellos mismos con actividades libres y espontáneas: juegos, la actividad más natural de la infancia. Sin embargo, en las sociedades actuales que se encuentran estructuradas tanto física (grandes ciudades) como temporalmente (mayor cantidad de tiempo en obligaciones extraescolares) las posibilidades de disfrutar

de un tiempo libre son cada vez más escasas y mediatizadas por prácticas de ocio pasivo (ver la televisión, videojuegos,…).
Otras de las características más definitorias del ocio actual infantil es la costumbre, cada vez más usual, a organizar el tiempo libre de los menores sin tener en cuenta sus inclinaciones y gustos.

Por lo que respecta a *en qué ocupan y qué propuestas existen para una ocupación del tiempo libre de los niños y jóvenes* es difícil encontrar estudios que analicen estas variables. De manera general, las estadísticas ofrecidas desde el *Instituto Nacional de Estadística* recopilan diferentes datos relacionados con actividades vinculadas al ocio de las familias. Otras fuentes para recabar datos y cifras sobre ocio y tiempo libre son ofrecidas por el *Instituto de Estudios Turísticos y el Ministerio de Educación* así como estudios referidos a muestras concretas llevados a cabo desde por ejemplo Observatorios de Juventud o Universidades.

1.3. EL OCIO EN LA FAMILIA Y EN LA ESCUELA

El papel de la familia en la canalización de un ocio adecuado, saludable y creativo es, sin lugar a dudas, fundamental ya que resulta imprescindible que desde el núcleo familiar se dedique tiempo, que se haga un esfuerzo por conocer el carácter, la personalidad, los gustos, las aficiones... de los hijo/as.

Valores dominantes en la sociedad actual, como el individualismo y la competitividad no favorecen el disfrute de un tiempo libre grupal. En esto los medios de comunicación, principalmente la televisión, juegan un papel importante que viene a reforzar el uso del tiempo libre de forma pasiva e individual. En este entorno, es la familia la que juega el papel más significativo.

Desde el núcleo familiar se debe educar hacia un ocio saludable y provechoso dotando de posibilidades para realizar otras actividades alternativas a las de ocio pasivo e individual. Pero no se debe limitar a encauzar el ocio sólo desde la familia, sino también desde la escuela. Ésta debe preocuparse de una formación integral como personas y de despertar inquietudes para que se desarrolle, de forma creativa, el ocio y tiempo libre.

Existen, como mínimo, tres formas distintas de entender la relación entre el ocio y la institución escolar, en las que podemos ver los ámbitos básicos de actuación de la escuela en el ocio y su importancia:

- El ocio como contenido curricular**:** Cada vez más el ocio o, sobre todo, diversas formas del ocio, forman parte de los contenidos curriculares, o como mínimo se observa la necesidad de que eso sea así. Ejemplos de ello son: la existencia de unidades didácticas que proponen un análisis profundo de los medios de comunicación de masas; o el incremento de materiales educativos orientados al estudio del turismo como actividad de ocio.

- El ocio como oportunidad formativa: En la distribución del tiempo escolar se encuentran momentos muy aprovechables desde la perspectiva de la intervención educativa en el ocio, es decir, que tienen lugar durante el tiempo libre. Nos estamos refiriendo, al tiempo de permanencia en los centros escolares que no son considerados horarios académicos. Un espacio que cada vez está siendo más explotado para objetivos educativos dirigidos a los más jóvenes desde la fundamentación de la Pedagogía del Ocio y el Tiempo Libre.

- La educación mediante el ocio: Más allá de la perspectiva curricular y de las oportunidades del tiempo supuestamente libre que queda dentro del horario escolar como momento de intervención educativa, el binomio ocio-escuela ofrece otras potencialidades muy interesantes desde la perspectiva de la educación para el ocio. Entrarían aquí, por ejemplo, la oferta de actividades extraescolares que gestionan las propias asociaciones de padres y madres de los centros y que constituyen un ejemplo muy representativo de la educación para el ocio, es decir, aquella que tiene lugar en el tiempo libre de las personas y, además, se orienta hacia objetivos relacionados con el disfrute del ocio de las mismas

El ocio como ámbito para la formación personal	
Área emocional	► Desarrollo y mejora de la autoestima ► Satisfacción personal (bienestar, placer,…) ► Toma de conciencia de sentimientos, emociones. ► Descubrimiento de valores personales
Área social	► Desarrollo de habilidades sociales ► Mejora de la comunicación interpersonal ► Conocimiento social ► Intercambio cultural
Área moral	► Adquisición de responsabilidades y obligaciones de participación ► Aprendizaje y aplicación de actitudes de solidaridad,

	cooperación, integración, respeto, aceptación,… ► Desarrollo de estrategias para la resolución de conflictos
Área comportamental	► Control y disminución de impulsos agresivos ► Mayor grado de participación e integración

1.4. MARCO LEGISLATIVO CORRESPONDIENTE A LAS ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

En la actualidad las competencias sobre las actividades de tiempo libre infantil y juvenil pertenecen a las direcciones generales o institutos de juventud de las diferentes comunidades y ciudades autónomas y, en los archipiélagos, la autoridad la poseen los cabildos y consejos insulares.

Sin embargo y, teniendo en cuenta que el desarrollo de las actividades de tiempo libre implica habitualmente otros organismos como las Consejerías de Medio Ambiente (gran parte de las actividades de tiempo libre se realizan en medio natural), las Consejerías susceptibles de regular en materia de sanidad (comedores o servicios higiénicos-sanitarios de las instalaciones de ocio y tiempo libre) o las administraciones tributarias y consejerías de empleo (gran parte de las actividades de tiempo libre infantil y juvenil se llevan a cabo a través de organizaciones con y sin ánimo de lucro, con personal voluntario y/o con personal contratado, dependiente o no de administración pública,…) el marco legislativo correspondiente a las actividades de tiempo libre infantil y juvenil abarca diferentes normativas.

A fin de ilustrar el marco legislativo de las actividades de tiempo libre infantil y juvenil presentamos unas tablas que recogen la normativa que regula la homologación de escuelas de formación de monitores y directores, la normativa que regula los cursos y programas de formación de monitores y directores y la normativa que regula las actividades de tiempo libre (campamentos y acampadas). *Se trata de un apartado que necesita contrastar su actualización en base a la vigencia en cada comunidad autónoma de dichas normativas*

Comunidad Autónoma	*Normativa que regula la homologación de escuelas de animación*
ANDALUCIA	DECRETO 239/1987, de 30 de septiembre, por el que se regulan las Escuelas de Tiempo Libre y Animación Sociocultural en la Comunidad Autónoma Andaluza [BOJA] núm. 92 de 6-11-1987 DECRETO 292/1987, de 9 de diciembre, por el que se crea la Escuela Pública de Tiempo Libre y animación Socio-Cultural de Andalucía. BOJA, núm. 3, de 15-1-1988
ARAGÓN	DECRETO 101/1986 de 2 de octubre, de la Diputación General de Aragón, regulador de Escuelas de Animadores en el Tiempo Libre. BOA, núm. 107, de 29-10-1986.
PRINCIPADO DE ASTURIAS	DECRETO 22/91, de 20 de febrero, por el que se regulan las Escuelas de Animación y Educación en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil. BOPA, núm. 56, de 8-3-1991
ISLAS BALEARES	DECRETO 16/1984 de 23 de febrero, sobre reconocimiento de Escuelas de Educadores de Tiempo Libre. BOCAIB, núm. 5, de 20-03-1984 DECRETO 187/1999 de 27 de agosto, por el que se modifica el decreto 16/1984, de 23 de febrero, sobre reconocimiento de escuelas de educadores de tiempo libre. BOCAIB, núm. 114, de 09-09-1999 ORDEN del Conseller de Educación y Cultura de día 6 de mayo de 1985, por la que se establece el procedimiento para obtener el canje y convalidación de títulos de Director y Monitor de Tiempo Libre Infantil y Juvenil. BOCAIB, núm. 14 de 20-05-1985
CANTABRIA	DECRETO 9/1999, de 5 de febrero de 1999, por el que se regulan las Escuelas de Tiempo Libre. BOC, núm. 31, de 12-02-1999
CASTILLA- LA MANCHA	DECRETO 73/1999, de 22-06-99, por el que se regula la Animación Juvenil en Castilla-La Mancha. DOCM, núm. 42, de 25-06-1999
CASTILLA Y LEÓN	DECRETO 240/1993, de 6 de octubre, sobre regulación de Escuelas de Formación en el campo de la Animación Juvenil y el Tiempo Libre en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León BOCYL, núm. 196, de 11-10-1993 ORDEN de 8 de febrero de 1989 de la Consejería de Cultura y Bienestar Social sobre reconocimiento del Centro Regional de Animación Juvenil y Tiempo Libre. BOCYL, núm. 39, de 24-02-1989 ORDEN de 25 de abril de 1995, de la Consejería de Cultura y Turismo, por la que se regulan competencias del Centro Regional de Animación y Tiempo Libre de la Junta de Castilla y León BOCYL, núm. 85, de 5-5-1995 DECRETO 87/2000 de 27 de abril, por el que se crea la escuela de Formación Juvenil de Castilla y León. BOCYL, núm. 84, de 3-05-2000
CATALUÑA	DECRETO 213/1987, de 9 de junio, sobre reconocimiento de escuelas de educadores en el tiempo libre infantil y juvenil. DOGC, núm. 857, de 29-6-87. Corrección de errores en el DOGC núm. 884, p. 3.460, de 31-08-1987
EXTREMADURA	DECRETO 206/2000 de 26 de septiembre, por el que se regula el reconocimiento oficial de las Escuelas para la formación de educadores/as en el tiempo libre y el contenido de los cursos de formación para los Directores y Monitores de tiempo libre infantil y juvenil. DOE, núm. 115, de 03-10-2000
GALICIA	DECRETO 50/2000, de 20 de enero, por el que se refunde y actualiza la normativa vigente en materia de juventud. DOGA, núm. 49, de 10-03-2000
LA RIOJA	DECRETO 42/2001, de 5 de octubre, por el que se regula el reconocimiento y funcionamiento de las Escuelas de Formación de Directores y Monitores de Tiempo Libre en el ámbito territorial de la Rioja. BOR, núm.122, de 11-10-2001
MADRID	DECRETO 150/1998, de 27 de agosto, por el que se establece el régimen jurídico de la Escuela Pública de Animación y Educación en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil de la Comunidad de Madrid.[BOCM] núm. 209, de 03-09-1998 DECRETO 57/1998, de 16 de abril, sobre regulación de las Escuelas de Animación y Educación Infantil y Juvenil en el Tiempo Libre.[BOCM] núm. 104 de

	04-05-1998
MURCIA	LEY 8/1995, de 25 de abril, de Promoción y Participación Juvenil [BORM] núm. 102 de 4-5-1995 DECRETO nº 36/1999, de 26 de mayo, de reconocimiento de escuelas de animación y educación en el tiempo libre de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y de creación del registro de certificaciones, títulos y diplomas en esta materia [BORM] núm.133 de 12-6-1999
NAVARRA	DECRETO FORAL 236/1999, de 21 de junio, por el que se crea la Escuela Navarra de Actividades con jóvenes (ENAJ) [BON] núm. 88 de 16-07-1999 DECRETO FORAL 235/1999, de 21 de junio, por el que se regula el reconocimiento oficial de las Escuelas de Tiempo Libre para Niños y Jóvenes, las relaciones entre estas Escuelas y la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y la formación de los educadores en el tiempo libre. [BON] núm.88 de 16 -07-1999
PAÍS VASCO	DECRETO 47/88, de 1 de Marzo, por el que se regula el reconocimiento de Escuelas de Animación Sociocultural [BOPV] núm. 53 de 16-3-1988 DECRETO 71/1998, de 7 de abril, de modificación del Decreto por el que se regula el reconocimiento de Escuelas de Animación Sociocultural [BOPV] núm. 75 de 23-04-1998 DECRETO 419/1994, de 2 de noviembre, por el que se regula el reconocimiento oficial de Escuelas de Formación de Educadores/as en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil y de los Cursos de Formación de Monitores/as y Directores/as de Actividades Educativas en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil, así como el acceso a los mismos [BOPV] núm. 218, 16-11-1994
COMUNIDAD VALENCIANA	DECRETO 19/1985, de 23 de febrero, del Consell de la Generalitat Valenciana, por el que se crea la Escuela de Formación de Animadores del Tiempo Libre Juvenil de la Generalitat Valenciana [DOGV] núm. 234 de 7-3-1985 DECRETO 133/2000, de 5 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el cual se aprueba el Reglamento Orgánico y Funcional de l'Institut Valencià de la Joventut (IVAJ) [DOGV] núm. 3.833 de 11-09-2000 ORDEN de 31 de julio de 1985, de la Conselleria de Cultura, Educación y Ciencia, por la que se desarrolla el Decreto 19/1985, de 23 de febrero, en cuanto al reconocimiento y homologación de escuelas de Formación de Animadores Juveniles en el Tiempo Libre [DOGV] núm. 297 de 21-10-1985

Comunidad Autónoma	***Normativa que regula los cursos de monitores y directores***
ANDALUCIA	ORDEN de 21 de marzo de 1989, por la que se establecen los programas de formación de las Escuelas de Tiempo Libre y animación sociocultural en la Comunidad Autónoma Andaluza [BO-JA] núm. 26 de 3- 4 -1989
ARAGÓN	ORDEN de 17 de octubre de 1986, del Departamento de Sanidad, Bienestar Social y Trabajo, por la que se desarrolla el Decreto 101/1986, de 2 de octubre, regulador de las Escuelas de Animadores en el Tiempo Libre [BOA] núm. 110, de 7-11-1986
PRINCIPADO DE ASTURIAS	DECRETO 41/89 de 9 de marzo, por el que se homologan títulos expedidos por las Comunidades Autónomas de Tiempo Libre y Animación Socio-Cultural. [BOPA] 19-4-1989 DECRETO 42/89, de 9 de marzo, por el que se homologan titulaciones de Monitores en diversas actividades de Tiempo Libre [BOPA] de 19-4-1989 RESOLUCIÓN de 30 de marzo de 1988, de la Consejería de la Juventud, por la que se regulan los cursos impartidos por las Escuelas de Animación y Educación en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil [BOPA] de 19-8-1988
ISLAS BALEARES	ORDEN del Conseller Adjunto a la Presidencia, de 2 de agosto de 1988, de desarrollo del Decreto 16/1984, de 23 de febrero [BOCAIB] núm. 96 de 11-8-

	1988. ORDEN del Conseller adjunto a la Presidencia de 14 de marzo de 1990, relativa a cursos de formación de monitores y directores de actividades de tiempo libre infantil y juvenil [BOCAIB] núm. 48 de 19-04-1990 ORDEN de la Consellera de Presidencia por la que se modifica la Orden de día 14 de marzo de 1990, relativa a cursos de formación de monitores y directores de actividades de tiempo libre infantil y juvenil [BOCAIB] núm. 41 de 26-03-1998
CANTABRIA	No está regulado
CASTILLA- LA MANCHA	ORDEN de 23-06-99, por la que se establecen los programas de formación de las escuelas de Animación Juvenil en la Comunidad de Castilla-La Mancha. [DOCM] núm. 44 de 03-07-1999
CASTILLA Y LEÓN	ORDEN de 13 de octubre de 1993, de la Consejería de Cultura y por la que se establecen las etapas de los Cursos de Formación de Monitores y Coordinadores de Tiempo Libre [BOCYL] núm. 205 de 25-10-1993 RESOLUCIÓN de 15 de octubre de 1993, por la que se establecen los programas de los Cursos de formación de Monitores y Coordinadores de Tiempo Libre y los Criterios para su evaluación y que anula la de 31 de marzo de 1988 [BOCYL] núm. 205 de 25-10-1993 ORDEN de 13 de diciembre de 1989, por la que se regula la homologación de Diplomas de Tiempo Libre [BOCYL] núm. 247 de 28-12-1989 ORDEN, de 17 de abril de 1991, de la Consejería de Cultura y Bienestar Social, por la que se regula la homologación de Títulos de Animación Juvenil [BOCYL] núm. 89 de 13-05-1991
CATALUÑA	RESOLUCIÓN, de 17 de julio de 1987, por la que se establecen las etapas y las condiciones básicas de realización del Curso de Pedagogía del Tiempo Libre y Animación Sociocultural. [DOGC] núm. 876, de 12-8-1987. RESOLUCIÓN del 3 de julio de 1995 por la cual se establecen los programas de los cursos de formación de monitores y de directores de actividades de Tiempo Libre infantil y Juvenil y los criterios para su evaluación [DOGC] núm. 2.083 de 2-8-1995. ORDEN de 3 de julio de 1995, por la que se establecen las etapas de los cursos de formación de monitores y de directores de actividades de tiempo libre infantil y juvenil. [DOGC] núm. 2.080 de 26-7-1995
EXTREMADURA	DECRETO 206/2000 de 26 de septiembre, por el que se regula el reconocimiento oficial de las Escuelas para la formación de educadores/as en el tiempo libre y el contenido de los cursos de formación para los Directores y Monitores de tiempo libre infantil y juvenil [DOE] núm. 115 de 03-10-2000
GALICIA	DECRETO 50/2000, de 20 de enero, por el que se refunde y actualiza la normativa vigente en materia de juventud. DOGA, núm. 49, de 10-03-2000
LA RIOJA	ORDEN 11 Septiembre 1986 de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes. Etapas de los cursos de formación de Directores y Monitores de tiempo libre infantil y juvenil. [BOR] núm. 113 de 23-9-1986 ORDEN de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se establecen los pro-gramas de los Cursos de Formación de Directores y Monitores de actividades de Tiempo Libre Infantil y Juvenil [BOR] núm. 138 de 20-11-1986
MADRID	ORDEN 2245/1998, de 24 de septiembre, del Consejero de Educación y Cultura, sobre programas para la formación de escuelas de animación y educación infantil y juvenil en el tiempo libre.[BOCM] núm. 248, de 19-10-1998
MURCIA	DECRETO nº 36/1999, de 26 de mayo, de reconocimiento de escuelas de animación y educación en el tiempo libre de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y de creación del registro de certificaciones, títulos y diplomas en esta materia [BORM] núm.133 de 12-6-1999
NAVARRA	No está regulado
PAÍS VASCO	ORDEN de 12 de junio de 1998, de la Consejera de Cultura, por la que se establecen los programas mínimos de formación para dinamizadores/as socioculturales [BOPV] núm. 120 de 29-06-1998

	DECRETO 419/1994, de 2 de noviembre, por el que se regula el reconocimiento oficial de Escuelas de Formación de Educadores/as en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil y de los Cursos de Formación de Monitores/as y Directores/as de Actividades Educativas en el Tiempo Libre Infantil y Juvenil, así como el acceso a los mismos [BOPV] núm. 218, 16-11-1994
COMUNIDAD VALENCIANA	ORDEN de 23 de julio de 2001, de la Conselleria de Bienestar Social, por la que se regula la formación de monitores de centros de vacaciones y de animadores de tiempo libre juvenil, nivel I en la Comunidad Valenciana. [DOGV]. núm. 4.068 de 21-08-2001 RESOLUCIÓN de 10 de junio 1999, de 10 de junio 1999, del Director General del Institut Valencià de la Joventut, por la que se establecen los contenidos curriculares mínimos de los cursos de formación de monitores de centros de vacaciones y de animadores del tiempo libre juvenil, nivel I. [DOGV] núm. 3.521 de 21-06-1999

Comunidad Autónoma	*Normativa que regula las actividades de Tiempo libre*
ANDALUCIA	DECRETO 45/2000 de 31 de enero, sobre la organización de acampadas y campamentos juveniles en Andalucía [BOJA] núm. 21, 19-2-2000 ORDEN de 11 de febrero de 2000, por la que se desarrolla el Decreto 45/2000, de 31 de enero, sobre Organización de Acampadas y Campamentos Juveniles en Andalucía [BOJA] núm. 21, 19-2-2000 Titulación exigida: ► Responsable: Diploma de Monitor de Tiempo Libre ► 1 monitor por cada 10 participantes (menores de 12 años) o por cada 15 (mayores de 12 años) ► Monitores en prácticas: su número no podrá ser superior al 33% del número total de responsables
ARAGÓN	DECRETO 68/1997 de 13 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan las condiciones en que deberán realizarse determinadas actividades juveniles de tiempo libre en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón [BOA] núm. 58, de 23-05-1997 Titulación exigida: - Responsable: director de actividades de Tiempo Libre o título de técnico superior correspondiente a las familias profesionales de servicios socioculturales y a la comunidad o de actividades físicas y deportivas, así como licenciatura en Ciencias de la Educación. - 1 monitor por cada 12 participantes o fracción
PRINCIPADO DE ASTURIAS	DECRETO 76/1998 de 17 de diciembre, por el que se regulan las actividades juveniles en el Principado de Asturias [BOPA] núm. 10 de 14-01-1999 Titulación exigida: - Responsable: Diploma de Director de Actividades de Tiempo Libre (hasta 20 participantes, se requiere el Diploma de Monitor de actividades de tiempo libre) - 1 monitor por cada 10 participantes o fracción
ISLAS BALEARES	DECRETO 29/1990 de 5 de abril, de regulación de actividades de tiempo libre infantiles y juveniles [BOCAIB] núm. 47 de 17-04-1990 -DECRETO 40/1998, de 20 de marzo, por el que se modifica el decreto 29/1990, de 5 de abril, de regulación de actividades de tiempo libre infantil y juvenil [BOCAIB] núm. 43 de 31-03-1998 Titulación exigida: A) Para campamentos, colonias..., con menores de 18 años, en nº superior a 10 y 4 noches consecutivas: Responsable: Título de Director de actividades de tiempo libre infantil y juvenil (hasta 15 o me-nos participantes, Diploma de Monitor) - 1 monitor por cada 10 participantes (un mínimo del 50% con titulación de Monitor y el otro 50% monitores en prácticas) - Monitores en prácticas: no podrá ser superior al 33% del nº total de responsables B) Para actividades con niños y jóvenes, menores de edad, en centros o

	servicios públicos o priva-dos, y dos días de funcionamiento semanal: Responsable: título de Director de actividades de tiempo libre infantil y juvenil. 1 monitor por cada 15 participantes o usuarios (un mínimo del 50% tendrá la titulación de Monitor)
CANTABRIA	DECRETO 23/1986, de 2 de mayo, por el que se regulan los campamentos y acampadas juveniles en el territorio de la Comunidad Autónoma de Cantabria [BOC] núm. 94, de 13-05-1986. Corrección de errores [BOC] núm. 111, de 5 -06-1986 DECRETO 33/1996, de 15 de abril, de modificación parcial del decreto 23/1986, de 2 de mayo, regulador de los campamentos y acampadas juveniles en el territorio de la Comunidad Autónoma de Cantabria [BOC] núm. 80, de 19-04-1996 Titulación exigida: Al frente de cada actividad de aire libre deberá existir un responsable que esté en posesión del título correspondiente.
CASTILLA- LA MANCHA	Aunque no hay un marco legal que regule las actividades de tiempo libre, el Decreto 73/1999, de 22-06-99, establece en el artículo 2, las Condiciones de idoneidad "Se considera que reúnen las condiciones de idoneidad para dirigir actividades juveniles en Castilla-La Mancha los titulados como Director de Actividades Juveniles. La Consejería competente en materia de juventud regulará las actividades juveniles y los requisitos mínimos de la participación de los agentes de intervención en estas materias"
CASTILLA Y LEÓN	DECRETO, 66/1993, de 25 de marzo regulador de la Organización de Actividades de Aire Libre [BOCYL] núm. 59 de 29-3-1993. RESOLUCIÓN de la Dirección General de Deportes y Juventud por la que se dictan normas sobre titulación de directores y monitores para actividades de tiempo libre. [BOCYL] núm. 94, de 17-5-1990 Titulación exigida: Responsable: Director titulado - 1 monitor por cada 15 participantes. El nº de monitores en prácticas será inferior al de monitores titulados
CATALUÑA	DECRETO 337/2000, de 24 de octubre, de regulación de las actividades en el tiempo libre en las cuales participen menores de 18 años [DOGC] núm. 3.255, de 30-10-2000. Titulación exigida: Responsable: Diploma de Director (Menos de 25 participantes, se requiere el diploma de Monitor) - 1 monitor por cada 10 participantes o fracción Como mínimo el 40% del equipo dirigente con titulación de monitor o director
EXTREMADURA	DECRETO 52/1998 de 21 de abril, por el que se regulan las instalaciones y actividades de ocio y tiempo libre juvenil en la Comunidad Autónoma de Extremadura, [DOE] núm. 47 de 28-04-1998 Titulación exigida: Responsable: Director de actividades de ocio y tiempo libre - 1 monitor por cada 10 participantes o fracción
GALICIA	DECRETO 233/1996 de 30 de mayo, por el que se regulan las actividades de aire libre dirigidas a la juventud en el territorio de la Comunidad gallega [DOGA] núm. 313 10-6-96 Titulación exigida: Responsable: Título de Director de actividades de Tiempo Libre. - El 50% del equipo dirigente, título de Monitor. - Alumnos en prácticas en nº inferior a los monitores titulados. - 1 técnico dirigente por cada 10 participantes o fracción
LA RIOJA	No está regulado
MADRID	DECRETO 50/2000, de 20 de enero, por el que se refunde y actualiza la normativa vigente en materia de juventud. DOGA, núm. 49, de 10-03-2000 Titulación exigida: Responsable: Coordinador o Director de Tiempo Libre (si el número de participantes no excede de 25 bastará con el de Monitor de Tiempo Libre). - 1 monitor por cada 10 personas o fracción igual o superior a cinco. El 50 por 100 de los monitores estarán en posesión del título de Monitor de

	Tiempo Libre.
MURCIA	No está regulado
NAVARRA	DECRETO FORAL 147/1998 de 27 de abril, por el que se regulan determinadas actividades juveniles al aire libre en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra. [BON] núm. 60 de 20-5-1998 Titulación exigida: - Más de 20 participantes, se requiere el Título de Director de actividades de Tiempo Libre - Menos de 20 participantes, se requiere el Título de Monitor. - 1 Monitor por cada 10 participantes o fracción.
PAÍS VASCO	DECRETO 170/1985, de 25 de junio, por el que se regula el régimen de campamentos, colonias abiertas, campos de trabajo y marchas volantes infantiles y juveniles [BOPV] núm. 134 de 29-6-85 Titulación exigida: - Responsable: director de Tiempo Libre (menos de 10 participantes, se requiere el título de Monitor) - 1 monitor por cada 15 participantes. - 40% monitores titulados
COMUNIDAD VALENCIANA	No está regulado

2. PROCESOS EDUCATIVOS Y SOCIALIZADORES EN LA INFANCIA Y LA JUVENTUD

1. Revisión del concepto integral de educación
2. Pedagogía del Ocio y el Tiempo Libre
3. Socialización y educación
4. Modos de intervención educativa a través del ocio. Educación en valores

2.1. REVISIÓN DEL CONCEPTO INTEGRAL DE EDUCACIÓN

La institución escolar, de entre todos los aspectos formativos de la persona, tradicionalmente ha privilegiado el intelectual. Es antigua, sin embargo, la exigencia de una educación integral que no descuide ninguna de las facetas del ser humano, como pueden ser la creatividad, la sociabilidad, espontaneidad, sensibilidad, autonomía personal...

Así, y para explicar la aparición de un nuevo tipo de intervención educativa que tiene lugar en el tiempo libre y las situaciones de ocio, debemos hacer referencia a una creciente revalorización del concepto integral de la personalidad donde cobran especial relevancia los aspectos socio afectivo sobre los meramente cognitivos.

Igualmente, y desde hace ya algún tiempo se plantea la educación como una posibilidad de mejora de la realidad. Los cambios y problemas actuales de la sociedad (desigualdades sociales, crisis económicas-financieras, emigración, problemas ambientales...) han generado una serie de valores educativos que aparecen englobados bajo categorías genéricas tales como educación para la paz, educación para la salud, educación ambiental... que, para su puesta en práctica requieren de una concepción integral de la educación, aunque la propia dinámica institucional tienda a la parcelación.

Hacia finales de los años 60 empezó a ser frecuente en la bibliografía pedagógica el uso de expresiones como *educación informal* y *educación no* formal. En principio, ambos términos se utilizaban de forma muy amplia y de manera

indistinta. Ambas tenían como significado genérico aquella educación generada fuera de la escuela. Sin embargo, la heterogeneidad de tal sector fuerza a establecer distinciones también dentro de él. Una de ellas es la que permite discriminar entre aquellos procesos educativos que no siendo escolares se hallan sistemáticamente planificados para producir determinados efectos de acuerdo con objetivos pedagógicos explícitos y aquellos procesos, también educativos, que acontecen a través de intervenciones no específicas o intencionales. Con ello quedan definidos tres tipos de educación (o sectores de un mismo proceso educativo): el formal, el no formal y el informal.

Educación formal

Está formada por las situaciones organizadas por la institución educativa: escuela, instituto y universidad. Con las características propias de estas instituciones: conocimientos organizados, graduados a lo largo del tiempo y con poca flexibilidad para adaptarse a los cambios que acontecen en la sociedad.

La educación formal está estructurada normativamente, generalmente se imparte en las escuelas e institutos donde se obtienen las titulaciones oficiales. Se trata de una educación, intencional, sistemática y metódica.

Cuenta con objetivos previos y explícitos.

Esta educación formal es insuficiente y por sus características no tiene la adecuada flexibilidad para adaptarse a los cambios que se producen en la sociedad.

Educación informal

Serían las situaciones educativas que se dan a lo largo de la vida del sujeto de forma no consciente ni reglamentada pero que tienen un gran poder de influencia. Dentro de la educación informal estarían instancias como la familia, los medios de comunicación, la comunidad y los grupos de referencia.

La educación informal es la educación que todos recibimos por el simple hecho de vivir en la sociedad. La educación informal carece de organización y es asistemático. Este proceso educativo se da directamente entre el individuo y el medio en el que se desenvuelve.

Educación no formal

Son todas las situaciones educativas organizadas por diversos agentes educativos que tienen una finalidad concreta y específica, con una duración concreta y a las que el individuo asiste de forma voluntaria. La educación no formal es una etiqueta genérica que engloba a todo aquello que se imparte fuera del sistema convencional para suministrar determinados tipos de aprendizaje.

La información y los conocimientos impartidos por estos agentes son mucho más flexibles y adaptados a los cambios y demandas de la sociedad, pero al igual que la educación formal está planificado y organizado.

2.2. PEDAGOGÍA DEL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE

La pedagogía del ocio es la parte de la pedagogía que se encarga de ofrecer una utilidad educativa al tiempo de ocio. Surge como respuesta a los cambios socioeconómicos (desarrollo tecnológico, reducción de la duración de la vida activa, reducción de la jornada laboral, cambios en las estructuras familiares…) y a raíz de las nuevas concepciones pedagógicas que amplían los ámbitos educativos más allá de la escuela y más allá de lo considerado como edad escolar. Es decir, una extensión que se corresponde con todas las etapas del ciclo vital y con diferentes instituciones y ámbitos educativos.

> *"educativamente, el ocio debería ser tratado como ámbito de desarrollo humano, en el que resulta determinante la vivencia de libertad, autotelismo y sensación placentera. Esta triple cualidad esencial determina que el punto de referencia, en educación del ocio, sea el ocio autotélico con su quíntuple dimensionalidad. De ahí que una manera compleja de entender la educación del ocio sea conceptualizarla como la educación de lo lúdico, ecológico, creativo, festivo y solidario que propicia el ocio" (Cuenca, 1995).*

Educación para el ocio: Toda educación que recibe la persona para emplear óptimamente su tiempo de ocio.

***Educación en el ocio*:** Formación que recibe la persona durante el tiempo de ocio

Educación mediante el ocio: Engloba las dos anteriores. Para lograr una educación mediante el ocio se necesitan cumplir los siguientes requisitos:

- Tratar al educando como una globalidad y en base a la individualidad de cada persona.
- Tener conocimientos científicos y técnicos adecuados
- Saber los procedimientos con los que las personas asumen valores y desarrollan sus capacidades cognitivas, afectivas…

El ocio y el tiempo libre educativo comprenden toda actividad organizada que dé prioridad a los valores por encima de cualquier otra finalidad y desarrolla acciones intencionadamente educativas a través de alternativas de carácter cultural, artístico, deportivo, lúdico, creativo, etc., encaminadas a la reducción del ocio pasivo.

La base de la educación en el ocio y tiempo libre es la relación educador/educando. El estilo es muy importante. También lo es la actividad y el marco institucional. La educación en el tiempo libre hace protagonista al participante y no está restringida por ningún currículo, aunque debe tener objetivos educativos adaptados a las posibilidades del grupo. El crecimiento, la responsabilidad, el sentido crítico y la autonomía de la persona son algunos de los efectos más evidentes de la participación en un buen proyecto de tiempo libre educativo.

Para clasificar las actividades que se realizan en el ocio y que pueden ser los ejes a través de los cuales se interviene desde la pedagogía el ocio, la clasificación más usual es la propuesta por Dumazedier y Rippert:

1) Actividades relacionadas con el ejercicio físico (deportes, paseos, excursiones,...)

2) Actividades relacionadas con las manualidades; es decir, aquellas actividades que tienen como fin crear o producir algo (bricolaje, jardinería,...)

3) Actividades culturales (bien elitistas bien populares, bien participativas bien pasivas): radio, televisión, cine, teatro, música, danza, conferencias, lectura, etc.

4) Actividades sociales y colectivas. Aquellas actividades que tienen como fin trabajar las relaciones personales.

Junto con esos cuatro grupos, y considerando las actividades de ocio con niños y jóvenes se puede distinguir un quinto grupo de actividades: las actividades lúdicas, los juegos individuales (vídeo consolas y otra clase de juegos) y juegos colectivos (bien de mesa bien de calle: al escondite, a coger, la cuerda,...)
Otras clasificaciones de las actividades educativas de ocio y tiempo libre quedarían enmarcadas atendiendo a:

- Según los tipos y edades de los sujetos: edad infantil, edad juvenil, tercera edad, niños y jóvenes con necesidades especiales,…

- Según las instituciones: de la Administración Pública (estatal, regional, local), fundaciones (públicas, privadas), organizaciones no gubernamentales, empresas mercantiles, asociaciones,…

- Según su mayor o menor relación con la educación formal: instituciones que ofrecen programas específicos y permanentes para alumnos del sistema educativo, instituciones que ofrecen ocasionalmente programas específicos para alumnos del sistema educativo, organizaciones que no ofrecen programas específicos para alumno del sistema educativo,…

- Según su carácter más o menos específico: organizaciones de servicios globales o integrados de tipo lúdico (ejemplo ludotecas + biblioteca + club de animación a la lectura), organizaciones de servicios y programas específicos (deportivos, culturales, asociativos, de ayuda).

2.3. SOCIALIZACIÓN Y EDUCACIÓN

Se denomina ***socialización*** al proceso de adquisición, interiorización e integración en la personalidad del individuo, de los valores sociales y las normas de comportamiento propios del grupo social o comunidad a la que pertenece, con el fin de posibilitar su adaptación al contexto social. Se trata de un proceso continuo que abarca todo el ciclo vital, pero es especialmente significativo en la infancia y la adolescencia.

En los estudios sobre socialización se distinguen tres tipos:

Socialización primaria

Tiene lugar en contacto con los llamados grupos primarios (generalmente el agente socializador más destacado es la figura materna o su sustituto/a y, por extensión el grupo familiar) y de los diversos tipos de socialización es el más significativo ya que condiciona el resto de los aprendizajes de tipo social.

Son indicadores de un proceso de socialización primaria normalizada: núcleo familiar estable, estimulación social adecuada en cantidad y calidad, nivel socio-económico cultural básico, condiciones de vivienda favorables, proceso de escolarización normalizado, contexto social comunitario estimulante, disponibilidad y accesibilidad a los servicios de salud.

La socialización primaria es decisiva y no sólo por la plasticidad, sensibilidad y dependencia en que se encuentra el niño sino por que comporta algo más que un aprendizaje puramente cognoscitivo ya que requiere la adhesión emocional a un grupo. La socialización primaria no puede efectuarse sin una identificación con carga emocional.

Socialización secundaria

Completa a la socialización primaria y se adquiere a través de la escuela, del grupo de iguales y de los medios de comunicación. A través de este proceso el individuo ya socializado se incorpora a un nuevo grupo o interioriza las normas o

valores de una nueva institución lográndose aprendizajes sociales más específicos y orientados a la asimilación de los roles que el individuo ocupará sucesivamente.

Aunque se trata de un proceso que dura toda la vida es de destacar la importancia que adquiere en las primeras etapas de formación de la personalidad del sujeto, y si esta adaptación al medio no se produce de una manera equilibrada es necesaria la socialización terciaria.

Socialización terciaria

Es el proceso por el cual un sujeto se reincorpora a la sociedad después de un periodo de conducta antisocial, y a través del cual el grupo lleva al individuo a adoptar un conjunto de modelos de conducta en sustitución de otros.

La visión ampliada sobre los procesos educativos ha sido también de interés para los estudios sobre los procesos de socialización y, así, desde este punto de vista los tres tipos de educación: educación formal, informal y no-formal, se relacionan directamente con los tres agentes clásicos de socialización ya que, la socialización como cambio progresivo en el individuo se produce tanto de forma intencional como espontánea. Así:

- La educación formal se puede solapar con el proceso de socialización que se produce en las instituciones, con una estructura formalista y bien definida.

- La educación no formal se encontraría relacionada con aquella socialización que, con clara intención aunque exenta de normatismo, acontece en la familia a través de las interacciones y sistemas de refuerzos que proporciona.

- La educación informal se puede relacionar con el proceso de socialización que de una manera totalmente asistemática aparece mediatizada por los distintos contextos sociales.

A su vez, y tal como acontece con los tres sistemas de educación los agentes socializantes se encuentran relacionados e influidos entre ellos.

Los responsables de la transmisión de las normas, valores y modelos de comportamiento son los llamados ***agentes de socialización***, son diversos y el

papel que juegan en el proceso de la socialización será de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa de la vida del sujeto y de su posición en la estructura social.

Los agentes de socialización clásicos son la familia, la escuela, las relaciones entre iguales y los medios de comunicación de masas y, aunque la familia sigue siendo el gran agente de socialización, actualmente los cambios sociales han generado una importancia decisiva hacia otros agentes con los que interactúa. Todos los agentes pueden, o reforzar sus efectos o por el contrario, provocar discontinuidades y problemas en un adecuado proceso de socialización.

La familia

Se trata del primer contexto socializador del individuo, que satisface sus necesidades básicas y tiene dos funciones fundamentales: educadora-afectiva y socializadora-autónoma.

En cualquier época histórica la familia ha sido el agente de socialización más importante en la vida de las personas sin embargo algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación.

Sin embargo, su importancia sigue siendo capital, particularmente en los niños y adolescentes ya que la familia es el primer agente en el tiempo y durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, por ejemplo escogiendo el centro educativo, procurando seleccionar los amigos con los cuales se relacionan, controlando el acceso a las nuevas tecnologías...

La escuela

Constituye el ámbito formal para la transmisión cultural entre generaciones y, además de una socialización institucional, es decir, medios y contextos específicamente diseñados, interviene la socialización entre iguales. Así, el influjo de la escuela en la socialización se produce a través de múltiples vías:

- El currículum. A través de las asignaturas impuestas, el contenido de los programas y libros de textos.

- La organización escolar. El conjunto de actos que constituyen los ritos de la escuela suponen igualmente un importante instrumento de socialización. La escuela será el primer ámbito donde los individuos experimentarán la competitividad, la necesidad de productividad y rendimiento, ritmos horarios y secuencias fijas e impuestos...

- El profesorado. Constituye un modelo de autoridad, apoyado en conocimientos específicos, y son quienes en definitiva transmiten valores.

- Las relaciones informales. Las interacciones continuas que se producen en la escuela tanto con el profesorado como con los iguales y otros alumnos.

La escuela y la familia son las dos culturas más influyentes en la socialización del menor y, por tanto es necesario el establecimiento de canales de comunicación entre ambos agentes.

El grupo de iguales

Al igual que ocurre en la familia, las relaciones con el grupo de iguales son íntimas y cara a cara, siendo su influencia decisiva en la infancia y la adolescencia. Teniendo básicamente como espacio de interacción el juego, las relaciones y comunicaciones con otros iguales aparecen incluso antes de tener adquirido el lenguaje, siendo durante toda la infancia un espacio de apoyo, diversión y conflicto.

En la infancia el grupo de iguales ayuda a introducir en sus miembros la noción de autoridad informal y, por tanto, a desarrollar una idea diferente de la estructura de mando con relación a la familia siendo en ocasiones el grupo de iguales o de amigos donde se cuestionan en primer lugar las formas de socialización familiar. Cada niño y cada niña son portadores de los modelos de convivencia en los que se desarrollan y su sola presencia, como extraños en una realidad familiar distinta a la suya, puede ser suficiente para poner interrogantes.

Según Piaget (1974) los niños toman posiciones cooperativas o autónomas mediante la colaboración con los niños de la misma edad. Al mismo tiempo, en la vida del grupo se desarrollan rasgos de la personalidad que necesitan de completa autonomía, como son la igualdad, la reciprocidad y la solidaridad. Igualmente el

grupo de iguales es necesario para interiorizar los sistemas de valores y normas de la comunidad y de las subculturas a las que pertenecen los individuos, que a veces pueden chocar con los valores institucionales de la sociedad.

Los medios de comunicación

El grado de eficacia de los medios de comunicación como agente de socialización es discutible y así, se considera que pueden ejercer una función de reforzamiento de las actitudes ya existentes en los individuos o por el contrario pueden suponer influencias discordantes con los mensajes de su grupo de pertenencia.

Sin embargo y en la medida en que los medios de comunicación proporcionan informaciones y juicios sobre acontecimientos, ofrecen modelos de comportamiento y, además, sus contenidos repercuten en un volumen de población superior al de cualquier otra agencia, pueden ser considerados importantes agentes de socialización. Su importancia es tal, que incluso en los estudios sociológicos se pueden distinguir dos épocas: antes y después de la aparición y difusión de estos medios, principalmente la televisión.

La televisión, el medio de comunicación de masas más directamente relacionado con la socialización, difunde su influencia sin atender a las personas o los contextos donde se recibe, es decir, no se atiende a ningún principio socializador o educativo como ocurre con otras instancias socioeducativas. Así por ejemplo, en cuestiones como la sexualidad, la muerte o la violencia,… este medio es cuestionado frente a los procedimientos tradicionales de socialización, que se caracterizaban por dar estas informaciones de forma muy lenta y pautada.

De manera general y, al ser un espacio de información y socialización ajeno a las esferas de influencia familiar o escolar, y donde se ofrece un medio en ocasiones descontextualizado y distante con los valores y formas de funcionamiento del entorno sociofamiliar, la familia y escuela, necesitan introducir criterios de valoración próximos y contextualizar aquellas influencias que se reciben a través de los medios de comunicación y más concretamente a través del televisor.

2.4. MODOS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA A TRAVÉS DEL OCIO. EDUCACIÓN EN VALORES.

La educación no formal, a través de las intervenciones educativas en ocio y tiempo libre: programas y talleres diversos de juegos, colonias de verano, aulas de naturaleza, campamentos, talleres de actividades artísticas,… se relacionan directamente con la formación de los individuos y de la sociedad en general, configurándose las actividades de ocio en potentes agentes socializadores, espacios privilegiados para la adquisición de valores y de modelos de conducta. Todas estas intervenciones que pueden quedar englobadas en la educación en el tiempo libre infantil y juvenil tienen en común su condición de extra escolaridad y abarcan toda aquella educación que, aunque estructurada no es estrictamente formal ni estructurada.

En la sociedad actual, en la que estamos acostumbrados a la pérdida de referentes conductuales y donde tienen cada vez más peso las ambiciones individuales que se traducen, a veces, en una sociedad de no respeto al prójimo y tachada de poco solidaria, la educación en valores aparece como un aspecto de la educación plenamente justificado.

> *"La educación en el tiempo libre es el marco idóneo y privilegiado para la educación en valores, puesto que, estando libre de constricciones curriculares y de contenidos propiamente instructivos, puede centrarse plenamente en el desarrollo de actitudes y valores desde la autonomía, la gratuidad y el placer de disfrutar" (Galcerán 2002).*

El espacio del tiempo libre es, virtualmente, un espacio para el desarrollo individual y social, para el desarrollo de los valores humanos. Este desarrollo, en un espacio de tiempo marcado por la opción personal, por la no obligatoriedad, adquiere una dimensión nueva y posibilita que el tiempo libre sea auténticamente transformador. Pero, a su vez, es un tiempo para transmitir y digerir la jerarquía de valores dominantes en la sociedad del mercado total, con la eficacia añadida que en tiempo libre, el individualismo, la competitividad, la afición al poder y al prestigio, el " tener" más que el "ser ", son valores que se presentan rodeados en una vivencia subjetiva de libertad, de elección personal.

Esta "asimilación" de los valores dominantes se da de todas las formas posibles: bien participando directamente en propuestas de ocupación del tiempo libre que

comportan una determinada escala de valores, bien asumiendo ésta de forma indirecta, a partir de la profusión de mensajes sociales y de la presión ambiental.

Así, uno de los referentes básicos para la educación del tiempo libre tiene que ver con la educación en valores que la sociedad actual demanda de una forma más o menos genérica "*Valores como: la creatividad, la sociabilidad, el pensamiento crítico están en el centro mismo de la Educación en el Tiempo Libre, a los que hemos de añadir especialmente el respeto y la tolerancia en la aceptación de la diversidad. Y estos son los beneficios que nos pueden aportar el ocio bien entendido, es decir, desde la creatividad personal social y no desde la industria del consumo, a la mejora de nuestra calidad de vida" (Zea 2000*).

Podemos definir el término valores como *los proyectos ideales de comportamiento y de existir, que el ser humano valora, desea y busca, y son a la vez característicos de la acción humana.*

Los valores son construcciones sociales dinámicas que se transmiten y asimilan a través de los procesos de socialización. Se presentan siempre bipolarmente: un polo positivo y un polo negativo. Todo lo que consideramos favorable y conducente a las situaciones deseables y satisfactorias lo calificamos como valor. Todo lo que consideramos desfavorable y contrario a las situaciones deseables y satisfactorias lo calificamos como contravalor.

Se habla de valores predominantemente sociales, como la justicia y la paz; de valores medioambientales, como la conservación y fomento de la biodiversidad, etc. y en ámbitos más cercanos de valores como la amistad.

Cada persona tiene una serie de valores y, en la construcción y mantenimiento o modificación de los mismos resulta fundamental el hecho de que sean compartidos o no, especialmente, en los ámbitos más cercanos: la familia, los amigos y demás grupos de iguales. También existen unos valores, tales como la bondad, la paz o la justicia, que por su importancia global para la Humanidad se asumen como universales. En cambio, otros no siempre son (o no han sido) aceptados por todos los grupos, colectivos y sociedades, por lo que es habitual que cada grupo e incluso cada persona pueda asumir su propia escala de valores, en las que haya algunos comunes y otros diferentes. E incluso puede darse el caso de que lo que supone un valor para unos, puede ser un contravalor para otros.

La educación, tanto la formal como la no formal, que no puede ser identificada con la enseñanza nunca puede ser neutra. Mientras que la enseñanza implica exponer conocimientos de tipo conductual o procedimental, de carácter científico o técnico, la educación abarca una actividad más compleja que contempla el desarrollo de todas las capacidades de la persona, incluidos valores y actitudes.

Así, en las intervenciones educativas en el tiempo libre infantil y juvenil se deben encontrar valores que puedan ser compartidos por todo. Para lograrlo se acostumbra a proponer valores cívicos que constituyan una especie de común denominador, recurriendo a fuentes documentales e institucionales que nos ofrecen este tipo de valores ampliamente compartidos, como la Declaración de los Derechos Humanos de 1948.

En las intervenciones de educación, tanto formal como no formal, las tipologías de actuaciones que se suelen llevar a cabo para la educación en valores provienen de dos tendencias (no excluyentes entre sí):

- considerar los diferentes tipos de valores como temas transversales y
- desarrollar programas específicos de educación en valores.

2.4.1. Ejes transversales de educación en valores

Si pensamos en la diferenciación entre educación y enseñanza, podemos concluir que no es necesario que exista una planificación metodológica de valores para que estos sean adquiridos o rechazados. El comportamiento de cada miembro de la comunidad de referencia, desde las familias al profesorado, pasando por los grupos de compañeros y los medios de comunicación, en las actividades de ocio y tiempo libre las actuaciones de los monitores, suponen una referencia para incorporar o desechar maneras de hacer las cosas y de ver la realidad.

Como forma de incorporar la educación en valores a las actividades de tiempo libre se apuesta por su incorporación, de manera informal y no-formal, a través de la transversalidad, además de tener en cuenta el modelo de referencia que se expresa a través de las actuaciones del monitor/a.

Los ejes transversales no son ninguna materia o actividades, sino que pueden ser consideradas como líneas teórico-prácticas que vinculan todas las actividades que pueden ser llevadas desde las intervenciones de tiempo libre y que ofrecen una visión global. La transversalidad se encuentra fuertemente vinculada al concepto de participación y de formación integral y su metodología didáctica se encuentra

vinculada a la congruencia existente entre estrategias, actividades, comportamientos,… y los valores asumidos por la institución y los educadores

En la transversalidad suele ser habitual la clasificación en:

- ejes transversales sociales cuando se refiere a temas tales como: valores, urbanidad, consumo, derechos humanos, respeto y convivencia.

- ejes transversales ambientales cuando se hace alusión a: el respeto por la naturaleza, los animales, las plantas y el universo

- ejes transversales de salud, cuando nos referimos al cuidado del cuerpo humano, a las prácticas de buena alimentación, prevención frente a la drogadicción y educación sexual, entre otras

Y teniendo en cuenta las directrices que se marcan para el sistema formal de educación, se concretan en:

Educación moral y cívica. Se trata del eje principal en torno al cual giran los demás temas transversales y, en general, hace referencia a todas las actuaciones educativas relacionadas con el desarrollo valorativo.
Se pueden destacar como objetivos de este eje:

- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, valorando la importancia de trabajar como miembro de un equipo y rechazando cualquier tipo de discriminación basada en diferencia de sexos, raza, clase social, ideologías, etc.

- Analizar y valorar el impacto del desarrollo científico y la evolución social.

- Conocer y analizar los mecanismos que rigen la sociedad.

Educación para la igualdad de oportunidad de ambos sexos. En el ámbito de la UE la igualdad entre hombres y mujeres es uno de los principios fundamentales del Derecho comunitario. En la puesta en práctica de este eje transversal se hará uso de un leguaje no discriminatorio y de medidas correctoras de las desigualdades.

Las finalidades de la Educación para la Igualdad de Oportunidades de Ambos Sexos persiguen:

- Eliminar prejuicios con respecto a los roles jugados por la mujer.
- Reconocer la importancia de la mujer en el desarrollo de nuestra sociedad.
- Fomentar principios de respeto entre ambos sexos.
- Ensalzar valores igualitarios.
- Rechazar actitudes discriminatorias.

Educación ambiental. La inclusión de la Educación Ambiental reconoce la importancia del respeto a la naturaleza en el desarrollo de las personas como miembros de la sociedad. La degradación continua del medio ambiente hace necesario dicha materia en todas las instancias educativas para crear sensibilidades a los problemas relacionados con la naturaleza.
Las finalidades de la educación ambiental suponen:

- Ofrecer la posibilidad de participar como miembros activos en tareas de protección medioambiental.
- Crear pautas de respeto al medio ambiente por parte de las comunidades y de los individuos.
- Resaltar la importancia del desarrollo sostenible en los ámbitos económicos, sociales y culturales en la vida del ser humano.
- Potenciar las vivencias de disfrute en los entornos naturales.

Educación para la salud. En la actualidad el concepto de salud se ha ampliado y si tradicionalmente una persona gozaba de un buen estado de salud cuando se encontraba libre de enfermedades, según la Organización Mundial de la Salud una persona posee buena salud cuando sus condiciones físicas, psíquicas y sociales son óptimas. Esta definición no se limita a los aspectos biológicos del ser humano, sino que incluye aspectos sociológicos.
La Educación para la Salud propone los siguientes objetivos:

- Promover la salud como un valor fundamenta y un recurso básico para el desarrollo personal y social.
- Estimular la adquisición de actitudes y hábitos de conducta saludables.
- Eliminar o reducir al máximo aquellos comportamientos que conllevan un riesgo para la salud.
- Toma de conciencia sobre la influencia de los factores ambientales y sociales sobre nuestra salud, promocionando activamente la salud para nosotros y el entorno.

Educación Sexual. Según la Organización Mundial de la Salud "*Los programas de educación sexual deberían iniciarse tempranamente, ser específicos para cada edad y constituir una actividad continua de promoción de la salud durante los años escolares. Deberían empezar en la familia, con los niños en edad preescolar y estar en conexión con la escuela".*

Así, el asesoramiento, la educación y la información por parte de varios agentes socioeducativos como el centro de enseñanza, los padres y la sociedad son aspectos claves para contribuir a una educación sexual óptima.
Las finalidades a promover serían:

- Conocer las características y comportamientos humanos en lo que a la sexualidad se refiere.
- Llevar a cabo programas de educación efectivos y hacerlos tolerantes con respecto la sexualidad de los otros.
- Concienciar del riesgo que conlleva la práctica de ciertas prácticas sexuales sin tener en cuenta aspectos preventivos.

Educación Vial. Según la Dirección General de Tráfico "*podemos definir la Educación Vial como parte de la Educación Social, siendo una eficaz base de acción ciudadana, dado que trata de crear hábitos y actitudes positivas de convivencia, de calidad de vida, calidad medioambiental y de Seguridad Vial*".
Los objetivos de la educación vial serían:

- Concienciar de la importancia que para la seguridad del ciudadano tiene el respeto a las normas y señales de tráfico.
- Generar hábitos de comportamiento ante los accidentes de tráfico, así como ser conocedores de Primeros Auxilios.
- Fomentar acciones para la creación de un sentido vial en la ciudadanía.

Educación del consumidor. Las finalidades de la educación para el consumidor son:

- Crear habilidades en las decisiones relacionadas con el consumo.
- Generar modelos de consumos responsable valorando las consecuencias del mismo sobre el medio ambiente.
- Tener conocimientos sobre los derechos del consumidor ante situaciones de desagravio.

***Educación para la paz*.** La paz es un valor universalmente reconocido que no debe entenderse sólo como ausencia de guerra, sino también como las relaciones armónicas entre grupos y personas. La educación para la paz lleva implícitos otros valores como: justicia, democracia, solidaridad, tolerancia, convivencia, respeto, cooperación, autonomía, racionalidad, amor a la verdad... La educación para la paz es un proceso que debe estar presente en el desarrollo de la personalidad y como proceso debe ser continuo y permanente. La concepción de la Educación para la Paz se inspira en el respeto y reconocimiento de todos los convenios internacionales que reconocen los derechos humanos, favorecen un concepto internacionalista y global de la sociedad humana, pretenden el desarrollo de todos los pueblos y optan por el desarme como principio.

Otro de los ejes transversales que debe ser tenido en cuenta tanto un nivel individual como colectivo es la *Educación para la participación social*.

Se entiende por participación social, la capacidad de comprender lo que ocurre en el ámbito político y económico y la capacidad de expresar la propia opinión bien fundamentada, de forma más o menos pública.

2.4.2. Métodos y estrategias para el aprendizaje en valores y para la participación

Los métodos y estrategias para el aprendizaje en valores y para la participación adquiere, si cabe, una relevancia mayor que para cualquier otro tipo de actividades que se lleven a cabo en las actividades de ocio y tiempo libre ya que las estrategias, métodos, actividades,… deben ser congruentes con las características de los valores y la necesidad de una participación real de los niños y jóvenes.

Algunas recomendaciones para el desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre consecuentes con la educación en valores y para la participación son:

- Es necesario empezar por la creación de un ambiente y cultura institucional favorable a los valores acordados. Por ejemplo, si uno de esos valores es la paz hay que establecer mecanismos de diálogo y negociación con otros agentes socioeducativos e instituciones y asociaciones cercanas, o si el valor es ambiental pautas de actuación congruentes con medidas de ahorro energético, reciclaje...

- Las metodologías utilizadas deben combinar aspectos conceptuales, comportamentales y afectivos, superando la primacía educativa de los componentes conceptuales frente a los demás.

- Situar las prácticas educativas de los valores en relación directa con los entornos y contextos próximos, lo que no supone olvidar perspectivas globales.

- Utilizar métodos y técnicas didácticas apropiadas para la enseñanza y el aprendizaje de los valores. Así, la comunicación unidireccional como método predominante es poco recomendable para desarrollar la educación en valores o la participación social. El objetivo de la educación en valores, sobre todo en determinadas edades, más que objetivos conceptuales persigue la adquisición de métodos, procedimientos y formas de comportarse y por tanto, la principal acción metodológica debe ser la creación de las situaciones en las que los valores se puedan vivir y aprender. Resultan especialmente recomendables las técnicas participativas y de aprendizaje cooperativo.

- Un método clásico de la educación en valores lo constituyen las discusiones y los debates acerca de los dilemas morales. Otro tipo de actividades que destacan en la educación en valores son: el autoconocimiento y la clarificación de valores, el role-playing, los diálogos sobre textos o visionado de películas o documentales, el entrenamiento en habilidades sociales y comunicativas y en resolución de conflictos, los juegos de simulación... Es decir, técnicas y actividades que incluyen charlas expositivas, trabajos de grupo, dramatizaciones, visualizaciones de imágenes significativas, discusiones, debates en pequeños y grandes grupos, diálogos, negociaciones y resoluciones de conflictos reales y simulados, etc., así como aprovechar todas las posibilidades que nos ofrece la utilización educativa de las tecnologías de la información y la comunicación

3. ELABORACIÓN DE PROYECTOS EN LAS ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN EN EL TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

1. **Marcos de referencia de los proyectos educativos en el tiempo libre**
2. **Fases de la planificación**
3. **Los proyectos de ocio y tiempo libre**

Dentro de las características definitorias de la Pedagogía del Ocio podemos hablar de la planificación necesaria en las intervenciones educativas no formales en el tiempo libre infantil y juvenil.

Planificar significa "*pensar ahora lo que se va a hacer después*", prever la organización de los diferentes medios y recursos necesarios para llevar a cabo nuestros objetivos y adelantarnos a las diferentes circunstancias que puedan plantearse.

Planificar las intervenciones en el tiempo libre infantil y juvenil permite debatir, contrastar ideas y establecer acuerdos entre todos los agentes y participantes que van a tomar parte en ella.

El resultado de la planificación es un proyecto o plan de acción que es fundamentalmente una herramienta para facilitar la acción, un instrumento flexible que tendrá que revisarse permanentemente y adecuarse a los cambios que vayan produciéndose en la propia realidad y en el interior de la organización, institución o participantes.

3.1. MARCOS DE REFERENCIA DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS EN EL TIEMPO LIBRE

Al hablar de los marcos de referencia de los proyectos educativos en el tiempo libre es conveniente comenzar por diferenciar entre lo que es un plan, un programa, un proyecto y una actividad.

Un *plan* es una propuesta de trabajo global, que por lo general, comprende y aglutina varios programas en torno a una serie de objetivos comunes, planteados a medio/largo plazo. Un ejemplo son los planes integrales de Medio Ambiente que se formulan para coordinar esfuerzos tendentes a un desarrollo sostenible en materias empresariales, educativas, culturales...

Un *programa* es una propuesta de trabajo más precisa, centrada en objetivo y en campos temáticos más concretos, que se dirige también a destinatarios más específicos y cuya realización está prevista en un tiempo determinado a medio corto/plazo. Un ejemplo pueden ser los programas de concienciación de escolares, programa de reforestación de zonas verdes,… Un programa puede contener varios proyectos de actuación, mediante los cuales va a ir paso a paso desarrollándose.

Los *proyectos* son un conjunto de actividades relacionadas entre sí. Son propuestas de acción en las que se concreta la práctica de la intervención dentro de cada programa. Se concretan con unos recursos humanos y técnicos, en una localización concreta y con unos objetivos alcanzables a corto plazo. Por ejemplo, la realización de una semana de teatro, la creación de una ludoteca de barrio,… sirven como ejemplos de proyectos que a su vez incluyen *Actividades.* Así, por ejemplo, en un proyecto de dinamización de la lectura en una biblioteca municipal, actividades serían: cuentacuentos, dramatizaciones, canciones,… en torno a una determinada obra adecuada a la edad de los participantes.

Si miramos estos cuatro elementos nos encontramos que todos ellos tienen diferencias pero que a pesar de esto, todos ellos tienen algo en común, deben de ser coherentes con los objetivos finales de la intervención, es decir ¿Qué queremos conseguir? Y todos ellos han de encajar entre sí. Son niveles de concreción progresiva según vamos siendo conocedores de los espacios y colectivos.

La tarea de elaborar un programa, preparar un proyecto o una actividad, suponen realizar una serie de operaciones que en su conjunto, llamamos planificación y que aparecen en contraposición a la improvisación que supone intervenir en el ocio y el tiempo libre sin tener en cuenta ¿Qué pretendemos? ¿Qué recursos tenemos? ¿De cuánto tiempo disponemos?...
Una de las características básicas de la profesionalización de las intervenciones en el Ocio y el Tiempo es la planificación.

> *Planificar es organizar aquellos recursos de los que disponemos de forma operativa, en función de un análisis de la realidad previamente efectuado para la consecución de los objetivos propuestos*

3.2. FASES DE LA PLANIFICACIÓN

Previo a la plasmación ordenada de los diferentes elementos que componen el proyecto hay una fase de análisis del entorno concreto en el que se va a actuar.

Esta fase se denomina análisis de la realidad o análisis situacional y es el primer momento del proceso de la planificación. No nos debe de interesar el análisis en sí, sino su resultado como elemento de información (problemas y posibilidades) que nos permita pasar al siguiente momento del proceso de planificación. El objetivo básico de esta fase es adecuar la intervención a la realidad social en que se va a actuar.

Los pasos a seguir en la planificación de las intervenciones educativas en el ocio y tiempo libre son:

- **Fase primera.**
  Definición de pre-objetivos. La idea previa que nos mueve a intervenir *¿Qué buscamos? ¿Qué queremos descubrir?*

- **Fase segunda.**
  Revisión de información diversa: fuentes bibliográficas, experiencias previas, observaciones,… *¿Qué nos interesa descubrir? ¿Por qué vías lo sabremos?*

- **Fase tercera**
  Participación de otras personas o grupos. *¿Cómo implicar a todos aquellos que están sensibilizados con el tema?*

- **Fase cuarta**
  Elaboración y redacción del proyecto final *¿Cómo interpretamos la información recogida? ¿Cómo plasmamos lo que ha de sernos útil?*

Estas fases, que no tienen que ser llevadas a cabo de forma secuencial en todas las intervenciones, nos permiten responder a las siguientes cuestiones:

1. Conocer la realidad.
Observamos, "estudiamos" la realidad de nuestro entorno. Identificamos los principales problemas, necesidades, intereses y potencialidades.

2. Diagnosticar "el problema" ¿por qué vamos a actuar?
Seleccionamos un problema, una necesidad, un interés, una situación de nuestro entorno, sobre la que deseamos intervenir, analizándola en profundidad.

3. Definir los objetivos ¿para qué vamos a intervenir?
Concretamos los resultados que nos proponemos conseguir con nuestra acción.

4. Analizar los recursos y obstáculos ¿con qué contamos?
Analizamos cuáles y cuántos son los medios disponibles de todo tipo con que contamos y las dificultades previsibles que encontraremos.

5. Concretar las actividades ¿qué vamos a hacer?
Decidimos, de acuerdo con las circunstancias, las diferentes acciones concretas, las distintas actividades que llevaremos a cabo

6. Repartir tareas ¿quiénes llevaran a cabo las acciones?
Distribuimos, de acuerdo con la capacidad de los medios humanos disponibles, responsabilidades y tareas.

7. Distribuir el tiempo ¿cuándo se realizaran las acciones?
Establecemos, de acuerdo a las necesidades y a las disponibilidades de las personas y recursos, los plazos para el cumplimiento de las tareas.

8. Preparar la acción ¿cómo lo haremos?

Conseguimos y distribuimos los medios para llevar a cabo las distintas acciones y actividades en las condiciones previstas.

9. Prever la evaluación ¿cómo vamos a valorar lo que hagamos?

Elegimos los mecanismos para analizar los resultados alcanzados y la forma como trabajamos.

3.3. LOS PROYECTOS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

El término proyecto presenta una doble acepción:

1) Documento utilizado para obtener aprobación, financiación o difusión para las intervenciones concretas y

2) Metodología de planificación y aplicación concreta, coincidiendo el proyecto con el instrumento de trabajo que se utiliza para desarrollar las ideas de partida y concretarlas en acciones cuya función principal es conseguir determinados resultados.

Los proyectos, tanto en una acepción genérica de herramienta de planificación como en una acepción más restringida de herramienta de ejecución, son esenciales para los procesos de intervención en ocio y tiempo libre.

Los proyectos son usados en diversos campos profesionales (por ejemplo proyectos urbanísticos o proyectos pedagógicos), como garantía a la hora de desarrollar con éxito su labor profesional y de acuerdo a unos mínimos de previsión, seguridad y calidad. En este mismo orden, las intervenciones de ocio y tiempo libre necesitan la formulación de proyectos para plasmar los ideales de la pedagogía del ocio (valores, ideas, orientaciones y directrices) en acciones concretas y estructuradas de la mejor manera posible para lograr, con la máxima eficiencia, la finalidad planteada.

Algunas ideas que caracterizan a los proyectos son:

- Los proyectos tienen un carácter instrumental. Los proyectos deben concebirse como un medio (un conjunto articulado de técnicas,

instrumentos y herramientas específicas) para la consecución de un fin, objetivo o propósito. Ello nos obliga a clarificar desde el inicio cuál es el propósito que se pretende lograr; si no conocemos y definimos con precisión adonde queremos llegar, cualquier proyecto carece de sentido.

- Los proyectos exigen formalización y sistematización. Debe responder a la idea de sistema, estableciendo relaciones de interdependencia entre los distintos instrumentos, áreas de trabajo de la organización, resultados y objetivos, y contribuyendo a la coherencia y coordinación de todo el conjunto.

- Los proyectos deben tener un carácter eminentemente práctico, orientado a la acción. En el ámbito de la responsabilidad social y/o económica que llevan aparejado las intervenciones, estos deben responder a criterios de racionalidad y transparencia, permitiendo así fundamentar las acciones y explicar las decisiones adoptadas, sometiéndolas al escrutinio y crítica externos.

- Aunque a través de los proyectos se intente reducir la incertidumbre, los proyectos deben evitar lo que se llama ilusión de la certeza ya que todas las acciones están invariablemente sujetas a ciertas dosis de imprevisibilidad e incertidumbre y, aunque los proyectos tratan de reducir o acotarla, en ningún modo la eliminan por completo. Por esta razón cualquier proceso de planificación no finaliza con el diseño del proyecto, sino que se trata de un proceso dinámico, sujeto a un continuo reajuste y revisión para adaptar los proyectos constantemente a las circunstancias.

- Aunque en el ámbito de la planificación, ejecución y evaluación de proyectos se dispone de un conjunto contrastado de técnicas, herramientas e instrumentos de apoyo (de diagnóstico, de priorización, monitoreo, etc.) y un itinerario más o menos estandarizado de las fases a seguir, la planificación, ejecución y evaluación debe ser realizada de acuerdo a las características específicas de cada equipo e intervención.

Si bien muchos de los proyectos se limitan a la cumplimentación de un esquema que funciona como cuestionario de análisis, el diseño de proyectos va más allá. En ocasiones, se confunde el diseño de proyectos con el esquema que, instituciones que otorgan ayudas económicas, utilizan para homogeneizar el formato de las peticiones y baremarlas de forma objetiva. Sin embargo, los proyectos como

elemento de planificación presentan ventajas que hay que tener en cuenta, entre ellas:

- Exigen un proceso sistemático de recogida y análisis de información sobre el contexto social, cultural, educativo, artístico, político y económico que pudieran facilitar o dificultar el desarrollo del proyecto, lo que facilita el conocimiento y ajuste. Crea conciencia sobre los obstáculos que enfrenta la intervención, identifica oportunidades y estimula el pensamiento creativo para superar los primeros y aprovechar las segundas.

- Coordina y unifica los esfuerzos organizativos en torno a un conjunto de objetivos previamente consensuados y establece bases para la medición del progreso y los resultados, lo que contribuye a lograr mayores niveles de implicación y compromiso de las personas y grupos afectados por el proyecto.

- Clarifica los roles y la asignación de responsabilidades en el equipo de trabajo lo que facilita las labores de coordinación. La definición de responsabilidades también facilita la selección de personal y la posibilidad de cubrir funciones entre los miembros del equipo.

- Facilita el control y evaluación sobre las actividades y por tanto, su transparencia frente a terceros.

- Contribuye a la viabilidad financiera en la medida en que permite una utilización y asignación más racional de los recursos.

Entre los inconvenientes o dificultades que presentan los proyectos:

- Los proyectos requieren de la fijación de objetivos claros y precisos, lo que en ocasiones resulta un inconveniente ya que en el ámbito de la pedagogía del ocio y, en general los objetivos que se basan en necesidades sociales suelen ser frecuentemente imprecisos.

- El diseño de proyectos requiere inversión significativa de tiempo, recursos humanos y financieros de los que las entidades sociales de ocio y tiempo libre a menudo no disponen. Conllevan también una mayor carga administrativa.

3.3.1. Requisitos de los proyectos

Los requisitos que un proyecto, tanto en lo que respecta a su diseño como en las consecuencias que origina, debe cumplir para ser considerado un buen proyecto (no solo a las ideas o viabilidad que presente, sino como instrumento de trabajo) son:

- ***Utilidad*.** El proyecto debe ser útil, conciso y claro. Se trata de una herramienta para guiar el trabajo y tomar decisiones, plantear lo elementos necesarios, las diferentes responsabilidades... los documentos que se realizan pensando en la audiencia (por ejemplo para presentarse a convocatorias) tienen una utilidad limitada como herramienta de trabajo.

- ***Coherencia externa, globalidad.*** Aunque el objetivo operativo sea limitado en el tiempo, espacio, sector,.. el proyecto debe tener una perspectiva amplia y contextualizada. El proyecto no puede estar desligado del contexto inmediato. Los proyectos deben ser jurídicamente factibles.

- ***Coherencia interna.*** Todas las fases y elementos del proyecto deben guardar coherencia en torno a una idea central común y ser realizables a nivel operativo y de gestión. Dentro de lo que consideramos como coherencia interna destacamos la necesidad de conocer los presupuestos ideológicos que guían al proyecto los cuáles es necesario se encuentren en la misma línea de trabajo y pensamiento que los presupuestos ideológicos de la institución titular del proyecto.

- ***Trabajo en equipo.*** Cercano al concepto de utilidad aparece la necesidad del trabajo en equipo entre diferentes agentes sociales y entre profesionales especializados en diferentes áreas.

- ***Originalidad e innovación.*** La justificación de un proyecto de ocio y tiempo libre debe saber renovarse en cada oportunidad, no descartando la extinción del mismo si no se logran los objetivos o si ya se han cumplido.

- ***Economía.*** El máximo de resultados con el mínimo de costes. Los proyectos deben ser viables financiera y económicamente.

3.3.2. Niveles y versiones de los proyectos

Desde que se concibe la idea hasta que se materializa en una obra o acción concreta existen diferentes niveles del mismo proyecto que se suceden en el tiempo. Cada nivel representa una concreción y ampliación del nivel anterior.
Los diferentes niveles que, de manera general, se identifican en los proyectos de ocio y tiempo libre son:

- ***Idea inicial. Primer esbozo.***
  En todos los proyectos la "idea" es necesaria para comenzar la planificación (sin embargo no puede considerarse un capítulo o elemento del diseño). Es considerada el inicio del proyecto ya que incorpora el tema o problema a tratar y, por tanto, identifica el punto de partida. Un nivel superior sería el primer esbozo que implica la transformación de la idea en un desarrollo que concreta a un nivel genérico propuestas iniciales en cuanto a espacios, tiempo, personas,... de acuerdo a la idea general y al conocimiento del contexto.

- ***El anteproyecto***
  En este nivel se desarrollan de manera más concreta los capítulos que conformarán el proyecto. Es el momento de realizar un primer estudio de viabilidad. En este nivel de concreción es adecuada la utilización del Método de las Cuestiones. El anteproyecto suele ser el nivel de concreción más habitual para la presentación de los proyectos de ocio y tiempo libre con el fin de conseguir financiación o colaboración.

- ***El proyecto a implementar***
  Se trata del máximo nivel de concreción. Contiene todas las indicaciones operativas y de gestión necesarias para el desarrollo del proyecto, considerándose como manual de trabajo para el equipo.

- ***El proyecto realizado***
  Es el proyecto definitivo y es la resultante de la incorporación de todos los cambios habidos durante su realización. Ejerce de memoria en algunos casos. Significa el cierre definitivo del ciclo vital de todo proyecto.

El método de las preguntas
Se trata de un método muy simple pero efectivo. Su utilidad es sobre todo para proyectos poco complejos o para el nivel de anteproyectos. Aunque no existe una formulación única de preguntas, las más usadas son:

¿Qué?… Lo que se quiere hacer de manera general, el tema, el título o el contenido
¿Por qué?… La justificación que fundamenta la finalidad o el propio proyecto
¿Para qué?… La finalidad y los objetivos
¿Quién?… La organización gestora
¿Para quién?… El público destinatario
¿Cómo?… Las estrategias y las actividades
¿Cuándo?… El tiempo de realización de las actividades
¿Dónde?… El lugar de realización de las actividades
¿Con qué?… La gestión de los recursos en el proceso de producción
¿Cuánto?… El presupuesto

Algunas preguntas frecuentes en relación a los proyectos de ocio y tiempo libre:

¿Qué extensión debe tener un proyecto? Aunque la extensión de los proyectos es completamente variable, se recomienda hacer proyectos cortos pero completos y claros para facilitar su lectura.

Es habitual realizar dos tipos de documentos con nivel de profundización diferente: un *resumen ejecutivo* (pocas páginas que permitan el seguimiento del proyecto a nivel general) y un *documento desarrollado* a un nivel mayor de detalle.

¿Se pueden registrar los proyectos? Teniendo en cuenta que uno de los valores intrínsecos de los proyectos es su originalidad e innovación, uno de los temas recurrentes a la hora de hacer público los proyectos es la posibilidad de plagio. Los proyectos no se consideran inventos (registro de patentes) ni obras artísticas (registro de propiedad intelectual) por lo tanto es conveniente mostrar ideas y avances del proyecto de forma paulatina a los niveles de implicación de los interlocutores.

¿Se pueden plantear en un mismo proyecto diferentes opciones o alternativas?

En las fases iniciales del proyecto, esbozo y anteproyecto, pueden plantearse diferentes posibilidades de intervención. En el proyecto definitivo se desarrollará una de las líneas de trabajo que constituirá el proyecto propiamente dicho.

¿Cuándo es conveniente realizar los estudios de viabilidad?

Es difícil definir cuándo es más conveniente realizar los estudios de viabilidad de los proyectos ya que durante toda la fase de diseño es necesaria la existencia de parámetros de viabilidad o factibilidad que permitan rediseñar o incluso interrumpir los proyectos si se descubren obstáculos insalvables. Los estudios de viabilidad no se consideran una fase más del diseño de proyecto sino un requisito previo. De manera general se suele realiza un estudio de viabilidad posterior al anteproyecto en base a los siguientes parámetros: económico-financiero (relacionado con costes-beneficios), legal, técnico, operativo, de lugar, de recursos y de disponibilidad temporal.

3.3.3. Propuesta de esquema para el diseño de proyectos: elementos del proyecto.

Una característica de los proyectos de ocio y tiempo libre es su gran flexibilidad para adaptarse a diferentes contextos y circunstancias y por tanto, existen gran variedad de esquemas que sirven de guía para llevar a cabo el diseño del proyecto.
La siguiente propuesta, tanto de orden como de elementos, puede resultar útil para los proyectos de ocio y tiempo libre e igualmente, se puede adaptar fácilmente a los formatos exigidos por las instituciones y corporaciones públicas y privadas:

1. Justificación, presentación, fundamentación
2. Objetivos
3. Destinatarios
4. Ámbito del proyecto de localización. Contenidos.
5. Metodología y Actuaciones
6. Temporalización
7. Recursos

8. Evaluación
9. Presupuesto

Justificación, presentación y fundamentación

- *Presentación de la Entidad, Asociación...* La persona que lee un proyecto no siempre conoce al colectivo o entidad que lo presenta, por lo que es preciso hacer una presentación donde aparecen los fines generales y el ámbito de actuación que caracteriza al colectivo o grupo que pretende llevar a cabo las acciones.

- *Fundamentación de la necesidad e importancia del proyecto.* De forma breve, deberán exponerse en un lenguaje claro y directo, las razones que justifican la realización del programa o actividades del proyecto.

- *Descripción general del proyecto.* Es el momento de hablar de las actividades, de los destinatarios y del ámbito de aplicación del proyecto de una manera general y resumida.

- *Posibilidad de llevar el proyecto a la práctica.* Explicar sucintamente los recursos de que disponemos, tanto materiales como humanos. Aquí es importante señalar que gracias a estos medios podemos llevar a la práctica el proyecto que hemos definido.

Objetivos

Los objetivos son, según Pérez Serrano (1997), "*aquellos logros que queremos alcanzar con la ejecución de una acción planificada."*

Los objetivos son los referentes que van a guiar todo el proyecto y le van a dar solidez y eficacia. En la medida que seamos capaces de identificar objetivos estaremos garantizando la coherencia del proyecto.

Las características que se le atribuyen a los objetivos son:

- Claros: enunciados en un lenguaje concreto, preciso y comprensible.
- Realistas: posibles de alcanzar con los recursos disponibles.
- Conducir la acción que se va a llevar a cabo.

- Pertinentes: deben tener relación con la naturaleza del proyecto que estamos diseñando.
- Evaluables: cuando terminen las acciones y actividades se debe saber si se han cubierto o no.

Se clasifican en generales y específicos. *Objetivos generales* son aquellos que se formulan en términos abstractos, se plantean a largo plazo y describen procesos. Los *objetivos específicos* concretan a los generales y conducen a su consecución, se formulan con verbos de acción y son evaluables. En ocasiones se formulan también objetivos operativos que serían aquellos en que se desdoblan los específicos y expresan lo que se quiere conseguir con una actividad concreta.

Ejemplo:
Objetivo general: Fomentar el uso de normas y habilidades sociales adecuadas, y asumir responsabilidades individuales y grupales.
Objetivo específico: Habituar al menor a la limpieza, orden y disciplina en el desarrollo de las actividades que se desarrollen, fomentando la participación y la asunción de responsabilidades.

Un principio básico en la planificación de proyectos es que los objetivos estén claramente definidos. Para verificar la calidad de los objetivos se plantean las siguientes preguntas:

1) Orientado a resultados. *¿Está claramente definido el propósito, estado esperado, producto final o logro a ser alcanzado?*

2) Bien construido. *¿Incluye un verbo en infinitivo y el objeto a ser medido? ¿Se encuentra realizado conforme a las reglas de sintaxis?*

3) Priorización de ideas. *¿Enfatiza la idea principal o área de logro (en vez de tocar muchos conceptos en una oración)?*

4) Alcanzable*. ¿Es posible lograrlo con los recursos y en el tiempo establecido?*

5) Mesurable. *¿Su progreso puede ser medido u observado usando uno o más indicadores?*

Destinatarios

Uno de los elementos que caracterizan a los proyectos son los destinatarios al que este se dirige y por eso, es básico conocer y definir cuáles son los destinatarios a los que se dirige el proyecto, conocer sus necesidades, demandas, hábitos de ocio y tiempo libre, … así como justificar por qué se eligieron. En algunos proyectos es conveniente diferenciar los *beneficiarios* del proyecto (aquella persona que recibe los efectos positivos del proyecto) del usuario (aquella persona que participa en el desarrollo de las actividades del proyecto).

Deberán indicarse número y características del grupo o sector social al que se dirigen las acciones previstas en el proyecto, así como los criterios de selección de los mismos.

Ámbito del proyecto. Contenidos.

Se especificará el ámbito de actuación que se propone: a nivel de barrio, dentro de una asociación, en el conjunto de un pueblo,... así como dónde se llevaran a cabo las actividades.

Además se presentan el o los temas que configuran la estructura del proyecto, sus particularidades, su interés o su oportunidad.

Metodología y Actuaciones

El método en los proyectos de Ocio y tiempo Libre consta de dos partes, una primera en la que se determinan las grandes líneas ideológicas y los presupuestos que van a orientar las acciones y en un segundo lugar la delimitación y ordenación de aquellas tareas y procedimientos concretos que vamos a realizar en el proyecto.

¿Cuáles son los conceptos claves de la metodología en los proyectos de Ocio y Tiempo Libre?

- **Equifinalidad.** La planificación debe de estar diseñada de tal manera que se puedan alcanzar los mismos objetivos a través de medios o acciones diferentes. Hay que procurar al proyecto la capacidad suficiente para poner en marcha caminos alternativos que no limiten la consecución final a una sola posibilidad de acción.

- **Estabilidad.** La planificación debe posibilitar un funcionamiento eficaz y estable frente a las posibles interferencias o modificaciones de factores externos.

- **Adaptabilidad.** Es decir, la capacidad de evolucionar dinámicamente en función del cambio que experimenten las condiciones del medio en el que se desenvuelve la acción planificada, manteniendo su eficacia y su orientación hacia los objetivos previstos.

Por su parte, la delimitación de las actuaciones concretas, donde es conveniente prestar atención a cinco factores básicos: recursos, acciones, personas, controles y resultados es la parte más operativa del proyecto. Se suelen plasmar en el programa de actividades aunque la recomendación general de síntesis en la descripción del proyecto hace necesario agrupar acciones en torno a acciones centrales que implican otras.

En el diseño de las actividades, además de las acciones centrales a desarrollar para el objetivo del proyecto es conveniente incorporar actividades de control y evaluación a lo largo de todo el proyecto.

Para la delimitación de acciones es conveniente tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Las actividades que se van a llevar a cabo. Estas actividades convienen que estén desarrolladas de manera clara y concisa, con un principio y un final concreto así como con los resultados que esperamos van a resultar.

- Las técnicas e instrumentos que vamos a utilizar de manera que estén adecuadas con los objetivos y con el enfoque metodológico general.

- Los destinatarios, cuantificados y definidos con precisión, aportando las características esenciales por las cuales nos interesa dirigir las acciones con ellos y no con otros.

En el proyecto conviene elaborar una sistematización de las diferentes actividades para aplicarlas posteriormente de forma flexible y de acuerdo a las propias preferencias, conocimientos y habilidades del monitor, respetando la tipología, características y objetivos que aparecen en el proyecto.
El siguiente modelo de ficha de actividades resulta un instrumento útil de planificación de actividades. La planificación de actividades concretas es tarea del

monitor y en ella deben de aparecer los objetivos específicos (perfectamente evaluables) que se pretenden conseguir con la misma.

Propuesta- Modelo de ficha de actividades	
Denominación	
Grupo al que va dirigida	
Lugar	
Objetivos	
Descripción-fases	
Recursos	Humanos
	Materiales
	Financieros

Temporalización

El tiempo es uno de los factores que más influye en el desarrollo eficaz del proyecto por cuanto hay que tener en cuenta tiempos que vienen marcados por los intereses y posibilidades de quienes intervienen en un proyecto:

- El tiempo de las instituciones que encargan el proyecto, marcada por criterios de disponibilidad de recursos, períodos presupuestarios y fiscales o intereses generales, etc.

- El tiempo de los monitores y otros agentes socioeducativos, determinado por las relaciones contractuales, tiempos marcados por las instituciones y reconocimiento de las posibilidades de acción.

- El tiempo de los destinatarios, disponibilidad para su participación, intereses explícitos y latentes, motivación etc.

La temporalización, también llamada calendarización del proyecto hace referencia a la planificación de las diversas acciones desde el inicio del proyecto hasta el final. En ella se establecen las diferentes etapas del proyecto, indicándose las fechas para llevar a cabo las distintas actividades.

Recursos

Se determinan tres tipos de recursos:

- Recursos humanos. Consiste en describir la cantidad y calidad de las personas que son necesarias para la ejecución de las actividades que

contempla el proyecto. Es necesario señalar las responsabilidades específicas que asumen.

- Recursos materiales, donde se tendrán en cuenta básicamente dos apartados:

  Materiales y medios técnicos, dividiéndose en materiales fungibles (materiales que se usan y se gastan: colores, tizas, pinturas...) y no fungibles, es decir, inventariables (proyector de vídeo, cámaras de fotos,...)

  Infraestructura y equipamientos

- Recursos financieros. En ocasiones, además de recursos humanos y materiales se necesitan recursos financieros para poder llevar a cabo las actuaciones previstas, por ejemplo si se pretende realizar una excursión en transporte público o asistir a un espectáculo de ocio, los recursos financieros serán los costes de los billetes o entradas.

  Es importante no confundir los recursos financieros con el presupuesto, que es la previsión total de los gastos que lleva aparejado el proyecto.

Evaluación

La evaluación es el proceso de reflexión sobre lo que hemos alcanzado, supone una revisión pormenorizada de nuestra acción y el impacto que ha logrado el proyecto sobre el territorio y los grupos a quienes se ha dirigido y el ajuste entre recursos empleados y resultados obtenidos. No debemos contemplar la evaluación en sus aspectos de logros alcanzados y no alcanzados ya que la evaluación es un instrumento en el proceso de mejora de las acciones.

La evaluación es el momento de la reflexión sobre el momento en el que estamos y de sus conclusiones se derivan las posibles alternativas a las que nos podemos acoger y que repercuta de manera adecuada en el rumbo del proyecto. Por tanto es un instrumento que facilita y potencia la toma de decisiones adecuando todos los elementos para conseguir superar los retos planteados.

En el diseño de proyectos por tanto, es necesario prever y articular cómo vamos a hacer esto, cómo vamos a medir nuestro trabajo para conocer realmente su alcance.

Los tipos de evaluación según el papel que cumple son:

- Formativa: hace un seguimiento del proyecto como mecanismo de retroalimentación. Este tipo de evaluación modela y permite ir incorporando cambios en las acciones y tareas. Es permanente en el proyecto.
- Sumativa: se valora el producto final y si se han alcanzado los objetivos propuestos.

En los proyectos deben de aparecer tanto los criterios de evaluación como los momentos de evaluación y los instrumentos, los más usuales son los siguientes:

- *Recopilación documental*: recopilación de información que será analizada y valorada de acuerdo a las líneas generales del proyecto

- *Observación*: descripción de las distintas situaciones que se han producido, así como de los efectos que han generado las acciones y tareas de un proyecto

- *Entrevistas:* se trata de interrogar a una o varias personas para conocer su visión de las acciones realizadas así como la percepción que tiene del resultado y del impacto del proyecto en el contexto en el que se ha aplicado.

- *Encuesta o cuestionario*: son instrumentos de recogida de información en base a preguntas ordenadas redactadas de tal manera que permitan al evaluador conocer aquellos aspectos que interesan. Suele ser el más predominante por su facilidad a la hora de analizar de manera cuantitativa.

- *Grupo de discusión:* el grupo de discusión es una técnica que facilita analizar y evaluar un proyecto de manera situacional, donde van a aflorar el conjunto de interacciones e intereses propios en los grupos y permitirán hacer una valoración dinámica de los proyectos.

- *Técnicas de grupos*: son instrumentos donde se potencia la creatividad en base a las interacciones existentes en los grupos que permiten recoger información con matices que a veces se escapan en otros instrumentos.

- *Escalas de medición*: son instrumentos de recogida de mediciones y valoraciones sobre escalas propuestas para evaluar el grado en el que una

tarea o acción ha satisfecho las expectativas que tenía el grupo destinatario.

Presupuesto

El presupuesto es un instrumento de la programación que sirve, no sólo para determinar los costes de un programa o proyecto, sino también para disciplinar la acción institucional. En los presupuestos se identifican el valor de todos los medios, equipos y personal y suponen un medio de control ante las necesidades.

Algunas características importantes que han de tenerse en cuenta para la elaboración de los presupuestos son:

- El proyecto debe ser de balance cero, es decir, al final de su desarrollo ingresos y gastos deben estar igualados.

- Los presupuestos no deben ser definitivos hasta que sean aprobados. Una vez que es aprobado el presupuesto se debe justificar de acuerdo a las diferentes partidas asignadas.

- Es importante tener margen de maniobra para ajustarlo a las condiciones y requisitos que se nos exijan en cada momento.

- Toda relación contractual lleva aparejada una serie de gastos fiscales y contables que han de ser previstos de acuerdo con la legislación vigente. Por ejemplo las retenciones de IRPF, el IVA, los Impuestos de Actividades Económicas, Seguros Sociales y los gastos de los profesionales que gestionan estos documentos.

- En los presupuestos además de los gastos, pueden darse ingresos que son necesarios detallar y prever para tener en cuenta cómo afectan al desarrollo del mismo.

Existen tres tipos de fuentes de ingresos:

a) subvenciones: son los ingresos totales percibidos para el desarrollo de una actividad y que deben ser justificados en su totalidad conforme al presupuesto aprobado.

b) financiación propia: son los recursos generados por la propia organización que pone en marcha el proyecto sin depender de financiación externa.

c) contratación: se trata de una relación contractual en virtud de la que una institución contrata a otra para la realización de determinados servicios en función de lo que paga unos honorarios.

Las partidas que con carácter general deben ser presupuestadas son:

- ***Personal***, en forma de salarios o gratificaciones. Si se va a mantener una relación contractual hay que especificar los costes fiscales que esto conlleva, tipo de contrato, retenciones etc.

- ***Material***: Inventariable: inversiones en equipos, Fungible: material desechable, Alquiler de materiales y locales o equipos necesarios para el desarrollo de actividades:

- ***Otros****:* Locales: Gastos de mantenimiento, Transporte, Alojamiento, Imprevistos: Cantidad de dinero reservada a gastos no considerados en el proyecto, que con carácter general deben ser de un 10% sobre el total de la cantidad del presupuesto, Seguros: en toda actividad es conveniente contratar algún tipo de seguro que cubra posibles responsabilidades ante algún tipo de accidente.

4. PERFIL, FUNCIONES Y ÁMBITOS DE ACTUACIÓN DEL MONITOR/A DE TIEMPO LIBRE

4. Método básico de trabajo en equipo: equipo de monitor

Cuando se intenta definir quién es el monitor de ocio y tiempo libre o qué funciones tienen que cumplir y qué formación necesita surgen multitud de interrogantes debido en parte a la gran heterogeneidad de las actividades y ámbitos de actuación que les son propios.

A partir de la función que desempeña definimos el monitor con un dinamizador de grupos que realiza sus funciones tanto en un contexto grupal como social y que aporta sus conocimientos, aplica sus métodos y estrategias para permitir o ayudar al desarrollo del grupo y al progreso individual de sus componentes.

Independientemente del ámbito de actuación del monitor, son funciones básicas:

- Conocer el ambiente, entorno y grupo en el que desarrolla su acción. Realización de un "análisis de la realidad". Detección de necesidades. Actuar como canal receptivo de demandas.
- Elaboración de proyectos y presupuestos. Diseño de programaciones. Trabajo sobre metodología a seguir. Diseño y ejecución de evaluaciones.
- Conocer y poner en práctica recursos (materiales, técnicos o personales) que impliquen la consecución de objetivos.
- Implicación en la coordinación, seguimiento y valoración de los proyectos
- Facilitar las relaciones interpersonales, potenciar la comunicación y crear un clima positivo en el grupo.
- Estimular la creatividad y la autogestión del grupo

- Ofrecer seguridad y transmitir optimismo. Propiciar el disfrute y un ambiente distendido y amable.

Así, para ser un buen monito será necesario: conocer a los participantes, saber qué se pretende con la intervención (objetivos), estar motivados e ilusionados en llevar cabo la intervención y tener las características personales y profesionales/técnicas adecuadas.

Por lo que se refiere al perfil del monitor/a de tiempo libre, se sugieren una serie de actitudes o cualidades personales que son inherentes a la personalidad y forma de conducta de un monitor y que son coincidentes con cualidades/funciones relacionadas en campos similares como el de la educación o la animación social.

Es importante que las personas que van a desempeñar esta función piensen y actúen de forma positiva con relación a las relaciones personales y afectivas, y que tengan una serie de valores también positivos.

Perfil del monitor/a de ocio y tiempo libre		
Actitudes	**Habilidades**	**Conocimientos básicos**
Personalidad equilibrada	Habilidades sociales y de Comunicación	Formación cultural básica.
Actitud democrática, respetuosa, tolerante y afable.	Capacidad para expresar ideas en grupo	Habilidades sociales y de comunicación.
Madurez psicológica y afectiva, seguridad personal y sentido común	Capacidad de escuchar	Conocimientos sobre la pedagogía del ocio, y asociacionismo.
Sentido de la realidad e integrado en su entorno	Expresar de forma positiva emocionales y sentimientos	Conocimientos sobre metodología de la formación: Pedagogía no directiva, aprendizaje por descubrimiento, educación para el desarrollo, (educación para la salud, educación ambiental, educación en valores positivos,…
Motivación, iniciativa	Personalizar las relaciones y enviar mensajes "yo"	
Sentido de la responsabilidad y compromiso	Capacidad de empatía	
Capacidad para el diálogo	Afrontar y resolver conflictos interpersonales	Conocimientos en gestión de grupos: niveles de formación del grupo, etapas, problemas,…
Autonomía afectiva	Habilidades relacionadas con la dinamización y creatividad	
Objetividad y sentido del equilibrio	Capacidad para motivar y animar al grupo	Conocimiento de las características psicológicas de niños, jóvenes o adultos con los que interactúa
En continua formación	Conocimientos de una amplia gama de técnicas y juegos de animación	
En contacto y conexión		

con grupos sociales	Capacidad de improvisación	Elaboración de proyectos y técnicas de planificación y trabajo en equipo Conocimiento sobre técnicas, recursos de diferentes áreas: expresión y creatividad, aire libre, deporte, juegos,…

4.1. MÉTODO BÁSICO DE TRABAJO EN EQUIPO: EQUIPO DE MONITORES

Los proyectos de ocio y tiempo libre requieren, por la propia naturaleza del proyecto, un trabajo cooperativo y en equipo, además de una implicación importante de los propios destinatarios y de la comunidad en que se lleven a cabo las intervenciones.

Se puede definir un equipo de trabajo para las intervenciones de ocio y tiempo libre como el grupo de monitores con un alto nivel de energía que están comprometidos en el logro de unos objetivos comunes, que trabajan bien juntas y se divierten haciéndolo, produciendo resultados satisfactorios para todos los implicados.

Las características definitorias y necesarias para un verdadero equipo de trabajo son:

- Hay una necesidad de compartir unas habilidades o conocimientos. Se persiguen objetivos globales o hay necesidades multicausales.
- Los profesionales de un equipo se complementan en sus perfiles
- Existe entre los miembros del equipo una relación de confianza (no forzosamente amistad) que permite delegar en la competencia del compañero y parcelar el trabajo sabiendo que cada uno cumplirá su parte.

En los equipos de trabajo, para alcanzar los objetivos, cada miembro desempeña un rol o papel y además cada uno de los miembros del equipo tiene una serie de expectativas sobre los mimos, es decir, supone una serie de cosas con respecto a

los que los otros miembros deberían o no hacer. En torno a las expectativas de rol es en donde se producen los principales problemas dentro del equipo, que se relacionan con la ambigüedad de rol, el conflicto de rol y la sobrecarga de rol.

Así, uno de los problemas más usuales que se producen en los equipos de monitores es la Ambigüedad de rol existiendo, como miembros de un equipo, diferentes formas de experimentarla:

- cuando los miembros del equipo no están seguros de lo que deben hacer
- cuando los miembros del equipo no están seguros de lo que los demás piensan que ellos deben hacer
- cuando los miembros de equipo no están seguros de lo que ellos piensan sobre lo que han de hacer los demás

ROLES TIPICOS EN LOS EQUIPOS DE TRABAJO ***En función de las características personales, cada miembro del equipo debe estar sujeto a uno o varios roles dentro del equipo.***
ROLES DE TAREA-DIMENSIÓN PRODUCTIVA
El iniciador: Propone al grupo *El buscador de información: Pide información sobre el problema* *El buscador de opinión: Pide la opinión de las personas* *El clarificador: Aporta luz preguntando* *El sintetizador: Estructura y relaciona ideas* *El verificador: Hace un análisis crítico de las ideas* *El discrepante: Adopta un punto de vista diferente* *El activador: Incita a la acción* *El seguidor: Acepta las ideas pasivamente*
ROLES DE MANTENIMIENTO-DIMENSIÓN AFECTIVA
El animador: Ameniza la reunión *El facilitador: Alienta y facilita la participación de todos* *El transigente: Cede su estatus o admite su error* *El conciliador: Hace de intermediario*
ROLES TIPICOS EN LOS EQUIPOS DE MONITORES SEGÚN TAREAS BÁSICAS EN LAS INTERVENCIONES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE
El coordinador: Es quien organiza, motiva y controla las actividades del equipo. Se requieren buenas habilidades de comunicación, escucha activa. También es necesario habilidades para analizar y resumir información así como el conocimiento de técnicas de resolución de conflictos y negociación. *El investigador de recursos:* Es quien explora los recursos del exterior y establece contactos que pueden ser útiles. Mantiene al equipo de monitores en contacto con la realidad de su entorno organizativo. *El cohesionador:* Fomenta la unidad y la cohesión entre los miembros del equipo. *El finalizador:* La persona que realiza un seguimiento continuo de las tareas del equipo. Será la encargada de comprobar detallas, buscar errores, imprimir el sentido de urgencia, cumplir

los plazos establecidos,…
El implementador: Es la persona que transforma las ideas en acciones concretas y realizables. Posee claridad sobre lo que es factible y relevante y hace lo que es necesario hacer.
El impulsor: Es quien estimula al equipo hacia la acción. Persona dinámica, con alta motivación y que conduce los esfuerzos del equipo.
El evaluador: Es quien analiza las ideas y sugerencias y evalúa su viabilidad y su adecuación al trabajo. Sopesa con habilidad los pros y los contras de las diversas alternativas. Es básico utilizar un razonamiento crítico.
El especialista: Es quien aporta el saber especializado sobre una parte del trabajo del equipo. Su prioridad consiste en alcanzar altos niveles de profesionalidad.
El cerebro: Es la principal fuente de ideas e innovación para el equipo. Su rol es fundamental sobre todo en las fases iniciales de los proyectos o ante el surgimiento de problemas.

Trabajar en equipo implica que los participantes basen sus relaciones en la confianza y el apoyo mutuos, la comunicación espontánea, la compresión y la identificación con los objetivos de la organización, una actitud ante las diferencias fundada en la confrontación abierta y que surja un líder integrador. El trabajo en equipo requiere habilidades para comunicar, colaborar, entenderse y pensar con los demás, por lo que, para la toma de decisiones, es importante el seguimiento de una serie de reglas básicas que faciliten el funcionamiento de las reuniones de trabajo.

La principal dificultad para obtener equipos eficientes reside en el hecho de conseguir un espíritu coordinado y compartido entre todos los miembros del mismo. Sin embargo, la existencia de buenos equipos de monitores es uno de los factores clave del éxito de los proyectos de tiempo libre. Entre las principales ventajas y razones que aportan los equipos se encuentran las siguientes:

- aumenta la calidad y cantidad de soluciones aportadas
- fomenta las relaciones entre los miembros del equipo
- contribuye a la participación activa de todos
- facilita la generación de planes de acción
- genera dinamismo
- satisfacen ciertas necesidades de sus integrantes
- ofrecen apoyo en los momentos críticos
- promueve la innovación y creatividad

4.1.1. Etapas en la formación de equipos de trabajo

A pesar de que un equipo de monitores se halla siempre en constante cambio, existen una serie de etapas por las que suelen pasar casi todos en su proceso de formación. Podemos diferenciar cuatro etapas distintas:

- Afiliación: es la primera etapa por la que atraviesan todos los equipos. Se caracteriza por una gran incertidumbre derivada del hecho de que los miembros no se conocen, no saben qué esperar de los demás ni están definidas las conductas que se espera de ellos o que se considerarán aceptables. En esta etapa, los miembros empiezan a conocerse y a fijar las normas internas que definirán lo que es correcto y lo que no. Es una etapa en la que predomina el desconocimiento y la falta de liderazgo.

- Poder: se va formando el espíritu de equipo, se establece la figura del líder, que será el encargado de conducir al equipo, motivar y facilitar la integración de todos los miembros del equipo. El líder puede ser variable a lo largo del tiempo y puede responder a una figura formal de la entidad o informal.

- Realización: en esta etapa se consigue la productividad del equipo, los miembros conocen las reglas y las comparten, adecuándose a ellas. El líder conduce al equipo, motiva, apoya las opiniones de los miembros. La integración de los miembros es completa y se aprovechan las cualidades de cada uno. Surgen relaciones entre los miembros y existe un sentimiento de identidad y pertenencia al grupo.

- Madurez: los miembros actúan de manera interdependiente, asumen la responsabilidad compartida en el desempeño de las tareas, se apoyan entre sí. En esta etapa la importancia del líder es menor, pues los miembros del equipo son capaces de tomar decisiones por sí mismos. Se producen sinergias y se alcanza el pleno rendimiento del equipo. En esta etapa el equipo es plenamente funcional y se centra en la ejecución de las tareas asignadas.

Para asegurar la permanencia de los equipos es necesario revisar frecuentemente los resultados obtenidos, solucionar cualquier problema que se presente lo antes posible, celebrar los éxitos y reconocer los fracasos, fomentar la comunicación a todos los niveles, planificar las acciones y actuar coordinadamente.

Algunos equipos empiezan a generar problemas cuando llevan cierto tiempo funcionando desde que se alcanzó la etapa de madurez. Pueden surgir fricciones

entre los componentes del equipo o generarse rencillas. Al principio, los miembros necesitan tiempo para conocerse y hallarse plenamente conscientes de su situación como partes del equipo. Una vez pasada esta etapa se produce el mayor rendimiento grupal que puede empezar a disminuir si se producen los problemas anteriormente señalados. Una forma de prevenirlos consiste en facilitar la entrada de nuevos miembros, que aporten novedades y puntos de vista diferentes sobre la forma de analizar y solucionar problemas

4.1.2. Diferencias entre grupo y equipo. Condiciones para el trabajo en equipo.

- Todos los grupos de trabajo pueden llegar a convertirse en buenos equipos, pero no todos los grupos son equipos de trabajo.

- Los equipos de trabajo presentan una serie de características que los diferencian de los grupos. Algunas de estas características son las siguientes:

- En un equipo de trabajo los miembros actúan de manera interdependiente, tienen sentimiento de pertenencia y trabajan de manera cooperativa, mientras que un grupo de trabajo suele trabajar de manera competitiva.

- En un equipo de trabajo la comunicación se produce de manera fluida, cosa que en los grupos puede no suceder.

- Los miembros de un equipo se sienten identificados con los objetivos del mismo, tienen una visión compartida y formulan planes conjuntamente.

- En un equipo de trabajo los miembros se sienten motivados para la consecución exitosa de los objetivos planteados pues han sido internalizados como propios por todos ellos.

- La toma de decisiones en el equipo se suele producir por consenso, de tal forma que una vez tomada, todos los miembros se sienten identificados con ella.

- En un equipo llega un momento en que todos pueden adoptar el papel de líder en función de unas circunstancias determinadas, en un grupo el líder suele ser siempre la misma persona.

- Los miembros de un equipo afrontan las situaciones difíciles y discuten para solucionar los conflictos.
- Los equipos revisan sus actuaciones como forma de aprender a enfrentarse a otros problemas diferentes.

Como se puede apreciar de la anterior exposición, la diferencia entre grupos y equipos es una diferencia cualitativa. Un grupo suma los resultados de cada uno de los miembros del mismo, un equipo genera más y mejores resultados que la suma de cada uno de los miembros, produce sinergias.

Todo lo anterior no significa que el equipo sea la mejor manera de enfrentar todas las situaciones posibles, existiendo casos en los que puede no ser aconsejable su uso. Pero, en el caso de las intervenciones de ocio y tiempo libre, la fórmula de trabajo en equipo suponen si no la mejor, una de las mejores formas de organización de los monitores. Sin embargo, para que el trabajo en equipo sea beneficioso han de darse una serie de condiciones:

- **Apoyo por parte de la dirección o agente responsable**, así, es necesario crear un ambiente de apoyo hacia el equipo de trabajo. El apoyo de los niveles superiores del organigrama facilita la creación de equipos, ayuda a su formación y a su posterior desempeño.

  Si los equipos de trabajo no son valorados, su rendimiento será mucho menor que si se percibe el apoyo por parte de la dirección.

- **Retroalimentación:** para seguir funcionando correctamente, corregir desviaciones y mejorar, los equipos necesitan saber qué están haciendo bien y qué no. Por ello, tanto el equipo en general como los miembros particulares del equipo, han de recibir la información necesaria para llevar a cabo la tarea grupal e individual.

- **Claridad de papel:** un equipo empieza a trabajar realmente como tal después de conocer el papel que cada uno de los miembros tiene. Cuando se alcanza este nivel, los componentes del equipo trabajan de forma responsable y comprometida con los objetivos para alcanzar las metas propuestas. Hace referencia a la clarificación del rol de cada uno de los componentes. Una vez determinados los roles de cada miembro, todos saben qué pueden esperar unos de otros, en qué difieren o cuáles son las posturas más cercanas.

- **Metas claras:** todos los miembros del equipo han de conocer qué metas se pretenden alcanzar y qué se espera del equipo. Para ello, hay que definir el objetivo que se pretende conseguir y los resultados que se han de obtener.

- **Compromiso de los miembros:** si los miembros no se hayan comprometidos con el desempeño grupal, el trabajo en equipo deja de producir sinergias, se produce descoordinación y baja el rendimiento. Hasta que no se consigue el compromiso de todos los participantes con el equipo, no se trabaja de forma interdependiente, facilitando y colaborando por igual en todas las actividades.

Por su parte, los problemas más habituales que pueden presentar los equipos de monitores son:

- ***Pereza social.*** Esta denominación engloba una serie de situaciones en las que algunos miembros, cobijados en la responsabilidad compartida de pertenecer al equipo, no trabajan en la misma medida que otros, produciéndose una situación desagradable para los demás miembros. En principio, cuando se trabaja con personas responsables y maduras no tiene por qué producirse, si bien es cierto que influyen muchos factores, tanto de tipo personal como situacional.

- ***Conflicto de ideas.*** Siempre que existen distintas opiniones o modos de actuar sobre el mismo tema, puede surgir un conflicto. Tradicionalmente en las organizaciones, el conflicto ha sido entendido de manera negativa, como algo que interfiere en la buena marcha de los proyectos. Actualmente, esta concepción está cambiando. Hoy el conflicto no es algo negativo o, mejor dicho, correctamente tratado, puede ser beneficioso si se sabe aprovechar. El conflicto puede generar ideas creativas en la solución de problemas si se estudian los distintos puntos de vista, se dialoga y se busca la mejor solución para todos.

A nivel práctico: Dinamización de una sesión de trabajo. **REUNIÓN DE EQUIPO**	
1. PREPARACIÓN	Hacer un esquema. - Tema y objetivo a conseguir. - Puntos a resaltar. Consecuencias y soluciones posibles. - Asistentes probables y sus características. Planear la reunión. - Programa: que se dirá y como se dirá. - Horario a mantener. - Prevenir información adicional. Prevenir los detalles. - Lugar, hora, materiales de apoyo. - Citaciones e información precisa.

	- Comodidad en el ambiente físico.
2. CONDUCCIÓN Y DESARROLLO	Iniciación. - Comienzo puntual y amistoso. - Exposición del objetivo de la reunión. - Anunciar los puntos de discusión y el modo de llevarla. Presentación del tema a tratar. - Concretar los hechos y lanzar la discusión. - Hacer participar a todos. - Estimular, sugerir y preguntar. Coordinar los puntos de vista. - Mantenerse en el tema y en el horario. Conducción de la discusión. - Animarla y fomentar la cordialidad. - Pedir colaboración y repartir responsabilidad. - Usar adecuadamente las ayudas e información preparadas. - Conducir firme y amablemente. Resumen y clausura. - Enumerar los acuerdos o decisiones logrados. - Obtener un plan de acción. - Fechar una nueva reunión si es necesario.
3. EVALUACIÓN Y FEED-BACK	Evaluar las tareas realizadas en la reunión. El proceso. - Los resultados. - Análisis y balance de aciertos y errores. Promover la actuación posterior. - Seguir el curso de las decisiones adoptadas. - Informar a los interesados. - Controlar la ejecución de lo prometido. - Agradecer la colaboración.

5. PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

Las actividades de tiempo libre infantil y juvenil pueden poner el acento en el ámbito cultural, social o educativo, siendo éstos los tres ámbitos básicos donde se vienen manifestando, aunque es solo en la atención conjunta a estos tres factores donde los proyectos educativos de tiempo libre toman verdadera importancia, de esta manera las actividades de tiempo libre infantil y juvenil no pueden tener sólo una intención creativa y olvidar la necesidad de que los niños y jóvenes participen en la cultura de su contexto y, asimismo para que los jóvenes participen en la cultura es necesario que se fomente la conciencia de pertenencia y empoderamiento a través de procesos educativos y aportar los instrumentos necesarios para que la participación sea real.

MODALIDADES DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE		
CULTURAL: Creatividad, artes, expresión, ocio,…	*Metodología: centrada en la actividad*	*Ejemplos: teatro, música, artesanía, animación a la lectura, expresión corporal, deporte,…*
***SOCIAL: Participación, transformación, dinamismos, cambios, movilización* social, integración,…**	*Metodología: centrada en el grupo o en la comunidad*	*Ejemplos: participación social, movimientos ecologistas, asociaciones culturales, escultismo,….*
EDUCATIVA: Desarrollo personal, transformación de actitudes, sentido crítico, responsabilidad, proceso, concienciación, sensibilización, motivación,…	*Metodología: centrada en la persona*	*Ejemplos: psicomotricidad, educación en valores, apoyo escolar, idiomas, desarrollo personal, nuevas tecnologías, …*
OTRAS CLASIFICACIONES		
- Según criterio de Participación: ***Actividades activas-Actividades pasivas*** ***Actividad individual-Actividad grupal***	*- Según temática:* *De naturaleza* *Deportiva*	

- Según la Organización: ***Presencia de monitores: libres, dirigidas.***	*Turística* *Cultural* *Social*
- Según su duración/programación: ***Sistemáticas*** ***Periódicas*** ***Puntuales***	*- Según el espacio utilizado:* *Naturales-artificiales* *Espacios específicos-convencionales-no convencionales* *Accesibles (próximos)-no accesibles (lejanos)*
- Según la modalidad: ***Lúdicas o no lúdicas***	*- Según el tipo de actividad:* *De componente motriz* *De componente práctico* *De componente intelectual* *De componente social*

Un proyecto educativo de ocio y tiempo libre con pertinencia social debe responder a las demandas y exigencias del contexto en el que se desarrolla y debe considerar a los participantes como protagonistas, adaptando los proyectos a las particularidades del contexto, del grupo y de los individuos con que se interviene ya que cada caso tendrá unas necesidades e intereses diferentes. Así, uno de los principios fundamentales de las intervenciones de ocio tiempo es la adaptación a los intereses del grupo o participantes.

A partir de estos planteamientos, la planificación de actividades, además del análisis contextual y de los objetivos generales que las enmarcan deben partir del conocimiento de los intereses de los participantes.

Durante los proyectos educativos de ocio y tiempo libre y, una vez que los objetivos y áreas de interés han sido planificados, es necesario llevar a cabo una planificación de las actividades concretas para que estas se adapten a la edad de los participantes, a las posibilidades o restricciones del medio, a los conocimientos del equipo de monitores,… Se trata del último nivel de concreción en la planificación y para ello es conveniente preguntarse:

- **¿A qué objetivos responde?** Es necesario partir de los objetivos que se pretenden conseguir con la actividad

- **¿En qué consiste la actividad?** Descripción lo más detallada posible. Se tendrá en cuenta la forma de presentación, consignas, órdenes, explicación, instrucciones concretas… que se deben seguir en el desarrollo de la actividad.

- **¿A quiénes y a cuantos está dirigida?** Destinatarios: número, tipología
- **¿Dónde se hará?** Lugar y requerimientos físicos. Se tendrá en cuenta si la organización del espacio es la habitual o si se requieren cambios.
- **¿Cuándo se realizará?** Temporalización y duración
- **¿Con que se hará? ¿Quiénes?** Recursos
- **¿Quién es el responsable?** También se detallara el papel del monitor/es: orientar, dinamizar, explicar,…

Aunque no puedan ser respondidas todas estas preguntas es conveniente reflexionar sobre ellas y plasmarlas es una ficha de actividades. Hay gran variedad de modelos de fichas de actividades. Uno de los apartados más útiles, y que debe ser revisado de manera periódica en base al *Diario de Actividades* es el de sugerencias o adaptaciones.

El diario de actividades, es un instrumento que permite la planificación de futuras actividades a la vez que los procesos de evaluación y control de las actividades realizadas. Se trata de un instrumento cumplimentado por cada monitor/a responsable de las actividades o jornadas concretas del proyecto. Un posible modelo del diario de actividades:

Actividad…….. Fecha/hora…….. Grupo…… Responsable……..
Descripción de la actividad:
Incidencias:
Acciones correctivas:
Conclusiones/ A tener en cuenta:

Los centros de interés se definen como temas de gran significación para los participantes que son capaces de promover actividades que motivan e incitan a la participación. Se consideran pilares de los proyectos de ocio y tiempo libre ya que la incorporación de los centros de interés a la planificación de las intervenciones de ocio y tiempo libre evidencian la posibilidad de la democratización del ocio.

Partiendo de los centros de interés, al realizar la programación concreta de las actividades hay que tener en cuenta que:

- la programación de actividades ha de ser flexible, con "espacio" suficiente para poder negociar con los participantes
- las actividades deben estar relacionadas con las necesidades/intereses de los participantes pero coherentes con los objetivos de la intervención
- la realización de las actividades ha de tener en cuenta el ritmo del grupo, por ejemplo hay que diferenciar un grupo de reciente creación a un grupo que conoce la forma de funcionamiento, un grupo de preescolares que un grupo de menores habituados al "trabajo escolar", …
- la programación ha de incluir elementos atractivos, novedosos y espectaculares
- la programación tendrá siempre presente la seguridad de los participantes
- las actividades deberán ser valoradas en función de su potencialidad en el desarrollo de la creatividad e imaginación de los miembros del grupo
- las actividades deben en todo momento promover la actividad, la satisfacción personal, el contacto con el entorno, las relaciones cooperativas, la capacidad para afrontar nuevos retos, la asunción de responsabilidades,.

Por lo que respecta a la temporalización y ritmo de las actividades de tiempo libre infantil y juvenil cualquier sesión, independientemente de las diferentes actividades que la compongan puede establecerse en base a 3 partes que son comunes:

1. Introducción – calentamiento – motivación

Debe ser variada y motivante. Su duración es variable, dependiendo del tipo de actividad que se vaya a desarrollar.

Tiene como objetivo de iniciar, de introducir al grupo de manera progresiva en la parte principal de la sesión, adaptándolo físicamente, preparándolo

psicológicamente, organizativamente, motivándole a su implicación, despertando la curiosidad, …

2. Parte principal

En esta parte es donde el monitor debe intentar la consecución de los objetivos propuestos para la sesión. Su estructura es muy variable y va a depender de la naturaleza de los objetivos, contenidos y características de los alumnos y de las actividades en concreto.

3. Evaluación – Vuelta a la calma

En esta parte se busca la normalización orgánica y psicológica del participante y en relación a las condiciones organizativas espaciales el volver al punto de partida. Por lo que respecta a las condiciones personales/grupales la vuelta a la calma se suele realizar con juegos de relajación, de respiración,… y si no es necesaria esta última parte se puede utilizar exclusivamente para evaluar la sesión con los propios participantes.

En la planificación de las actividades también hay que tener en cuenta una de las características típicas de las actividades de ocio infantil: una elevada intensidad durante poco tiempo y dificultad para mantener la atención y la constancia durante espacios largos de tiempo. Esta característica implica el seleccionar y tener preparadas actividades lúdicas diversas que estén adaptadas a las características del menor, el tamaño del grupo y a los objetivos marcados.

Aunque la distribución temporal y duración de las actividades está sujeto a muchas variables, entre ellas la propia tipología de actividad que pueden hacer que los tiempo de la misma se reduzcan o alarguen dependiendo de la naturaleza de los participantes, la edad, las características sociales, sus cualidades físicas, el entrenamiento en este tipo de actividades, la confianza entre el propio grupo y el grupo con los monitores,… Algunas pautas a tener en cuenta al respecto y que, de manera general, son fundamentales a la hora de organizar las actividades son:

- **Duración de las actividades.** A la hora de planificar las actividades de una sesión de trabajo hay que tener muy presente el tiempo disponible para el desarrollo de las mismas. Normalmente las sesiones no suelen durar más de dos horas ya que sobrepasado este tiempo los participantes presentan

dificultades de atención y motivación. Por su parte, cada actividad o núcleo de actividades no deben superar un tiempo máximo de unos cuarenta minutos en niños mayores y de unos veinte minutos en niños pequeños (preescolares). Si se planifican actividades que demanden la ejecución en días sucesivos debemos estructurar la misma de forma que, en cada sesión de trabajo, se finalice una parte, de algún modo, independiente del resto.

Con respecto al tiempo y, sobre todo para planificación de campamentos o colonias donde se dispone de una cantidad de tiempo de ocio suficiente convienen que no se planifique todo en base a actividades y que se ponga a disposición de los participantes tiempo libre auto gestionado.

- **Motivación.** Es indudable que la motivación inicial de los participantes o la que seamos capaces de proporcionarle, va a ser un elemento muy a tener en cuenta para marcar los tiempos y duración de la actividad. Si la motivación es alta podemos planificar actividades más duraderas pero teniendo cuidado de no cometer el error de desmotivar por lo prolongado de la misma u obviar el resto de actividades planificadas con sus objetivos y contenidos. Si la motivación es poca habrá que abandonar la actividad o utilizar recursos para potenciarla. Uno de los recursos más utilizados para aumentar la motivación son los “concursos” o “premios”, es decir utilización de reforzadores materiales y, también el uso de reforzamientos sociales. De todas formas, la mejor manera de motivar a los participantes es la propia motivación/implicación/entusiasmo del monitor/a en la actividad y un nivel alto de conocimiento y preparación de la misma.

- **La edad.** Cuanto más pequeños son los participantes menos duraran las actividades y cuanto mayor son los participantes las actividades planificadas pueden tener una mayor duración. Esta relación es aplicable tanto a la propia edad de los participantes como a la experiencia en la participación de actividades de ocio y tiempo libre.

La edad también influye en la tipología de actividades a planificar así, hay que tener en cuenta las capacidades físicas, cognitivas y comportamentales según criterios de edad. Por ejemplo, un juego con reglas para menores de 6 años, ya que a esta edad los niños no asumen las reglas, lo que interfiere en el desarrollo de la actividad planificada desvirtuándose sus objetivos, tiempo de explicación, proceso y la propia motivación de los participantes.

Para adecuar las actividades a los participantes en cuanto a edad e intereses es necesario conocer los gustos y preferencias del grupo así como tener en cuenta su desarrollo evolutivo.

- **El entono.** Para la planificación de las actividades es básico conocer los rasgos físicos y materiales tanto que se disponen como los que se necesitan para una determinada actividad. Los monitores deben conocer el medio natural y urbano cercano a su ámbito de actuación y valorar las posibilidades que se ofrecen para poder planificar las actividades de una forma adecuada. Igualmente y con respecto a las actividades de interior es necesario tener en cuenta las condiciones y posibilidad de decoración, dimensiones, distribución del espacio, mobiliario, limpieza, orden de los materiales,…

Otros criterios básicos para la selección de actividades:

- **capacidad de individualización:** las actividades tienen que facilitar la participación según los diferentes niveles y ritmos siendo posible una adaptación a las capacidades y situaciones individuales.

- **estar orientadas por objetivos.** Un error frecuente es el de confundir objetivos con actividades. En este sentido hay que destacar que cada actividad debe cumplir un objetivo; por ejemplo: una actividad que consiste en discutir en torno a las razones para fumar o no fumar puede servirnos para cumplir el objetivo de modificar actitudes y creencias en torno al tabaco, pero discutir no es un objetivo en sí mismo, sino una actividad.

- **ser realista en función de los recursos que se precisan para su puesta en marcha.** En este sentido, tenemos que partir de los recursos de los que se disponen y planificar las actividades en función de los mismos. El planificar a la inversa suele conllevar peores resultados y ser frustrante tanto para los participantes como para los monitores.

- **elegirlas de acuerdo a una secuencia lógica.** Una vez definidas las actividades es necesario ordenarlas en el tiempo, teniendo en cuenta que hay objetivos que son previos a otros y que por lo tanto habrá actividades que tendrán que ser desarrolladas en un orden determinado.

6. LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE

Evaluar es valorar para tomar decisiones. El acto de evaluar tiene la finalidad de permitir una adecuada toma de decisiones en relación al objeto de la evaluación. Asumir esta precisión significa reconocer que la evaluación no es un fin en sí misma, sino un instrumento de un proceso mayor.

De los posibles fines de la evaluación, destacamos:

- Emitir juicios de valor o comparar,
- Corregir errores,
- Modificar procesos,
- Tomar decisiones.

Es habitual señalar la comparación como una de las actividades propias de la evaluación. Así, en toda evaluación es constante una pretensión de comparar un patrón de deseabilidad (imagen-objetivo hacia la cual se orienta la acción) con la realidad y, por otro lado, la preocupación por alcanzar eficazmente los objetivos planteados (Cohen y Franco, 1993). Como resultado de esta comparación entre lo deseable y lo existente se genera un juicio de valor sobre la realidad sometida a evaluación.

Por ello, es de gran importancia poner de manifiesto la utilidad de la evaluación como medio para corregir errores y poder modificar cursos de acción. Como plantean Aguilar y Ander-Egg (1992) la evaluación sólo tiene sentido en la medida en que sirve para tomar decisiones concretas. La necesidad de la evaluación viene dada porque permite una retroalimentación acerca de lo que se está haciendo, a fin de que se pueda mejorar en sucesivas ocasiones. Asimismo, sirve para proporcionar información objetiva que pueda fundamentar las decisiones de los monitores y de los responsables de un programa o proyecto. Una de las características básicas de la evaluación es su carácter instrumental, es decir, la evaluación no constituye una finalidad en sí misma, sino que su propósito es el de ayudar al proceso de toma de decisiones.

Los usos de la evaluación, tradicionalmente han sido divididos en dos categorías: la evaluación formativa y la sumativa. Las diferencias entre ambos tipos de funciones responden tanto al momento de su aplicación, como al tipo de decisiones a que dan lugar. Esto se relaciona bastante con las distintas facetas del programa que pueden ser objeto de evaluación:

- La evaluación de carácter formativo, se centra en las fases previas al desarrollo del programa (determinación de necesidades), en su planificación y diseño, en su desarrollo, lo que permite el perfeccionamiento de la intervención y, a través de ella, de las actividades.

- La evaluación sumativa se centra básicamente en los resultados, productos e impacto del programa.

Al pensar en evaluación es básico diferenciar la concepción desde la cual se va a implementar ya que existen dos tipos de enfoque básicos:

1) El enfoque administrativo o economicista, que comprende la evaluación como el proceso de generar información sobre el impacto de la aplicación de proyectos. Desde este enfoque prevalece el interés por medir la tríada costo–eficiencia–producto.

2) El enfoque de la investigación evaluativa, que comprende la evaluación como un proceso de reflexión y valoración crítica en la que se hace una valoración sobre un proyecto o programa, para analizar el cumplimiento de resultados, el alcance de los objetivos y el impacto del mismo con la perspectiva de su mejoramiento.

Dentro de esta perspectiva la evaluación ya no se ocupa solo de constatar los logros y el progreso en el desarrollo de un proyecto, sino que simultáneamente analiza la estructura, el funcionamiento y los resultados con el fin de proporcionar información de la cual se deriven criterio útiles para la toma de decisiones en lo concerniente a su continuidad, mejoramiento, término, pertinencia o proyección de futuro.

De esta manera la evaluación no sólo se limita a registrar o medir resultados para la toma de decisiones sino que contribuye al conocimiento que fundamenta la intervención, lo que permite ampliar y enriquecer las perspectivas conceptuales y prácticas de las intervenciones.

Tanto para la evaluación desde el enfoque administrativo como para la evaluación investigativa, existen unos criterios diferenciadores en relación al momento en que se evalúa, la naturaleza de la evaluación y quien la ejecuta.

Por su parte, para fundamentar las evaluaciones es necesario recurrir a marcos referenciales que permitan contrastar, comparar e interpretar los resultados en función de patrones explícitos o implícitos. Los criterios básicos utilizados son:

- **Coherencia**: Este criterio se refiere al análisis en función del grado de integración lógica de los distintos componentes del proyecto (objetivos, resultados, actividades y recursos)

- **Pertinencia**: Análisis de la capacidad para dar respuestas a las necesidades reales de los grupos y sujetos involucrados. Esta capacidad debe considerar los recursos disponibles para lograr lo planificado.

- **Relevancia**: Análisis del grado de significatividad de las acciones y resultados para los sujetos directamente involucrados en el proyecto. Se entiende así que un proyecto es relevante cuando resulta ser significativo para las personas hacia quienes están dirigidas las actividades.

Y también criterios cuantitativos como:

- **Costo- beneficio:** Basado en un principio económico que en términos generales, sostiene que un proyecto es exitoso si el beneficio que genera la inversión en un período determinado, es mayor que la que se puede obtener con otra alternativa durante el mismo período. Por otra parte considera que un proyecto es más efectivo cuando logra sus resultados con un menor costo y los beneficios sociales obtenidos son mayores que la inversión realizada.

- **Eficiencia:** La evaluación de la eficiencia de los proyectos tiene como objeto el análisis de los recursos o insumos utilizados para realizar las actividades y obtener los resultados o productos esperados. Un proyecto es eficiente si ha tenido un adecuado gasto y no ha producido déficit en su operación. Es decir, si ha optimizado el uso de los recursos materiales y humanos de los que dispone.

En los procesos evaluativos actuales se utilizan de manera conjunta criterios cualitativos y criterios cuantitativos sin embargo, y de acuerdo a los métodos utilizados suelen diferenciarse en evaluaciones cualitativas y evaluaciones cuantitativas.

De acuerdo al tiempo se suelen diferenciar entre en evaluaciones ex-ante (dedicada a realizar evaluación diagnostica identificando necesidades, beneficios y recursos disponibles) y ex-post (aplicada al final del proyecto o después de su aplicación y donde su objetivo básico será establecer si la acción produjo los efectos esperados).

Por su parte y, de acuerdo al objeto o naturaleza de la evaluación la clasificación es más amplia, por ejemplo se trataría de evaluaciones de proceso, de efectividad, de impacto,… Tradicionalmente se distinguen cuatro tipos:

- De necesidades, identifica cuales son las necesidades detalladas de una población y mira la manera de satisfacerlas.

- De diseño, se aplica a la planificación y busca mirar la coherencia interna y la factibilidad del proyecto antes de ser aplicado.

- De desempeño, su propósito es valorar la forma en que se está aplicando el proyecto, identificando los logros alcanzados en relación a los objetivos, también los efectos no esperados pero alcanzados.

- De impacto, hace una valoración de los efectos del proyecto sobre la población objeto del mismo

Y en relación a quién realiza la evaluación, se puede clasificar en:

- Externa, es realizada por evaluadores o investigadores externos a la institución o programa.

- Interna, es ejecutada por las personas que hacen parte de la institución, como los propios monitores.

- Mixta, es aquella promovida tanto por evaluadores externos como internos.

- Participativa, busca que se aplique una evaluación en la cual se integre tanto el evaluador como la población objeto del proyecto, es decir, los

participantes. Se utiliza particularmente en los proyectos de ocio y tiempo libre que buscan asentar cambios propugnados mediante la creación de condiciones para que se genere una respuesta endógena del grupo.

- Autoevaluación, en la que la evaluación es realizada por las personas directamente implicadas en la realización del proyecto

Guía para evaluación de necesidades. Ejemplos de preguntas a utilizar
¿Cuáles son las características específicas del contexto de intervención? *¿Qué características poseen los destinatarios del proyecto?* *¿Cuáles son las necesidades clave que debe cubrir la intervención?, ¿Qué discrepancias existen entre la situación presente y la ideal?* *¿Qué condicionamientos, limitaciones,... existen en relación con el proyecto?, ¿Con qué apoyos, recursos, etc. cuenta la intervención?, ¿Quién/es la realizarían?* *¿Qué expectativas existen en el contexto o manifiestan los destinatarios respecto al tema del proyecto?* *¿Cuál es el orden de importancia y prioridad de las necesidades detectadas?, ¿Cuáles son los valores que subyacen en esa priorización?*
Guía para evaluación del diseño y planificación. Ejemplos de preguntas a utilizar
¿Cuáles son las características específicas del contexto de intervención? *¿Se ha establecido con claridad cuáles son las necesidades y problemas objeto de la intervención?* *¿Se ha establecido una priorización o jerarquía de dichas necesidades?* *¿Están bien definidos los objetivos y metas del proyecto?* *¿Guardan relación los objetivos propuestos con las necesidades detectadas? ¿Responden dichos objetivos a las necesidades?* *¿Se relacionan las actividades propuestas con los objetivos y metas?* *¿Es claro el contenido y la secuencia de actividades?, ¿Están ajustadas al tiempo real de que se dispone?* *¿Existe un inventario de recursos disponibles?, ¿Se han previsto recursos suficientes para poner en marcha las actividades?* *¿Se han delimitado y diferenciado responsabilidades en la ejecución del proyecto? ¿Se ha especificado un calendario de aplicación? ...* *¿Existen indicadores de resultados o disponibles o que puedan construirse y sirvan para medir la consecución o no de los objetivos?*
Guía para evaluación del proceso. Ejemplos de preguntas a utilizar
¿Se desarrolla el proyecto de acuerdo a como estaba previsto en la planificación? *¿Se realizan las actividades y tareas del modo previsto?* *¿Cuál es la disponibilidad real de recursos para la ejecución del proyecto?* *¿Qué percepción u opiniones genera en los destinatarios la ejecución del proyecto?* *¿Cuáles son las principales dificultades e inconvenientes que afectan a la implementación del proyecto?, ¿Cuáles son los logros más importantes?* *¿Existe coordinación entre todos los participantes en la intervención?* *¿En qué medida contribuye la estructura organizativa a la ejecución del proyecto?* *¿Cómo se puede valorar la intervención de cada uno de los participantes en el proyecto?* *En general, ¿cuál es el desarrollo real del proyecto (actividades realizadas, tiempos consumidos, recursos utilizados...)?*

Guía para evaluación del producto. Ejemplos de preguntas a utilizar
¿Se consiguen los objetivos que persigue el proyecto?, ¿en qué medida?, ¿es el proyecto eficaz para satisfacer las necesidades que lo motivaron? *¿Qué resultados o efectos no previstos han surgido como consecuencia de la intervención realizada?* *¿Cuál es el grado de satisfacción de los/as usuarios/as de la intervención respecto a la misma?, ¿qué aspectos son mejor y peor valorados por los/as destinatarios/as?* *¿En qué ha cambiado la situación o necesidades que dieron origen al proyecto?* *¿Es el proyecto eficiente y rentable?, ¿cuál es la relación existente entre los resultados finales y la inversión en dinero, recursos y tiempo?*

Las técnicas de recogida de información que se pueden utilizar en un proceso de evaluación son muchas y variadas por lo que resulta difícil describirlas todas con exhaustividad. De una manera general, se pueden clasificar en cuatro grandes grupos según lo más característico de cada grupo de ellas:

Categoría o grupo básico de técnicas	***Características en lo que respecta a la recogida de información***	***Estrategias, instrumentos y registros***
Grupo 1. *Observación*	Percepción e interpretación de la realidad desde el punto de vista del evaluador	*Técnicas:* Sistemas de categorías, listas de control, escalas de estimación. *Registros:* In situ (notas de campo, registro anecdóticos, registros de muestras) A posteriori (diario de campo)
Grupo 2. Encuesta	Captación de la realidad basada en la pregunta a terceras personas	*Técnicas:* - Entrevista estructurada, semiestructuradas y abierta - Cuestionarios
Grupo 3. Medición	Medición, en sentido estricto, de la realidad	*Técnicas:* - Test estandarizados - Pruebas objetivas - Escalas
Grupo 4. Otras técnicas	Captación de la realidad mediante la combinación de observación-encuesta-medición. Se pueden clasificar en: 1. **Técnicas grupales**. Técnicas	*Técnicas 1. Técnicas grupales:* - Sociogramas - Dinámicas grupales - T. Delphi - Grupo de discusión,……

	en que el grupo es generador y productor de la información 2. **Técnicas de Auto informe libre.** Técnicas en que hay una expresión libre del sujeto sobre sí mismo o sobre su experiencia vital sin restringir la forma y el tipo de información a aportar (libre expresión) 3. **Técnicas basadas en la construcción/ordenación personal.** Similares a las anteriores en cuanto a la fuente y contenido de la información pero en ellas se requiere además la estructuración y ordenación de esa información con base en criterios personales	*Técnicas 2. Técnicas de Autoinforme libre:* - Historias de vida - Ensayos libres - Pensamientos en voz alta,…… *Técnicas 3. Técnicas basadas en construcciones y ordenaciones personales:* - Rejillas de constructos personales - Tarjetas vocacionales - Técnica Q - Portafolio,……

Clasificación procedimientos de recogida de información de evaluación, basado en Padilla, 2002

6.1. INFORME DE EVALUACIÓN

Con la ejecución de la evaluación no se han cubierto todas las tareas propias del proceso evaluativo ya que dar por finalizado el proceso de evaluación (aunque sea temporalmente) requiere emitir un informe. Aunque, en algunos casos y para ciertos destinatarios, los informes pueden ser orales lo habitual es que toda evaluación se acompañe de un informe escrito. Para que dicho informe sea entendido por todos aquellos sujetos a los que se dirige es necesario que, por parte del evaluador, se identifique y conozca bien a la audiencia antes de confeccionar el informe de evaluación.

Todo informe de evaluación debe responder a la pregunta inicial por la que se ha llevado a cabo el proceso de evaluación. Al mismo tiempo, debe presentar sus resultados de forma ordenada, sistemática y clara, así como apropiada para la audiencia a la que va destinado.

Por otra parte, si toda evaluación debe tener consecuencias, el informe, resulta una herramienta crucial para ello y aunque, en muchas ocasiones, la evaluación es fruto de un contrato institucional, el informe no sólo tiene utilidad para el "cliente" directo. Por ello, una de las primeras cuestiones para enfatizar la utilización de los resultados es la *identificación de los usuarios potenciales del informe* de evaluación, con el fin de ofrecerles la información que necesitan. Esto implica analizar las situaciones y problemas específicos que se dan en cada contexto evaluado: audiencias implicadas, posibilidades de acceso a la información, tipos de informes a elaborar,…

En toda evaluación existen muchos "implicados" que, en mayor o menor medida, pueden hacer uso de los informes siempre que estos les ofrezcan informaciones oportunas y asequibles y aunque algunos están más comprometidos que otros en los procesos de toma de decisiones, ello no significa que los trabajos no les sean útiles. Como plantea *De Miguel (2000): "en la medida en que hacemos llegar informes adecuados a todas las partes implicadas en un programa -gestores, administradores, agencias, instituciones, científicos, técnicos, implicados, ciudadanos, etc.- incrementamos las posibilidades de que nuestro trabajo tenga más consecuencias".*

En este sentido, es habitual que en ocasiones se confeccionen varios informes, distinguiendo entre un documento amplio de uso estrictamente interno, y los

diferentes elementos de su contenido que pueden ser difundidos hacia fuera. Sin embargo, también existen autores que se muestran partidarios de la elaboración de un solo informe, lo que resulta no sólo más sencillo, sino también más fuerte y potente, ya que a través de él se envía un único mensaje que transmite un acuerdo general.

En la elaboración del informe de evaluación son muchos los aspectos a los que es necesario prestar atención, puesto que incidirán en la calidad final del documento elaborado. Algunos de estos aspectos se refieren a las habilidades de aquellos profesionales que redactan el informe, y que hacen referencia a las siguientes consideraciones:

- Habilidad para encontrar el equilibrio entre los datos objetivos (resultados) y la abstracción (interpretación, integración y establecimiento de relaciones en la información recogida).

- Capacidad para suscitar y mantener el interés.

- Usar de forma inteligente las ilustraciones y ejemplos cuando resultan necesarios.

- Habilidad a la hora de mostrar la información relevante para la toma de decisiones.

No obstante estas consideraciones, los informes evaluativos deben ser fieles a los datos recogidos y los procedimientos empleados. Así, a la hora de realizarlos se debe tener siempre presente la línea que separa una correcta y adecuada interpretación de la información recogida, de juicios, valoraciones y afirmaciones de dudoso fundamento empírico. Es necesario una elaboración objetiva del informe para no poder en duda la independencia del evaluador.

Otra serie de aspectos en los que es necesario demostrar la profesionalidad en la evaluación realizada y en el informe que se desprende de ella entran dentro del terreno de la deontología profesional siendo la confección de informes diagnósticos/evaluativos un punto clave en la mayoría de los códigos deontológicos profesionales actualmente existentes. De acuerdo con sus contenidos habituales, podemos resumir algunas de las precauciones más importantes a tener en cuenta *(Padilla, 2002):*

- Prudencia en el uso de términos que conllevan denotaciones peyorativas o que degeneran fácilmente en etiquetas (por ejemplo normal/anormal).

- Garantía del derecho de confidencialidad, según el cual, los resultados de una evaluación son de carácter íntimo y el profesional está obligado a no divulgar los mismos fuera de los límites concretos que las personas participantes quieran establecer.

- Preservación del anonimato en las exposiciones públicas de los resultados de un proceso de evaluación.

- Claridad, rigurosidad e inteligibilidad de los informes, los cuales habrán de expresar los procesos desarrollados y las limitaciones de los mismos.

Otros aspectos importantes a tener en cuenta para la confección del informe de evaluación (teniendo en cuenta que según las características de cada proceso concreto de evaluación es posible que existan muchos otros aspectos a tener en cuenta) son:

- Explicitar siempre los datos originales sobre los que se basan las inferencias.

- Remarcar con expresiones del tipo "*tal vez", "probablemente", "parece que*" nuestras afirmaciones cuando no estamos completamente seguros de ellas.

- Ajustar el lenguaje y terminología a los destinatarios. El objetivo es que éstos entiendan perfectamente el contenido del informe.

- En general, el lenguaje ha de ser claro, preciso, sin florituras innecesarias y sin ambigüedades. Un informe lleno de ambigüedades y generalidades seguramente produzca una interpretación errónea. Asimismo, conviene evitar el uso de palabras vulgares y tópicas que resten seriedad y rigurosidad al informe y diagnóstico realizados.

- Como regla general, no deben usarse abreviaturas.

- Usar una ortografía, gramática y puntuación correctas para evitar que se deteriore la imagen del profesional y del contenido del informe.

Algunos autores (*Morris, Fitz-Gibbon y Freeman, 1987; Aguilar y Ander-Egg, 1992; Colás y Rebollo, 1993; Amezcua, 1996b; etc.)* han realizado propuestas de los apartados que deben contemplarse en la elaboración y presentación del informe evaluativo. Teniendo en cuenta sus sugerencias, y siendo conscientes de que las peculiaridades del proceso de evaluación desarrollado (perspectiva y modelo seguido, temática en la que versa el proyecto, etc.) pueden afectar en gran medida al informe y su contenido y estructura, una propuesta de los apartados que deben incluirse en un informe de evaluación puede ser la siguiente:

- Indicación del profesional, institución o colectivo que realiza la evaluación y emite el informe.

- Sumario, en el que se resuma brevemente el contenido del informe.

- Descripción del proyecto que ha sido objeto de evaluación, indicando toda la información relevante en torno al mismo: breve historia, objetivos, características, actividades, recursos, institución que lo pone en marcha, apoyo económico,...

- Descripción del estudio evaluativo, lo que implica hablar del proceso de evaluación desarrollado, haciendo referencia a los contenidos de la evaluación, sus fases, los indicadores utilizados, el método y los procedimientos de recogida de información y de análisis de la misma, etc.

- Presentación de los principales resultados, procurando que dicha presentación sea clara y recurriendo para ello a herramientas como las tablas, gráfica, mapas conceptuales, etc. En definitiva, a todo aquello que facilite que la información sea fácilmente legible.

- Discusión de los resultados y valoración. Ya que toda evaluación se da en un proceso de comparación del que surgen juicios de valor no es suficiente con describir los resultados, sino que en el informe se deben comparar esos resultados con los referentes que se usan en la evaluación (necesidades, objetivos del proyecto, etc.) y emitir la oportuna valoración.

- Conclusiones y recomendaciones, que constituyen la toma de decisiones posterior a la valoración. Es decir, la valoración realizada en el paso anterior debe llevar a tomar decisiones que se encaminan a plantear mejoras en la realidad evaluada. Estas recomendaciones, por otra parte, se refieren

fundamentalmente al programa, pero deben aludir también a futuras evaluaciones, lanzando aquellas sugerencias que puedan ser de interés.

Las recomendaciones presentadas deben ser factibles y prácticas, es decir, fácilmente utilizables por los destinatarios de la evaluación y con posibilidades reales de ser llevadas a cabo. Esto no implica que no se puedan sugerir recomendaciones más complejas o con un cierto carácter utópico. En este sentido, las alternativas propuestas pueden ir desde lo deseable y óptimo hasta lo más factible sin olvidar que la finalidad última de toda evaluación es lograr que tenga consecuencias.

Finalmente, y desde el punto de vista del profesional/es que realizan la evaluación, el informe constituye una oportunidad para reflexionar sobre el trabajo desempeñado. Así, realizar el informe supone un proceso de distanciamiento y reflexión que permite que el profesional se percate de los errores cometidos, de las deficiencias detectadas en el proceso,…lo que contribuirá a la mejora continua de su actuación profesional.

En el desarrollo de los informes de evaluación (que hace las funciones de memorias de actividades) hay que tener en cuenta:

- ***Eficacia: Evaluación de los resultados***
  Grado de consecución de los objetivos (de acuerdo a los indicadores de evaluación prefijados cuando se formulan los objetivos)
  Otros resultados observados
  Razones que han permitido o impedido conseguir los objetivos

- ***Eficiencia: Evaluación del proceso***
  Grado de funcionamiento de las diferentes etapas del proceso y razones que han contribuido a su buen o mal funcionamiento

  · Cumplimiento del calendario de preparación de las actividades
  · Cumplimiento del calendario de desarrollo de las actividades
  · Respuesta de los destinatarios
  · Organización,
  · Recursos humanos, equipo de trabajo
  · Recursos infraestructurales
  · Política de precios o admisión
  · Ajuste y control presupuestario
  · Modelo de gestión

· Relaciones con otros agentes/coordinación
· Comunicación e impacto de la difusión
· Aparición y resolución de conflictos
· Otros

Aspectos positivos del proceso que deben mantenerse
Aspectos negativos del proceso que deben modificarse y propuestas de modificación
Análisis del planteamiento inicial de los elementos que componen el proceso

- ***Evaluación del impacto o de las finalidades (evaluación a largo plazo, contexto amplio y desde la responsabilidad directiva)***

  Cambios apreciables sobre el contexto general
  Aspectos generales de la institución o entidad responsable del proyecto que deben mantenerse. Propuesta para ello.
  Aspectos generales de la institución o entidad responsable del proyecto que deben modificarse. Propuesta para ello.

- ***Evaluación económica-balance***
  Balance económico del proyecto
  Análisis del balance con especial atención al desvío de partidas y razones de ello
  Justificación del beneficio o superávit y de su uso o de la pérdida o déficit en el contexto del proyecto
  Explicitación de los beneficios indirectos
  Funcionamiento de la financiación del proyecto

7. ESTRATEGIA Y MÉTODOS DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Educación para la salud (OMS, 1998): La Educación para la Salud comprende las oportunidades de aprendizaje creadas conscientemente que suponen una forma de comunicación destinada a mejorar la alfabetización sanitaria, incluida la mejora del conocimiento y el desarrollo de habilidades personales que conduzcan a la salud individual y de la comunidad.

La Educación para la Salud es una intervención socioeducativa dirigida a proporcionar las informaciones necesarias para un examen crítico de los problemas de salud y así responsabilizar a los individuos y a los grupos sociales en las decisiones de comportamiento que tienen efectos directos o indirectos sobre la salud física y psíquica individual y colectiva.

La educación para la salud es un proceso que informa, motiva y ayuda a la población a adoptar, y mantener prácticas y estilos de vida saludables a la vez que propugna los cambios ambientales necesarios para facilitar estos objetivos.

La educación para la salud puede conceptualizarse como:

1) un proceso de comunicación
2) un proceso educativo

Como proceso de comunicación:

Conceptualizada como proceso de comunicación la educación para la salud implica la transmisión de un mensaje entre emisor y receptor, siendo los elementos claves de este proceso:

- El/la educador/a en salud: aquella persona que contribuye de forma consciente o inconsciente a que los individuos adopten una conducta en beneficio de su salud, es importante rescatar el papel de la familia, el personal de salud, los docentes de los centros educativos y, por lo que a

nosotros respecta, los monitores y personal responsable de las actividades de ocio y tiempo libre.

- El mensaje: debe estar basado en la evidencia científica adecuada a la capacidad de aprendizaje del que lo recibe. Se transmite directamente a través de la palabra oral o escrita, o por medio de la imagen, e indirectamente a través del ejemplo que se deriva de las conductas y actitudes del educador en salud.

- Las personas o grupos a los que se dirige.

Como proceso educativo:

Como proceso educativo, la educación para la salud genera el desarrollo de todas aquellas potencialidades que transforman al individuo y la comunidad, lo que implica la existencia de un proceso más allá del meramente comunicativo, se trata de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para conseguir una enseñanza efectiva se requiere de objetivos educativos, adaptados a las características de las personas a las que se dirige la educación, así como a la disposición de recursos educativos propios y apropiados. La metodología que se sigue debe estar relacionada con las características particulares de los receptores. Sin embargo, en todos los casos se deben realizar actividades orientadas a ofrecer conocimientos y contrastar conocimientos o creencias previas y a ofrecer entrenamiento o auto entrenamiento en los cambios conductuales que apliquen lo aprendido.

En los programas de educación para la salud, y dependiendo del problema de salud que se quiera abordar, de la o las personas a que va dirigida y del ámbito en el cual se va a realizar (escolar, servicios de salud, laboral, comunitario, medios de comunicación social) se han de tener en cuenta contenidos del tipo:

- Informativos: sobre salud y enfermedad, formas de protección o prevención...
- Motivacionales, que incidan en el cambio de prácticas perjudiciales y la adopción de hábitos más saludables.

Para abordar el triple objetivo de la educación para la salud: promover hábitos saludables, prevenir enfermedades y rehabilitar en problemas de salud se

requieren actividades educativas diferentes que son aplicadas en diferentes niveles de intervención, aunque los programas de educación para la salud que tienen más posibilidades de éxito son aquellos que tienen intervenciones en todos los niveles y que, además, son interinstitucionales e interdisciplinarios.

Los **niveles de intervención** más utilizados son:

- **Educación Masiva:** Intervención cuando es necesario cambiar conductas o actitudes muy arraigadas en la población. Su ámbito de acción es la población en general y los recursos educativos que utiliza son: folletos, carteles, trípticos, murales, uso de medios de comunicación: prensa, radio, televisión, Internet... Ejemplo: uso de la radio y la televisión para transmitir anuncios contra el tabaquismo. En la educación para la salud, los medios de comunicación contribuyen a aumentar el nivel de concientización de la población sobre un determinado problema de salud y crean una corriente de opinión favorable a la salud y a la promoción de estilos de vida saludable.

- **Educación Grupal:** Intervenciones dirigidas a grupos homogéneos de personas para abordar determinado problemas de salud o aspectos de su salud con el objetivo de informar, motivar, intercambiar conocimientos e inducir conductas y actitudes. Las actividades educativas en que se basan son talleres y charlas, utilizando diversas técnicas, principalmente técnicas participativas y charlas coloquio. Ejemplo: educación a grupos de diabéticos o hipertensos.

- **Educación Individual:** Intervenciones dirigidas a individuos para abordar un problema de salud determinado o aspectos de su salud. Las actividades educativas en las que se basan son técnicas conversacionales y técnicas de asesoramiento. Ejemplo: educación sexual para jóvenes desde el ámbito consultorio de salud.

La aplicación de estos niveles de intervención debe obedecer a la ejecución de un programa de educación específico o formar parte de un plan de promoción de salud de la persona o comunidad a que se dirige, por ejemplo: Campaña contra el tabaquismo: educación masiva (mensajes en radio y televisión), educación grupal (charlas en comunidades educativas para la prevención), educación individual (educación al individuo fumador sobre métodos de deshabituación).

7.1. LA PREVENCIÓN DE CONDUCTAS DE RIESGO Y EL OCIO Y TIEMPO LIBRE

La asociación entre drogas y diversión, que progresivamente ha ido calando entre amplios sectores juveniles, ha provocado que el uso de ciertas drogas (alcohol fundamentalmente) haya acabado convirtiéndose en un referente obligado de la cultura juvenil y en un componente esencial de su ocio. Además, la escasa percepción del riesgo asociado a este tipo de prácticas, unida a la importante tolerancia social que todavía existe frente a ciertas sustancias, son algunos de los elementos que explican por qué actualmente en el modelo de ocio juvenil el uso del alcohol y otras drogas tiene un papel relevante.

Así, son numerosas las investigaciones que confirman la asimilación que gran parte de jóvenes realizan entre ocio (diversión) y uso de drogas y cuando se analizan las actividades que realizan los jóvenes en su tiempo de ocio se comprueba la existencia de dos modalidades básicas:

- Un ocio centrado en los medios de comunicación (televisión, radio, música) y la informática, que tiene como características esenciales que se desarrolla de forma individual, en espacios privados y familiares y con mayor intensidad los días laborables. Esta modalidad de ocio se relaciona con la formación, el descanso y la vida familiar.

- Un ocio de carácter colectivo o social, que se caracteriza por desarrollarse en el grupo de iguales, en espacios públicos y en el período del fin de semana. Esta segunda modalidad de ocio (de carácter social) es sin duda la que reviste una mayor importancia desde el punto de vista de la prevención de las drogodependencias (y de las conductas de riesgo como accidentes o conductas sexuales de riesgo).

Un factor que explica la vigencia de una forma de ocio centrada en “salir de marcha”, asociada al consumo de drogas, radica en su estrecha vinculación con ciertos valores sociales dominantes entre los jóvenes, como la búsqueda de la diversión como objetivo vital y la relevancia que tiene el consumo de distintos productos y servicios para conseguirlo. El peso que determinados valores tienen como factores estimuladores o potenciadores de los consumos de drogas es cada

vez más evidente. Así, estudios realizados con el objetivo de conocer los factores de carácter social relacionados con los consumos de drogas, pone de relieve que determinadas modalidades de ocio parecen estar asociadas al uso de drogas o a la abstinencia de las mismas. Así, un ocio centrado básicamente en la diversión, la asistencia a fiestas, las salidas nocturnas frecuentes, la disponibilidad de dinero en cantidades importantes, se relaciona con el consumo abusivo de alcohol y otras drogas en los lugares de diversión, o en el grupo de iguales. Por su parte, los modos de ocio alternativos y en particular la práctica de algún deporte parecen estar más vinculados al no consumo de drogas.

De la misma manera que el ocio es el espacio central donde se registran las conductas de riesgo y drogadicción, también puede convertirse en un escenario desde el cual prevenir los mismos y así, entre los valores y recursos de interés para la pedagogía del ocio y el tiempo libre se incluyen muchos aspectos relacionados con la prevención ya que son muchos los objetivos de la prevención que pueden trabajarse desde el juego, el deporte, el ocio o el tiempo libre si se diseñan adecuadamente.

Entre los recursos básicos con que se cuenta para la prevención se diferencian dos modalidades:

- Por un lado las actividades concretas que se planifican para los proyectos de ocio y tiempo libre: juego o actividades lúdicas, actividades deportivas,…

- Por otro lado, los propios recursos que los monitores como educadores ofrecen a los participantes a través de sus modelos de comportamiento y la calidad de las relaciones interpersonales que se establecen entre los participantes y los monitores. Así, de poco sirve diseñar actividades de prevención si luego, en la relación interpersonal el monitor muestra un comportamiento claramente contradictorio respecto a los objetivos que se planteaban en esas actividades.

En su tarea de educar, el monitor que comparte espacios de ocio con niños y adolescentes posee por tanto un importantísimo papel, favorecido además por una serie de ventajas para influir positivamente en ellos. Entre esas ventajas se encuentran:

- El juego, el deporte, las actividades lúdicas, son experiencias especialmente gratificantes para los niños y adolescentes, y los monitores

que las organizan están asociados a esas condiciones y a las emociones positivas que despiertan estas actividades. Una persona "asociada" a estas emociones tiene sin duda más "poder de influencia" que alguien asociado a emociones más negativas o a actividades menos placenteras.

- El poder compartir espacios no planificados y el conocer a los participantes en ambientes no formales ofrecen a los monitores de ocio y tiempo libre, (frente a otros agentes educativos o socializadores) "personalizar" la prevención y generalizar los aprendizajes. Así, por ejemplo, muchos monitores saben que en las colonias o campamentos, los espacios "entre actividades" (descansos, comidas...) constituyen un espacio privilegiado para relacionarse con los participantes de un modo más cercano, haciéndolo en pequeños grupos informales o de modo particular. Estos espacios son especialmente importantes para "conectar" con ellos, conocer su situación y mostrar interés personal por ella, ofrecer apoyo, ayudar a resolver problemas, reforzar comportamientos merecedores de elogio y admiración... Estos espacios resultan, a veces, más útiles para la prevención que las propias actividades planificadas con objetivos preventivos concretos.

Otro aspecto básico a tener en cuenta en la prevención de conductas de riesgos y del consumo de alcohol, tabacos y otras drogas asociadas al ocio es el aprendizaje por observación. El comportamiento de las personas que les rodean (educadores, padres, amigos, personajes de la televisión...), es un modo de aprendizaje de la manera de percibir la realidad, de pensar acerca de los acontecimientos que les afectan y de sí mismos, de controlar (o dejarse descontrolar por) sus emociones, de resolver problemas, de relacionarse con sus compañeros... Sin embargo, los niños y adolescentes no imitan todos los comportamientos que observan ni tampoco imitan por igual a todas las personas ya que, en definitiva, seleccionan qué imitan, cuándo hacerlo, y a quién. A este respecto hay que tener en cuenta que:

- Los comportamientos que tienen una mayor probabilidad de ser imitados son aquellos que observan que tienen resultados positivos para el modelo. De la misma manera, los niños y adolescentes pueden aprender a no llevar a cabo comportamientos que han tenido consecuencias negativas para aquél.

- Las personas con mayor probabilidad de ser imitadas son aquellas que son percibidas como parecidas (por ejemplo, otro adolescente), o que

resultan significativas para los chicos, pues resultan deseables o atractivas.

Así, uno de los principales objetivos de los monitores debe consistir en convertirse en personas significativas, adultos cercanos que les inspiren confianza y que resulten atractivos, de modo que muestren interés por imitarles ya que una de las mejores maneras de promover en los niños y jóvenes el aprendizaje de destrezas personales consiste precisamente en proporcionarles modelos competentes de comportamiento, que logran objetivos importantes precisamente con los comportamientos y habilidades que deseamos promover.

Esta dimensión del aprendizaje hace necesario por lo tanto en los monitores un análisis crítico de los comportamientos y actitudes que muestran frente a los niños y adolescentes con los que trabajan. Por ejemplo, de poco sirve enseñarles a ser asertivos en sus relaciones interpersonales si luego se les proporcionan modelos de afrontamiento agresivos.

Ejemplo de aplicación en ocio y tiempo libre: cómo aconsejar a adolescentes contra el tabaco

Antes de afrontar la cuestión de cómo realizar el consejo es conveniente tener en cuenta lo que para el adolescente significa el hecho de fumar. Se ha de tener en cuenta que fumar en grupo puede ser una actividad de socialización importante para el adolescente y que en alguna medida esas actividades que realiza mientras fuma y que ellos creen imposibles de hacer sin tabaco, son necesarias para su maduración personal.

El fumar puede tener el significado de identidad, de ser aceptado o de pertenencia a un grupo. Además el tabaco es un formidable vehículo para iniciar conversaciones, compartir una actividad o crear un ambiente de grupo.

El tabaco puede permitir a algunos adolescentes lidiar con el estrés diario, permitiéndoles relajarse y sentir que ejercen un control sobre sus vidas, despejando emociones y sentimiento negativos. Puede también proporcionar calma, relax y permitir entablar relaciones más fácilmente. De forma que, ellos piensan que es imposible desarrollar estas actividades sin tabaco.

Es necesario ayudarles a clarificar su disposición a interrumpir el hábito, lo que va a suponer: proporcionar ayuda para afrontarlo y mejorar sus habilidades de comunicación y afrontamiento del estrés así como reflexionar sobre los intentos sin éxito. Sobre los consejos antitabaco con adolescentes es necesario:

Ofrecer consejo de modo que el mensaje sea positivo, ya que a los adolescentes no les motiva hablar de salud y menos a largo plazo. Habrá que utilizar estrategias como aspectos estéticos, deportivos y económicos. El consejo debe ser adecuado a la personalidad de cada individuo.

Uno de los factores más importantes para aumentar la efectividad es el consejo continuado y dado por diferentes profesionales, ya que la continuidad de la atención a través del tiempo permite que se hagan intervenciones breves, pero que ejercen un importante efecto a largo plazo, evitando recaídas o el inicio como fumador habitual.

Ejemplos de algunas de las razones ofrecidas a los adolescentes.

Sobre el tabaco sabías que:

Sobre el tabaco sabías que:

- Si fumas, cuando estés cerca de un chico/a va a notarte el mal aliento, lo que resulta muy desagradable.
- El tabaco produce manchas en tus dedos y en tus dientes que perjudican tu imagen externa.
- El tabaco afecta a tus pulmones lo que disminuye tu capacidad para entrenar o hacer deporte.
- El tabaco hará que tosas con frecuencia y puede predisponerte a tener infecciones respiratorias o bronquitis.
- El tabaco supone un coste económico muy importante con el que podrás hacer muchas otras cosas más beneficiosas.
- El tabaco “engancha” de forma que llega un momento que no puedes estar sin fumar. Serás una persona dependiente de un cigarrillo.
- El tabaco, a pesar de lo que digan, te hará difícil mantener tu peso ideal: daña tu imagen física, te impedirá hacer deporte.

BIBLIOGRAFÍA

- Bonet, L., Castañer, X., (2006) G*estión de proyectos culturales. Análisis de casos.* Barcelona.
- Caride, J. A. (2005), *Las fronteras de la pedagogía social*. Barcelona.
- Cembranos, F. Montesinos, D. y Bustelo, M. (2001) *La Animación Sociocultural: una propuesta metodológica.* Madrid
- Cuenca Cabeza, M. (2004) *Pedagogía del Ocio: Modelos y Propuestas* Madrid
- Cuenca Cabeza, M. (2008), *¿Qué es el ocio? 20 respuestas clásicas y un testimonio*. Bilbao.
- Félix T.; Sepúlveda F.; Gonzalo R. (2008), *Didáctica General para educadores sociales*. Madrid.
- Herrera Menchen, M.M. (1998): *El desarrollo de procesos de acción socioeductiva desde la perspectiva de la animación sociocultural.* Sevilla.
- Otero López, J.C. (coord.) *La pedagogía del Ocio. Nuevos desafíos. 2009.*
- Puig Rovira, J.M. y Trilla, J. (1.987): *La Pedagogía del Ocio.* Barcelona.
- Revista Educativa www.revistaeducativa.es
- Revista Iberoamericana de Educación www.rieoei.org
- Red latinoamericana de recreación www.redcreacion.org
- Roselló, D. (2004) *Diseño y evaluación de proyectos culturales.* Barcelona.
- Trilla, J.; Puig, J.M. (1990) *Pedagogía del ocio*. Barcelona
- Vega, F.J. y Ventosa, V. J. (1992): *Programar, acompañar, evaluar*. Madrid.