



divulgacióndinámica⁺
#CLUBdeFORMACIÓN



OCIO INCLUSIVO: ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

CONTENIDO

1. Introducción a la planificación	03
2. Presentación y finalidades	06
3. Destinatarios	08
3.1. Valoración de las familias de los destinatarios	10
3.2. Factores que pueden influir en la inadaptación y exclusión de los destinatarios en los grupos de ocio	12
4. Objetivos	16
5. Contenidos	19
6. Metodología y actuaciones	24
6.1. Adaptaciones metodológicas en personas con discapacidad	26
6.2. El monitor en los proyectos de ocio inclusivo	28
7. Factores organizativos	30
7.1. Fases en el desarrollo de grupos	31
8. Recursos	36
8.1. Las nuevas tecnologías como recursos para las personas con discapacidad	38
9. Evaluación	41
10. Presupuesto	46
11. Referencias bibliográficas	49

ISBN: 978-84-95768-20-9

Con el objetivo de mejorar el contenido del módulo, Divulgación Dinámica apuesta por la referencia a recursos didácticos interactivos externos tales como vídeos, audios y enlaces.

Este contenido es externo a Divulgación Dinámica, por lo que si detectase algún enlace caído o erróneo agradeceríamos que nos lo comunicases a editorial@divulgaciondinamica.com

1

Introducción a la planificación



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.

Las intervenciones profesionales en el ocio y tiempo libre se deben caracterizar por una planificación, es decir, una reflexión previa a la puesta en práctica de las actividades con el grupo que determine lo que se intenta lograr, estructure de forma general las actividades que se van a realizar y compruebe los resultados de la intervención al finalizar la misma.

El resultado de la planificación es un **proyecto** o plan de acción que se trata fundamentalmente de una herramienta para facilitar la acción, un instrumento flexible que debe revisarse permanentemente y adecuarse a los cambios que vayan produciéndose.

“El resultado de la planificación es un proyecto o plan de acción que se trata fundamentalmente de una herramienta para facilitar la acción, un instrumento flexible que debe revisarse permanentemente y adecuarse a los cambios que vayan produciéndose.”

En cuanto a las actividades de ocio, el término proyecto puede referirse a dos asuntos diferentes:

- Por un lado se llama proyecto al **documento** que puede ser necesario presentar por escrito para obtener aprobación, financiación o difusión de las actividades.
- Por otro lado, el proyecto se trata de una **metodología de trabajo** que permite desarrollar las ideas de partida y concretarlas en actividades específicas para cada situación teniendo en cuenta los destinatarios, los recursos temporales y económicos o la institución para la que se trabaje.

EL MÉTODO DE LAS PREGUNTAS

De entre los métodos más habituales para ayudar a la planificación por proyectos, el método de las preguntas destaca por ser un método muy simple pero efectivo. Aunque no existe una formulación única de preguntas, las más usadas son:

1	¿Qué? > Lo que se quiere hacer de manera general, el tema, el título o el contenido. <i>Por ejemplo, grupo de ocio y tiempo libre para personas con discapacidad intelectual.</i>
2	¿Por qué? > La justificación que fundamenta la finalidad o el propio proyecto. <i>Por ejemplo, las actividades de ocio ayudan al mantenimiento de roles sociales activos, suponen un medio de recompensa personal y además, dirigido a personas con discapacidad tienen una función de prevención y rehabilitación, ya que tiene el beneficio de conservar ó mejorar la autonomía.</i>
3	¿Para qué? > La finalidad y los objetivos. <i>Por ejemplo, la finalidad de un grupo de ocio puede ser mejorar la calidad de vida de los integrantes del grupo, y los objetivos incrementar la interacción social, conocer las diferentes ofertas lúdicas y cuáles son sus preferencias, mejorar la autoestima y la autonomía,...</i>
4	¿Quién? > La organización gestora. <i>Por ejemplo, los monitores de educación especial de una asociación.</i>
5	¿Para quién? > El público destinatario. <i>Por ejemplo, aquellos jóvenes que no estén participando en ningún otro grupo de ocio de una entidad.</i>
6	¿Cómo?... > Las estrategias y las actividades. <i>Por ejemplo, el grupo de monitores, en base a una reunión previa en la que los integrantes del grupo hablan de sus preferencias de ocio, presenta un proyecto trimestral de actividades semanales en las que se incluyen salidas culturales y actividades en el salón de usos múltiples de la asociación.</i>
7	¿Cuándo?... > El tiempo de realización de las actividades. <i>Por ejemplo, sesiones semanales de tres horas de duración durante el curso escolar.</i>
8	¿Dónde?... > El lugar de realización de las actividades. <i>Por ejemplo, en el salón de usos múltiples situado en la sede de una asociación.</i>
9	¿Con qué?... > La gestión de los recursos en el proceso de producción. <i>Por ejemplo, se cuenta con el monitor de la actividad y con dos auxiliares, con materiales propios de la asociación y materiales de reciclaje,...</i>
10	¿Cuánto?... > El presupuesto. <i>Por ejemplo, al igual que otros proyectos sociales de la asociación se cuenta con un presupuesto anual de...</i>

En cualquier caso, el proyecto se trata de una ayuda para el trabajo y por ello, el esquema se debe adaptar a las características de cada caso, pudiendo desaparecer determinados apartados, aparecer otros, subdividirse,... Igualmente el orden presentado puede alterarse según las necesidades del proyecto.

Como idea, una guía de puntos a seguir para la realización de un proyecto puede ser la siguiente:

1	Presentación y Finalidades
2	Destinatarios
3	Objetivos
4	Contenidos
5	Metodología y Actuaciones
6	Recursos
7	Factores organizativos
8	Evaluación
9	Presupuesto

2

Presentación y finalidades



Se trata de una **breve presentación de la entidad**, asociación o equipo de trabajo que presenta el proyecto de ocio así como las posibilidades de llevarlo a cabo, explicando los recursos y experiencias de los que se disponen, tanto materiales como humanos.

Hay que tener en cuenta que 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 el proyecto de ocio.

En este apartado también se suele hacer referencia al **origen y antecedentes del proyecto**, identificando el origen de la propuesta, que puede presentarse en base al desarrollo de una política institucional establecida, por un encargo profesional, en respuesta/solución a una demanda/ problema,... y los antecedentes relacionados con el proyecto en base a ediciones anteriores o a experiencias y proyectos similares con otras instituciones o con otros colectivos.

“Hay que tener en cuenta que 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 el proyecto de ocio.”

Por ejemplo, un proyecto de ocio puede plantearse en respuesta a la demanda planteada por un grupo de padres de una asociación de personas con síndrome de Down que detectan la dificultad de sus hijos para el desarrollo de actividades de ocio normalizadas y guiarse en función de un proyecto similar que lleva a cabo otra asociación.

La finalidad se trata del apartado de los proyectos que funciona como guía de todos los apartados posteriores ya que es donde se define la ideología general. Se puede entender como un objetivo, pero al ser el más general recibe este nombre. De la finalidad derivan los objetivos propiamente dichos del proyecto que concretan la finalidad en enunciados más específicos.

Se aconseja que la finalidad se exprese en positivo, considerándose más importante definir lo que se pretende que definir simplemente lo que no se busca. Igualmente, la formulación en positivo ayuda a una mejor justificación del proyecto.

Por ejemplo, en un proyecto de grupo de ocio para jóvenes con discapacidad, la finalidad sería ofrecer recursos para un ocio enriquecedor, no evitar que los jóvenes desaprovechen su tiempo libre.

3

Destinatarios



Siempre que sea posible es conveniente conocer a qué personas se dirige el proyecto, saber sus necesidades, demandas y experiencias previas, así como justificar por qué se eligen.

Por ejemplo, en el caso del ocio en educación especial puede ser un grupo en el que participen niños con discapacidad física, uno en el que participan niños con diferentes tipos de discapacidades, o un grupo en el que hay personas con y sin discapacidad.

Además, en el proyecto debe indicarse **número de personas y características del grupo** al que se dirigen las acciones previstas en el mismo, así como los **criterios de selección**.

Aunque habitualmente los destinatarios en ocio y tiempo libre se clasifican atendiendo al criterio de edad, ya que es este criterio el que tiene mayor influencia para delimitar las tipologías de actividades, en las actividades de ocio inclusivo suelen añadirse otros criterios y así, en los grupos de personas con discapacidad, especialmente en la discapacidad intelectual, se encuentran personas que con una edad cronológica¹ de por ejemplo 28 años, en realidad tienen una edad mental² de 8, lo cual debe tenerse en cuenta a la hora de crear el grupo y plantear actividades.

Por ejemplo, podría crearse un grupo de ocio para quince personas con y sin discapacidad en el que el criterio de selección sea una edad de entre 7 y 11 años, permitiéndose la participación de jóvenes con discapacidad intelectual cuyos intereses coincidan con los del grupo.

¹ Edad cronológica: Años de vida de una persona, el tiempo que va desde que nació hasta el momento actual.

² Edad mental: Edad que alcanza un individuo de acuerdo a su desarrollo intelectual. No tiene por qué coincidir con la edad cronológica.

Otro dato importante en relación con la inclusión de personas con discapacidad intelectual, es el referente a su denominación, ya que en multitud de ocasiones se tiende a hablar de “niños” a pesar de que sean adolescentes o adultos, y es importante ajustar los términos para no crear confusión o sentimiento de inferioridad en ellos.

Aunque no siempre es posible conocer por adelantado a los participantes, en general se puede obtener información relevante de los mismos a través de breves preguntas en el momento de la inscripción al grupo de ocio, o identificando unas características solicitadas previamente a los participantes.

Este punto es especialmente importante en los grupos en los que participan personas con discapacidad, teniendo en cuenta que pueden tener necesidades especiales que el monitor debe conocer para una mejor atención durante las actividades,

Por ejemplo, una persona con discapacidad intelectual puede presentar dificultad para orientarse en entornos en los que haya aglomeraciones, o habiendo dos chicos con una misma discapacidad física, uno puede necesitar ayuda para ir al aseo y otro no.

Además, puede ser interesante conocer el nivel educativo, la experiencia en grupos anteriores, las preferencias en actividades de ocio, etc.

En cuanto a las características individuales, no todos los participantes de los grupos de ocio presentan las mismas características, cada uno de ellos presenta diferencias individuales que deben ser tenidas en cuenta. Sin embargo, en la selección de participantes es necesario optar por alguna característica de homogeneidad, lo que permite contribuir a la eficacia en el diseño de las actividades. Por eso, se deben seleccionar una serie de criterios tanto para la inclusión en el taller como para la no inclusión.

- **Criterios de inclusión.** Hacen referencia a aquellas características que son necesarias para que los participantes formen parte del grupo.
- **Criterios de exclusión.** Hacen referencia a aquellas características que hacen inviable la participación en el grupo.

Por ejemplo, si las actividades del grupo de ocio van a ser en su mayoría deportivas, puede considerarse un criterio de inclusión que las personas hayan realizado antes ejercicio físico de algún tipo y un criterio de exclusión que se padezcan enfermedades respiratorias graves.

EVOLUCIÓN DE LA OFERTA DE OCIO DESTINADA A PERSONAS CON DISCAPACIDAD

En cuanto a los programas de ocio y las personas con discapacidad, cuando se empezó a investigar sobre los beneficios del ocio, se entendía este en relación con la discapacidad como medio para rehabilitar ciertos déficits y se empezaron a desarrollar programas de ocio destinados a determinados grupos, esto es conocido como **“oferta específica de ocio”**.

Actualmente, el ocio se entiende como un fin en sí mismo y se apuesta por las experiencias de ocio normalizadas, es decir, una **“oferta de ocio comunitario”** en la que los destinatarios sean personas con y sin discapacidad, diseñándose solo como complemento programas de ocio específicos para aquellas personas que puedan cubrir mejor sus necesidades en grupos de este tipo, bien porque necesitan un apoyo más individualizado, o bien porque prefieren este tipo de grupos.

3.1

Valoración de las familias de los destinatarios

Cuando se trabaja con grupos de niños o jóvenes, es importante conocer también el desarrollo de los mismos en el ambiente familiar, pues el impacto en una familia de una discapacidad produce alteraciones en su estructura, en el proceso normal de su ciclo vital y en la respuesta emocional lo que puede dar lugar a la aparición de patrones rígidos de funcionamiento con falta de flexibilidad, una relación muy estrecha entre el cuidador primario³ y el afectado y una sobreprotección hacia esta persona por parte de todos los miembros de la familia.

Todo esto puede influir en el desarrollo y el estado de ánimo de la persona con la que va a trabajar el monitor y apreciarse durante las actividades de ocio que se van a llevar a cabo.

ETAPAS EMOCIONALES POR LAS QUE PASAN LOS PADRES ANTE LA DISCAPACIDAD DE UN HIJO

1	Negación: los padres se aferran a la idea de que el diagnóstico será erróneo.
2	Enojo: los padres pueden culparse mutuamente de la discapacidad del hijo, o desatar su ira contra los profesionales, la religión o la vida, o incluso contra el propio hijo. Estas reacciones suelen ser fruto de la impotencia, aunque acaban sintiendo culpa o vergüenza por su comportamiento.
3	Negociación: aún no aceptan el diagnóstico por completo, pero los padres ya dialogan con los profesionales sobre el problema.
4	Depresión: a estas alturas, el agotamiento de los padres, tanto físico como mental, ya es un fuerte lastre, y suelen manifestarse síntomas de depresión. En las fases de negociación y depresión los padres pueden tener dificultades para atender a las necesidades específicas del niño.
5	Adaptación: los padres aceptan parcial o totalmente la discapacidad y lo que esta supone, aunque las etapas anteriores pueden volver a aparecer. La adaptación será positiva cuando existe una aceptación realista de la discapacidad y de sus limitaciones, o negativa, cuando no se acepta la discapacidad.

A medida que el niño o la niña crece, va pasando por etapas en las que todos estos sentimientos vuelven a aparecer: cuando cumple años, cuando es escolarizado, cuando nace otro bebé, etc. Es interesante para el monitor conocer estas etapas para poder distinguir en qué momento se encuentra cada familia, no con el objetivo de intervenir en ella, sino con el de comprender algunas actitudes de las familias que pueden darse en presencia del monitor.

³ Cuidador primario: Persona que atiende la mayor parte de necesidades físicas y emocionales de otra.

Por ejemplo, puede percibirse que unos padres niegan la discapacidad de su hijo, que discuten con el monitor a menudo por sobreexigencia e insatisfacción o que con frecuencia muestran su desaliento en torno a la discapacidad.

Entendiendo que esto no es más que el desarrollo de un proceso de aceptación, el monitor debe ser una figura de apoyo en cualquiera de las etapas.

Además, de forma similar a lo que sucede en los padres, los monitores también pasan por una serie de fases cuando comienzan a trabajar con personas con discapacidad:

- 1. Ilusión.** Cuando una persona se ha formado en un ámbito social en relación con un colectivo con necesidades de inclusión a menudo se origina en ella la necesidad de ayudar, acompañada por la creencia o expectativa de que su actuación puede mejorar notablemente la vida de estas personas.
- 2. Frustración.** Si bien es cierto que el trabajo de un monitor es importante en el desarrollo personal del individuo en tanto que el ocio es una esfera importante de la vida, la influencia de un monitor es limitada, y a menudo cuando el monitor se choca con esta realidad, la misma genera en él frustración e impotencia, que puede ir acompañada de una reducción en su implicación.
- 3. Aceptación.** Finalmente, una vez pasado este proceso es importante llegar a un estadio de aceptación, en el que el monitor sea capaz de reconocer la importancia de su función, sin cargarse de responsabilidades que no le competen.



El Hormiguero: Entrevista a Pablo Pineda

Fuente: Fundación Los Carriles

El papel de la familia en la canalización de un ocio infantil adecuado es, sin lugar a dudas, fundamental resultando imprescindible que desde el núcleo familiar se dedique tiempo y se haga un esfuerzo por conocer el carácter, la personalidad, los gustos, las necesidades y las aficiones de los hijos de forma que se pueda ayudar, al niño primero y al adolescente después, a construir su capacidad de elegir siendo importante dotarles de posibilidades alternativas a las de ocio pasivo e individual que suelen ser las más frecuentes entre las personas con discapacidad.

Igualmente, en algunos casos, las familias de personas con discapacidad saturan a las mismas, con el objetivo de estimularlas con multitud de actividades: deporte, música, pintura,...

Es importante vigilar este aspecto porque el ocio debe ser una actividad que genere en la persona satisfacción y no obligación, debiéndose dar espacio a actividades que provoquen placer a pesar de que puedan no estar aportando una estimulación en ningún área.

EL PAPEL DE LA FAMILIA EN EL GRUPO DE OCIO

Un aspecto importante a tener en cuenta con respecto a las familias en un grupo de ocio es que estas confíen en los monitores como expertos, puesto que no se puede olvidar que los monitores son responsables de sus hijos durante su tiempo libre. Para mantener un buen contacto con las familias, existen varias estrategias:

- Implicarlos en ciertas actividades, darles responsabilidades. *Por ejemplo, si se necesita recaudar dinero para ir de vacaciones, ellos pueden ayudar a vender productos o crear un chiringuito en una fiesta.*
- Compartir con ellos algunas actividades. Es además bastante divertido organizar con los participantes actividades para los padres: fiestas de navidad, un encuentro de fin de semana...
- Mantenerles informados de las actividades que se realizan mediante una hoja informativa, reuniones periódicas.
- Preocuparse por las necesidades que puedan surgir en el participante a lo largo del tiempo y colaborar en la medida de lo posible.

3.2

Factores que pueden influir en la inadaptación y exclusión de los destinatarios en los grupos de ocio

Entendiendo como principales destinatarios las personas con discapacidad, estas pueden compartir una serie de factores que a menudo influyen en su inadaptación o exclusión desde los propios grupos de ocio.

Es importante que los monitores conozcan estas posibles dificultades y estén atentos a ellas:

- **En relación al desarrollo social.** Por un lado encontramos la posible dificultad que puede presentar la persona para su independencia en la realización de actividades.

Además, puede estar afectada la capacidad para entender la conducta de otros y sus expectativas, así como para juzgar adecuadamente cómo comportarse en situaciones sociales.

Por último, puede ser una limitación en este sentido la dificultad para entender pistas, gestos o señales de los demás, situarse en el lugar del otro, entender sus motivaciones y comunicar sus pensamientos y sentimientos.

- **En relación al desarrollo cognitivo.** Las limitaciones en los procesos de transferencia y generalización, es decir, en la capacidad de poder utilizar en un contexto un conocimiento aprendido en otro, pueden ser un factor importante.
- **En relación al lenguaje.** La adquisición del lenguaje más tardía o la dificultad para estructurar una conversación así como las preguntas estereotipadas para conseguir información de otras personas puede dificultar la inclusión en el grupo.

- **En relación al desarrollo motriz.** Pueden generar dificultad una mala configuración del esquema corporal y la autoimagen, la mala orientación y estructuración espacial, los problemas de equilibrio, la dificultad para conseguir un estado de relajación o la baja capacidad de coordinación. La idea de que la persona no puede realizar actividades que requieran movimiento puede ser también un hándicap.
- **En relación a la autoimagen.** Puede aparecer una pobre autoimagen y excesiva dependencia que queden reflejadas por ejemplo en la negación de algunas actividades en relación con el cuerpo, como por ejemplo las deportivas.

¿QUÉ PUEDE HACER EL MONITOR?

- » Es importante **no evadir las preguntas** que se hagan acerca de la persona con discapacidad y responderlas al nivel que se puedan entender, resaltando los aspectos positivos. Se les debe referir como “personas con discapacidad” y no como “discapacitados”, teniendo en cuenta que ante todo es una persona, y la discapacidad no es más que una característica como podría ser cualquier otra.
- » Es preciso crear un ambiente en el que se den oportunidades de conocerse y establecer relaciones, evitando hablar de los inconvenientes que se encuentran en el trabajo con personas con discapacidad.
- » Se debe tratar de **evitar cualquier tipo de relación paternalista** en la que la persona se sienta inferior, protegida o diferente a los demás compañeros; necesita sentirse uno más y que se le trate como a todos. El trato ha de ser natural y espontáneo, fomentando en todo momento las mismas sensaciones y actitudes que surgen en las relaciones habituales.
- » No se debe utilizar un tono en la voz que denote pena o lástima ni hablarle como si no fuera capaz de entender lo que se está diciendo. Por ello, debe utilizarse el **tono habitual**, mostrando una actitud comunicativa relajada y valorando y respetando siempre las capacidades ajenas.
- » Respecto a los menores que utilizan silla de ruedas, bastón u otra adaptación hay que tener presente que debe valorarse como un bien necesario que les permite poder desenvolverse con más soltura. Por tanto, habría que erradicar esa sensación común en muchas personas en cuanto a que es un elemento con connotaciones negativas que marca de por vida a la persona que la utiliza.

En este sentido, **es importante procurar que las zonas en las que trabajemos sean accesibles** para todos los integrantes del grupo.

- » Es necesario tener la certeza de que se ha comprendido el mensaje, para ello se debe **hablar despacio, con un lenguaje comprensible** y utilizando repeticiones de las partes más importantes.



- » Es primordial ayudar al participante con discapacidad siempre que lo necesite; pero dejándole la iniciativa para que sea él quien la pida; muchas veces esto le hace sentir un inútil. Por ello, habría que adoptar una actitud natural en la relación de manera que cualquier ayuda puntual sea solicitada de forma espontánea por la persona. Además, conviene **fomentar actividades en las que el sujeto se enfrente a las dificultades y que fomenten su autonomía.**
- » Se han de realizar los subgrupos de forma **heterogénea**, aprovechando las capacidades de cada miembro del grupo y evitando situaciones de riesgo.
- » Para realizar algunas tareas, las personas con discapacidad pueden necesitar más tiempo y las muy nuevas o muy complejas pueden producir desmotivación que conduce a la inhibición, por lo que ha de buscarse el equilibrio, evitando que se sientan incapaces de realizarlas.

LAS ETIQUETAS Y EL EFECTO PIGMALIÓN

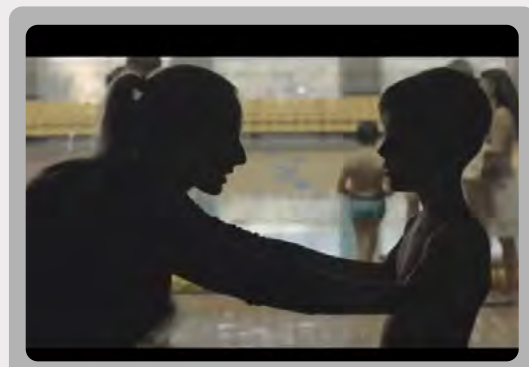
Las **etiquetas** hacen referencia a una calificación identificadora de una persona que se le atribuye por características que tienen que ver con su carácter, comportamiento, dedicación, ideología, etc.

El **efecto Pigmalión** es un fenómeno que describe cómo la creencia que una persona tiene sobre otra puede influir en el rendimiento de esta. Cuando etiquetamos a una persona, las expectativas que tenemos acerca de su conducta influyen en la misma, es decir, le ofrecemos un trato diferenciado en función de nuestras expectativas.

Por su propia definición, sin embargo, este efecto puede ser positivo o negativo. Un efecto Pigmalión positivo provoca un aumento de la confianza y la autoestima de la persona, mientras que uno negativo puede tener el efecto contrario.

De este modo, a las personas que consideramos más capacitadas se les dan más y mayores estímulos, más tiempo para sus respuestas, etc. Estas personas, al ser tratadas de un modo distinto, responden de manera diferente, confirmando así las expectativas. Si esto se hace de una forma continuada, consiguen mejores resultados.

Por el contrario, aquellas personas etiquetadas de un modo negativo, de forma progresiva van disminuyendo su rendimiento y capacidad, hasta llegar al punto de confirmar las sospechas iniciales.



Efecto Pigmalión

Fuente: LESPACOACH

Para que el efecto Pigmalión sea lo más positivo posible es importante aceptar a todos los miembros de un grupo tal y como son y estimular las capacidades innatas de cada uno, felicitando siempre a la persona por sus logros para reforzar la confianza y ser capaces de explicarle el porqué de sus fracasos, intentando averiguar el origen del fallo, ofreciéndole ayuda e intentando transmitir que con voluntad y dedicación se pueden conseguir las metas que se desean.

Este efecto suele darse con mucha frecuencia en torno a la población de personas con discapacidad. La situación de desventaja que experimentan las personas con algún tipo de discapacidad se debe, en muchas ocasiones, a los prejuicios y las barreras que el mismo contexto ha impuesto ya que generalmente las relaciones sociales se efectúan en base a la imagen que tenemos del otro y no con su realidad.

EL EXPERIMENTO DE ROSENTHAL

Rosenthal, profesor de psicología de la Universidad de Harvard, estudiando la influencia positiva que ejercen las expectativas del maestro sobre el aprendizaje y desarrollo del alumnado realizó el siguiente experimento:

En una escuela de primaria con 18 clases pasó un test de inteligencia a los niños al principio del curso. Sin mirar los resultados de los test, seleccionó al azar el 20% de los alumnos de cada clase e informó a sus profesores que esos niños tenían alto potencial según las pruebas realizadas y se podía esperar que mejorasen mucho durante el curso.

Ocho meses después volvió a pasarles el mismo test. Los niños con supuesto potencial mejoraron 4 puntos de CI más que los demás.

Los profesores se sorprendieron mucho cuando supieron que la diferencia entre los dos grupos sólo estaba en sus cabezas, pues creían que habían tratado a todos los niños por igual.

Sin embargo Rosenthal encontró cuatro factores que diferenciaban el comportamiento y explicaban la diferencia de resultados:

- 1. Clima:** los profesores tendían a crear un clima más cálido alrededor de los niños de quienes esperaban más. Se mostraban más afectuosos tanto en lo que les decían como en sus gestos y tono de voz.
- 2. Información:** los profesores les enseñaban más cosas.
- 3. Oportunidad de Respuesta:** les preguntaban más, les dejaban más tiempo para responder e incluso les ayudaban a completar la respuesta.
- 4. Feedback:** cuanto más esperaban del niño, más lo alababan. También les corregían la respuesta si no era correcta, mientras que aceptaban respuestas de baja calidad de aquellos de quienes esperaban menos.

4

Objetivos



Los objetivos definen los resultados que queremos lograr con el grupo de ocio y son los **referentes que van a guiar todo el proyecto** y le van a dar solidez y eficacia. En la medida en que se identifican objetivos se está dotando de coherencia a todas las actuaciones.

En un proyecto deben aparecer tanto los objetivos relativos a las actividades que se van a realizar como los objetivos en relación con las finalidades y metas de la institución o entidad que los respalda: asociación, centro educativo, centro de ocio, ayuntamiento, ... Cuando seleccionamos los objetivos debemos procurar evitar aquellos que sean:

- » **Demasiado ambiciosos:** podríamos caer en situaciones de desánimo o frustración.
- » **Demasiado realistas:** sin un mínimo reto no existe ilusión por el proyecto.
- » **Demasiado abstractos:** porque no nos dice mucho del trabajo a desarrollar.

Los objetivos deben reunir las siguientes condiciones:

- **Definidos con claridad:** enunciados en un lenguaje concreto, preciso y comprensible.
- **Pertinentes:** deben tener relación con la naturaleza de la intervención, es decir, ser coherentes y alineados con los objetivos de la entidad o programa del que dependen y ajustarse a las finalidades generales.
- **Realistas:** posibles de alcanzar con los recursos disponibles. Hay que evitar ser demasiado entusiastas en el diseño de los objetivos. Además, es importante tener presente en los

grupos de ocio, que aunque estos pueden provocar cambios, el objetivo principal debe ser siempre el entretenimiento en sí mismo.

- **Evaluables:** cuando finalicen las acciones y actividades se debe saber si los objetivos se han cubierto o no. Al definir los objetivos de una actividad o proyecto de ocio, se está marcando lo que se espera con la realización del mismo. Para que los objetivos sean evaluables se deben fijar indicadores de porcentajes de individuos o diferencias entre valores iniciales y finales que sirvan de referencia.

Por ejemplo, “lograr que, al menos el 85% de los participantes se sientan satisfechos con el grupo al finalizar las actividades anuales y continúen en él para el próximo año”.

En la planificación se pueden diferenciar dos tipos de objetivos:

- » **Objetivos generales:** son aquellos que se formulan en términos abstractos, se plantean a largo plazo y describen procesos.

Son los más importantes del proyecto al expresar lo que se pretende y servir de orientación a todos los demás. Hace referencia a la necesidad o interés de los destinatarios que el proyecto intenta suplir, es decir, el motivo por el que se da todo el proceso.

- » **Objetivos específicos:** concretan a los generales y conducen a su consecución. En ocasiones se formulan también objetivos operativos que son aquellos en que se desdoblan los específicos y serían las acciones que los participantes deben ejecutar.



Ejemplo:

- **Objetivo general:** reforzar el aprovechamiento del tiempo libre en personas con discapacidad compensando las carencias encontradas.
- **Objetivo específico:** habitar a los jóvenes a participar en actividades grupales, salidas de fin de semana, excursiones y talleres semanales.
- **Objetivo operativo:** iniciar a los participantes en juegos grupales.



SABÍAS QUE...

Las prácticas de ocio de las personas con discapacidad son mayoritariamente pasivas, individuales, poco variadas y de baja satisfacción.

- Las actividades más frecuentes son ver la televisión, escuchar la radio, pasear y asistir a celebraciones familiares.
- Estas actividades que se practican no se corresponden con las que más le gustan a la persona y por lo tanto el grado de satisfacción es bajo.
- La mayoría destaca los beneficios emocionales y sociales del ocio, lo que demuestra la importancia que el ocio tiene para el colectivo.
- Señalan como obstáculos más importantes los derivados de su propia discapacidad, económicos, falta de relaciones y habilidades sociales y desconocimiento de la oferta de ocio.



Sin amigos nadie elegiría la vida: Isabel Guirao at TEDxLeon

Fuente: TEDx Talks

5

Contenidos



Los contenidos se corresponden con las **temáticas** que configuran la estructura del proyecto, sus particularidades, su interés o su oportunidad.

En relación con el ocio y las personas con discapacidad, habitualmente los contenidos tienen que ver con, **habilidades sociales, autonomía y desarrollo personal** en lo referente a conocer sus propios gustos y aficiones en base a técnicas lúdicas y recreativas aunque también resultan habituales los **contenidos culturales, de naturaleza** o los relativos a la **educación en valores**.

Para seleccionar los contenidos es necesario relacionarlos con el tiempo disponible, ya que, en general, es preferible no contar con una cantidad excesiva de contenidos que puedan saturar a los participantes.

Otra consideración importante para la planificación de los contenidos se refiere al atractivo de la propuesta, por lo que estos también se deben analizar en función de las características lúdicas o novedosas.

» **Habilidades sociales:** La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresan sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

En las personas con discapacidad pueden existir factores, que provengan de la propia dificultad o de los comportamientos de los demás, que ayudan a entender las razones de un comportamiento social inadecuado, o que causan dificultades en el sujeto para manifestar una conducta socialmente habilidosa.

Por ejemplo, pueden ser limitaciones en este sentido la dificultad que una persona con discapacidad auditiva presenta para diferenciar los tonos que en una conversación pueden indicar enfado o broma, o la dificultad para la comprensión de un determinado mensaje que puede tener una persona con discapacidad intelectual.

Por lo tanto, si bien las habilidades sociales son una esfera importante de trabajo en cualquier persona, pueden adquirir mayor relevancia en algunos individuos con discapacidad.

Para practicar las habilidades sociales se pueden llevar a cabo actividades en el grupo en las que se presentan modelos en vivo o en video de las conductas a aprender (dar las gracias, pedir perdón, decir que no...), representación de papeles, discusiones en grupo o juegos específicos.

LA ASERTIVIDAD EN LAS HABILIDADES SOCIALES

Un concepto fundamental en las habilidades sociales es la asertividad, la cual podemos definir como un rasgo de la conducta social que se caracteriza por la comunicación abierta y franca, manteniendo el respeto por la postura de los demás interlocutores. Como estrategia y estilo de comunicación la asertividad se diferencia y se sitúa en un punto intermedio entre la agresividad y la pasividad.

En niños y adolescentes los estilos suelen presentarse de la siguiente forma:

- **Estilo pasivo.** Tono vacilante y de queja, mirada hacia abajo, tener la voz baja y evitación de situaciones. Entre sus frases más empleadas están: quizás, supongo, te importaría mucho, no te molestes,... Son niños que no se relacionan satisfactoriamente con su grupo de pares.
- **Estilo agresivo.** Impositivos, con mirada fija, voz alta, habla rápida y postura intimidatoria. Suelen emplear frases como: yo lo haría mejor, debes hacerlo, si no lo haces,... Al igual que los pasivos suelen tener conflictos interpersonales.
- **Estilo asertivo.** Firmes, contacto visual directo, habla fluida, gestos firmes, postura recta, respuestas directas y verbalizaciones positivas. Suelen emplear frases como: yo pienso, yo siento, yo quiero, ¿qué piensas tú?,... Se trata de individuos que logran tener una interacción social positiva.

- » **Educación en valores:** el comportamiento humano está regido por unos principios o valores que son el pilar de la sociedad, y educar en valores permite tomar decisiones más acertadas creando personas más seguras, plenas y felices.

Con la educación en valores se pretende dar la importancia que corresponde a conductas y comportamientos que ayudan a convivir de mejor manera y a sentirse bien en el ambiente. Algunos de estos valores a trabajar son la paz, la tolerancia, la convivencia, el respeto mutuo, la amistad, la solidaridad, la salud y sexualidad, la prevención de violencia o la perseverancia.

La educación en valores, aparte de un contenido más que se puede trabajar desde el ocio y el tiempo libre (con actividades que van desde teatros en los que se interpreten, visitas a asociaciones que representen alguno de ellos, lectura de historias que tengan que ver con el área o concursos de dibujos en relación con el valor a trabajar), debe ser un contenido trabajado de forma transversal durante todo el proyecto, con estrategias socioeducativas como lo pueden ser las siguientes:

- Establecimiento de normas de convivencia
- Creación de un clima de confianza en que los participantes se expresen libremente. Fomento de la tolerancia y el respeto hacia los demás.
- Resolución de situaciones conflictivas a través del diálogo.
- Asignación de responsabilidades a los participantes
- Rechazo a los juegos y juguetes que inciten a la violencia.
- Promoción de actividades grupales y cooperativas.

En cuanto a la relación de la educación en valores y la discapacidad, es destacable la importancia que tiene para la inclusión la adquisición de valores como la tolerancia, la solidaridad o el respeto mutuo.

Además, valores en educación sexual y salud pueden ser especialmente importante en jóvenes con discapacidad, teniendo en cuenta que pueden presentar algunas dificultades en el área y que a menudo es un tema aún más tabú para estos colectivos.

» **Deporte:** están comprobados los múltiples beneficios que la actividad física correctamente estructurada y secuenciada tiene sobre las personas en general, y sobre aquellas que presentan algunas discapacidades en particular lo que puede por ejemplo observarse en la utilización de las actividades deportivas dentro de la mayoría de los programas de rehabilitación. Además, es un complemento indispensable para mantener el cuerpo sano y recuperar la energía vital frente a una posible actitud pasiva y apática que con frecuencia mantienen algunas personas con discapacidad.

Por otro lado, la actividad deportiva ayuda a establecer hábitos saludables de vida y reconstruye el autoconcepto mediante la atención y cuidado de las propias necesidades corporales, además de fomentar el espíritu de grupo y la interacción personal.

Asimismo, unido a las actividades deportivas, es interesante fomentar otros hábitos de vida saludables como puede ser la alimentación.

Para desarrollar estos contenidos se pueden llevar a cabo juegos que conlleven actividad física, prácticas de deportes concretos con las adaptaciones necesarias, actividades de expresión corporal, gymkanas, etc.

» **Autonomía:** es frecuente que en las personas con discapacidad el grado de autonomía presentado no se corresponda con el del resto de personas de su edad y sin embargo, es importante que en la medida de lo posible estas personas sean autónomas, teniendo en cuenta que es beneficioso tanto para ellos mismos en relación con su autoconcepto y autoestima, como para las familias que en ocasiones pueden sentirse saturadas.

Algunas de las habilidades importantes en este área son las relacionadas con tareas dirigidas a sí mismos (higiene, vestido, rutinas, realización de tareas del colegio...) o dirigidas a contribuir en el hogar (limpieza, orden, comida, compras...). La inserción en estas tareas pueden llevarse a cabo mediante juegos simbólicos, salidas a centros comerciales en las que las personas hagan sus propias compras, talleres de cocina o limpieza, etc. Además, en estas tareas es importante la generalización en casa de lo aprendido para lo que se necesita la colaboración de las familias.

- » **Cultura:** el arte y la cultura son medios a través de los cuales las personas pueden desarrollarse, encontrarse a sí mismas y sensibilizarse con el entorno. El estudio de la cultura abre diversos mundos, lo que tiene como consecuencia una aceptación por las diferencias de otros y la apertura de sus capacidades interpersonales, en este sentido se puede considerar especialmente importante en grupos en los que participan personas con discapacidad.

Por otro lado, estas disciplinas incitan a la reflexión así como a preguntarse si hay maneras diferentes de hacer las cosas, aprendiendo a ver el mundo con ojo crítico y a saber que siempre hay opciones diferentes.

Algunas actividades en este ámbito pueden ser los talleres de trabajos manuales (pintura, costura, modelado, bricolaje...) y artísticos (baile, teatro, música...), inserción a la lectura (intercambio de libros, lectura diaria de periódicos o revistas), hacer pasatiempos, tocar algún instrumento o realizar salidas culturales (cine, teatro, conciertos o exposiciones).

- » **Naturaleza:** la naturaleza ofrece una cantidad tan elevada de estímulos que el contacto con ella hace que la persona se encuentre en un espacio abierto, con sensación de libertad, con capacidad de moverse y observar los procesos que ocurren. Así, se puede decir que es fundamental para el desarrollo de las habilidades de movimiento, que puede ser un ámbito de trabajo importante en determinadas personas con discapacidad, pero también un estímulo para las emociones y el aprendizaje.

Lo que prevalece por encima de todo es divertirse, relajarse y recrearse en los entornos naturales que proporciona la naturaleza. Además, teniendo en cuenta que en muchas ocasiones las personas con discapacidad acostumbran a un ocio más pasivo, las actividades en la naturaleza pueden ser novedosas y de ayuda para descubrir nuevos hobbies y estimular el autoconcepto.

Los paseos por los jardines, los parques naturales, el campo, el turismo rural, la jardinería y horticultura, los deportes al aire libre, la playa y la montaña o las granjas escuelas son algunos de los ejemplos de los entornos naturales de los que se puede disfrutar en el tiempo de ocio.



- » **Inteligencia emocional:** se pretende con ella la adquisición de competencias emocionales, entendidas estas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.

Discriminar los sentimientos y emociones nos permite usar esta información de manera que podamos guiar nuestros pensamientos y acciones para estar motivados, hacer planes y conseguir logros en la vida. La inteligencia emocional no es una capacidad fija ni innata, muy al contrario es una cualidad que se puede aprender, desarrollar y enriquecer a lo largo de la vida.

Para la inserción en el plano de las emociones es importante primero el reconocimiento de las mismas, lo cual puede ser complicado especialmente para algunas personas con discapacidad intelectual, aunque también en otras discapacidades como la ceguera en la que la persona se pierde detalles importantes de las emociones como pueden ser las expresiones faciales. Para ello puede ser interesante la lectura de libros en los que se habla de emociones y estados de ánimo, las actividades de role-play⁴, actividades de relajación y meditación, estrategias de regulación emocional o actividades de expresión emocional.

4 Role play: técnica a través de la cual se simula una situación que se presenta en la vida real

6

Metodología y actuaciones



Una vez definidos los objetivos y teniendo en cuenta las bases contextuales del proyecto de ocio, se planifica la estrategia o metodología que responde a la pregunta de **cómo se va a hacer**. Así, en los proyectos debe incluirse tanto una parte en la que se determinen las grandes líneas metodológicas sobre las que se van a orientar las actividades, como una parte más operativa y práctica de las actuaciones. Estas tareas son habitualmente responsabilidad del monitor o equipo de monitores que llevan a cabo el proyecto y se suelen plasmar en el *programa de actividades* que es diseñado para periodos concretos de tiempo.

En el programa de actividades se suelen planificar tanto las actividades claves como las secundarias, siendo frecuente la planificación de soluciones alternativas que permitan afrontar los imprevistos.

Así, una vez iniciado el proyecto, tan importante es asegurarnos de que nos ajustamos a la planificación, como estar preparados para abandonar la planificación inicial en bien del cumplimiento de los objetivos. Por tanto, es conveniente 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.

“En el programa de actividades se suelen planificar tanto las actividades claves como las secundarias, siendo frecuente la planificación de soluciones alternativas que permitan afrontar los imprevistos.”

Principios metodológicos de los proyectos de ocio inclusivo:

- » **Intervención grupal.** Se trata de un principio esencial dentro de la metodología de los talleres de ocio inclusivo. Este principio, sin embargo, no tiene por qué eliminar las tareas en solitario de los participantes.

- » **Actividad dirigida y/o supervisada.** Ha de darse siempre una relación inversamente proporcional entre el nivel de presencia y seguimiento del animador y el grado de madurez del grupo.
- » **Contextualización.** En los proyectos de ocio inclusivo es necesario partir de los intereses y propuestas de los propios destinatarios aunque en principio no coincidan expresamente con los objetivos planificados o con las necesidades detectadas.
- » **Participación.** Algo común a cualquier proyecto de ocio inclusivo es que siempre se requiere la participación del grupo, puesto que si no, se está acabando con la propia esencia de ocio.

La participación ha de ser gradual. Teniendo en cuenta que según el grado de participación que se otorga al grupo los proyectos se pueden clasificar en proyectos con **metodología directiva** y proyectos con **metodología no directiva**.

Normalmente se asume como necesaria una postura mixta entre una metodología directiva y una metodología no directiva, es decir, a menudo es positivo que las actividades sean propuestas por el monitor y en otras por los participantes. Además, en grupos en los que participen personas con discapacidad, esto puede ser especialmente relevante, teniendo en cuenta que con asiduidad sus actividades de ocio son planificadas por la familia.

No obstante, en las actividades de ocio inclusivo es habitual organizar diversos grupos de edad y niveles de desarrollo, y en torno a ellos adecuar la metodología en función de las necesidades de cada uno, siendo necesario establecer un denominador común para todos basado en un estilo participativo, dinámico, reflexivo y educativo.

- » **Diversidad de técnicas y herramientas metodológicas.** En los proyectos de ocio inclusivo, además de los métodos específicos de los diferentes contenidos de referencia para las actividades (por ejemplo un taller de teatro utiliza técnicas específicas de dramatización, caracterización, expresión oral o expresión mímica,...) , se utilizan diversidad de técnicas.

Algunas de las **técnicas** más utilizadas en los talleres de ocio inclusivo son:

- **Técnicas para motivación.** Aquellas técnicas que alientan a la participación a través de dinámicas específicas, juegos, contacto directo con el objeto o proceso,... Para la motivación también es importante hacer referencias a las experiencias y conocimientos de los participantes, utilizar una amplia variedad de recursos distintos así como el humor y un clima de trabajo distendido y afectuoso.
- **Técnicas de creatividad.** Son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Implican determinadas acciones que en general, son más importantes que la técnica en sí misma y que sirven como estímulo.
- **Técnicas de evaluación.** Las más usuales son: Recopilación documental (recopilación de información a lo largo del proyecto que será analizada y valorada de acuerdo a las líneas generales del mismo), Observación, Entrevistas, Encuesta o Cuestionario (instrumentos de recogida de información en base a preguntas ordenadas redactadas de tal manera que permitan al evaluador conocer aquellos aspectos que interesan. Suelen ser los más predominantes por su facilidad a la hora de analizar de manera cuantitativa), Grupo de discusión (muy útil para evaluar un proyecto de manera situacional y dinámica), Técnicas de grupos (instrumentos donde se

potencia la creatividad en base a las interacciones existentes en los grupos. Permiten recoger información con matices que a veces se escapan en otros instrumentos), y 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).

- **Técnicas lúdicas**, es decir, la utilización del juego como herramienta principal para las intervenciones de ocio inclusivo que sean las que promuevan el aspecto de disfrute en las actividades.

En su concepción de técnica el juego debe aceptarse como un proceso y no como un resultado, debe ser significativo e intencionado y estar planificado.

Con las técnicas lúdicas se consigue la cohesión grupal, se promueve la cooperación entre los miembros del grupo y se fomentan las relaciones sociales y el desarrollo evolutivo.

El juego libre o no planificado debe ser también utilizado en los talleres de ocio ya que tiene valor educativo por sí mismo.

- **Técnicas y recursos expresivos**. Se trata de técnicas que favorecen la expresión y son a su vez formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas expresivas.

Aunque su uso es intergeneracional suelen ser habituales en las actividades infantiles y en las actividades con personas con discapacidad ya que cualquier actividad que utilice técnicas creativas y expresivas resulta muy motivadora y gratificante.

En los proyectos de ocio inclusivo la tipología de actividades que se pueden encuadrar bajo la denominación de expresión y creatividad son actividades de expresión plástica (actividades relacionadas con la pintura, el dibujo, el modelado,...), de expresión musical y de expresión corporal y dramatización.

6.1

Adaptaciones metodológicas en personas con discapacidad

En este punto es importante tener presente que las personas con discapacidad se encuentran en el entorno importantes barreras físicas y sociales que limitan el ejercicio de su derecho de autonomía en libertad. Por ello, es importante adaptar la metodología de algunas actividades y las actuaciones como monitor. A continuación, se detallan las limitaciones más importantes que se presentan para las diferentes discapacidades:

Adaptaciones generales en las actividades de ocio para personas con discapacidad física:

1. Si es necesario la colaboración de algún compañero en un juego el monitor debe equilibrar los equipos, tiempos y ritmos para que la persona con discapacidad no sea siempre la primera en ser eliminada.

2. Si no es posible adaptar el juego el monitor debe asignar un rol al participante con discapacidad que sea compatible con sus problemas de movilidad.
3. Es importante tener presente qué tipo de obstáculos limitan el movimiento de la persona en un determinado espacio y controlarlos. *Por ejemplo, las medidas de las puertas si una persona usa silla de ruedas, las rampas, la accesibilidad de los aseos...*

Adaptaciones generales en las actividades de ocio para personas con discapacidad visual:

1. Familiarización del participante con discapacidad visual con el entorno, ofreciendo recursos y evitando el ruido ambiental que puede desorientar, manteniendo puertas totalmente abiertas o cerradas de manera que no sean un obstáculo, avisando cualquier cambio en la ubicación de mobiliario.
2. Utilizar los colores que mejor vea la persona así como materiales agradables al tacto y al olor y que estén adaptados, como pueden ser los balones sonoros.
3. Utilizar siempre el nombre de la persona con discapacidad visual para dirigirse a ella y establecer contacto con el brazo identificándose, siendo necesaria una presentación de los compañeros para la identificación de voces.
4. Utilizar sin problema palabras como “ver” o “mirar” ya que ellos la relacionan con un sentido general de “percibir”.
5. Seleccionar los datos orales para evitar una sobrecarga en la información a procesar.
6. En situaciones de paseo dejar que sea la persona quien tome el brazo del monitor cuando lo necesite, haciéndolo por el codo para percibir el sentido del desplazamiento. En situaciones imprecisas ir siempre delante, no frenar en seco, indicar si hay que ascender o descender, colocar su mano sobre barandillas y techos bajos y avisar en el momento de llegada.



Adaptaciones generales en las actividades de ocio para personas con discapacidad auditiva:

1. Plasmar toda la información mediante carteles en lugares accesibles.
2. Utilizar frases cortas, vocalizar, transmitir consignas visualmente (cambiar palabras como “ya” o “tiempo” por gestos o luces).
3. Si la persona practica la lectura labial tener en cuenta la luz y posición del emisor del lenguaje.
4. Disponer el grupo preferiblemente en forma de U o círculo de manera que tengan siempre acceso visual a los demás.
5. Trabajar en parejas o en grupos pequeños que puede facilitar las interacciones comunicativas y establecer turnos de intervención.

6.2

El monitor en los proyectos de ocio inclusivo

- **El monitor no es uno más en el grupo.** Aunque puede y debe ser cercano al grupo de participantes, el animador tiene una función determinada que le diferencia del resto.
- Las intervenciones del monitor de un grupo de ocio inclusivo pueden ser de tres clases. Se trata de intervenciones que aparecen entremezcladas:
 - » **Intervenciones a nivel técnico**, por ejemplo funciones de coordinación y planificación
 - » **Intervenciones a nivel emotivo**, por ejemplo para despertar interés o ayudar a la participación
 - » **Intervenciones a nivel experto**, que serían aquellas directamente relacionadas con los contenidos del proyecto, por ejemplo *juegos, técnicas de creatividad, actividades deportivas, actividades medioambientales,...*
- Durante el **desarrollo de las actividades**, el monitor de talleres debe:
 - » Garantizar que cada persona cumple el papel/rol asignado
 - » Dar respuesta a problemas imprevistos
 - » Garantizar que se cumpla el horario y plazo establecido
 - » Estimular la participación y comunicación del grupo
 - » Intervenir en los posibles conflictos que puedan surgir
 - » Atender a situaciones particulares
- Con respecto a la **ejecución de actividades**. Es importante dinamizar, no dirigir. Lo realmente importante es el proceso que se sigue en el desarrollo de la actividad ya que, aunque las actividades deben concluir de forma grata y exitosa, en realidad, es sobre el proceso de realización donde debe recaer la mayor atención.

El monitor presta ayuda solo si esta es necesaria y, de manera general, aunque con especial cuidado si el grupo de participantes son personas con discapacidad o menores, es fundamental mantener siempre una actitud positiva, mostrarse satisfecho frente a las producciones individuales o del grupo, no deshacerse de nada de lo que hagan los participantes (sobre todo entre los más pequeños) y no es recomendable borrar/tirar/desechar, en todo caso repetir de nuevo.

- Uno de los objetivos básicos de los talleres de ocio es el “disfrute”, que coloquialmente se utiliza como sinónimo de “pasarlo bien”, simple afecto positivo o placer.

En su relación con el ocio, el término disfrute se relaciona con la implicación psicológica que produce una determinada actividad, es decir, se supone que una actividad comporta disfrute cuando produce sentimientos de autovalía y de control y competencia personal.

Así, aunque la competición es una característica común de muchas actividades y talleres recreativos, cuando el ganar a un oponente predomina sobre un buen desempeño, el disfrute tiende a desaparecer.

ACTITUD DEL MONITOR DURANTE LA EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

COMPORTAMIENTO EFICAZ

- Vivo, entusiasta.
- Se interesa por el grupo y cada uno de los individuos que lo componen.
- Alegre, optimista.
- Posee dominio de sí, no se perturba fácilmente.
- Es honesto, imparcial y objetivo.
- Es paciente.
- Muestra comprensión y simpatía en su trabajo con el grupo.
- Es amigable y cortés.
- Ayuda al grupo y a sus individuos.
- Impulsa el esfuerzo y recompensa el trabajo bien hecho.
- Reconoce los esfuerzos del grupo.
- Prevé las reacciones de los otros en los contextos sociales.
- Estimula al grupo para que actúe lo mejor posible.
- Trabajo bien organizado, metódico.
- Método flexible dentro de un plan.
- Se adelanta a las necesidades de cada uno.
- Estimula al grupo con ayuda de materiales y técnicas interesantes y originales.
- Demuestra y explica claramente y de manera práctica.
- Da directivas claras, concretas.
- Estimula al grupo a resolver los problemas personales y apreciar sus realizaciones.
- Asegura la disciplina calmada, digna y positivamente.
- Ayuda con voluntad.
- Prevé y ensaya resolver las posibles dificultades.

COMPORTAMIENTO INEFICAZ

- Apático, triste, parece aburrirse.
- Parece no tener interés alguno en el grupo y las actividades del mismo.
- Deprimido, pesimista.
- Se exalta, se perturba fácilmente.
- Demasiado serio, excesivamente ocupado para dejar lugar al humor.
- No es consciente de sus errores o no es capaz de admitirlos.
- Es injusto o parcial en relación con los individuos que conforman el grupo.
- Es impaciente.
- Seco con el grupo, hace uso del sarcasmo, muestra una falta de simpatía a su respecto.
- Distante.
- Parece no ser consciente de los problemas y necesidades.
- No alaba los logros del grupo, actúa con rigor exagerado.
- Duda de los motivos de los individuos que conforman el grupo.
- No prevé las reacciones de otros en los contextos sociales.
- No realiza esfuerzo para generar la estimulación en el grupo.
- Trabaja sin plan, sin organización.
- Método rígido, se muestra incapaz de desviarse del plan.
- No es capaz de tomar medidas según las diferencias y las necesidades de cada uno.
- Utiliza materiales y técnicas poco interesantes.
- Las demostraciones y explicaciones no son claras.
- Las directrices son incompletas.
- No es capaz de dar al grupo oportunidad de resolver sus problemas ni apreciar su trabajo.
- No cesa de reprender y ridiculizar, y recurre a distintas formas de sanciones.

7

Factores organizativos



Los factores organizativos de un proyecto pueden dividirse en tres aspectos relevantes:

- » **Espacio de trabajo:** este puede cambiar en las diferentes actividades. Dándose unas por ejemplo en una sala de la asociación para la que se trabaja, y otras al aire libre o en recintos en los que se puedan encontrar diferentes actividades de ocio. No obstante, en grupos en los que participan personas con discapacidad es siempre importante tener presente que el espacio en el que se va a trabajar sea accesible para todos.
- » **Materiales:** es importante tener en cuenta la utilización de materiales adecuados y adaptados a las características de todos los participantes del grupo, siendo necesario que, antes de su elección se conozcan las características de los mismos.
- » **Temporalización:** hace referencia a la planificación de las diversas acciones desde el inicio del proyecto hasta el final. A menudo, un grupo de ocio se organiza, bien con la misma duración que un curso escolar, bien durante los meses de verano, o bien en aquellos meses en los que se presenten subvenciones que puedan aprovecharse para tal destino. Este apartado hace referencia a los tiempos del proyecto en sí, y no a cada actividad que se realice dentro del mismo.

Además, es necesario plantear con qué frecuencia se reúne el grupo, aunque al ser un grupo de ocio, esta puede ser variable. *Por ejemplo puede plantearse en inicio una quedada semanal, pero dejando opciones a que algunas semanas puedan ser dos y otras ninguna.*

Por otro lado, otro dato importante en este punto, es determinar en qué momentos se permite entrar o salir a los integrantes del grupo.

No es recomendable dejar el grupo siempre abierto, porque esto puede implicar varias dificultades (estancamiento de actividades por nuevas incorporaciones al grupo, creación de subgrupos, asilamiento de los nuevos integrantes, etc.). No obstante, durante el transcurso del año escolar por ejemplo, pueden abrirse varios momentos para la entrada y salida de integrantes, como puede ser la época de navidad o de semana santa, o bien fijar únicamente el primer mes para la aceptación de nuevos miembros.

En grupos de personas con discapacidad, es importante valorar dos aspectos en este sentido.

Por un lado, dejar el grupo abierto puede suponer dificultad para determinadas personas que tengan dificultades relacionales, aunque también una oportunidad para fomentar la adaptación a los cambios.

Por otro lado, es importante valorar la dificultad que a menudo tienen las personas con discapacidad para encontrar un grupo de ocio, y esto a veces implica que si el acceso al grupo se cierra, haya personas que conozcan su existencia más tarde y se queden sin participar en actividades de ocio durante todo un año.

7.1

Fases en el desarrollo de grupos

Es importante conocer las diferentes fases de desarrollo de un grupo con el objetivo de respetarlas, adecuar la temporalización y acompañar al grupo en su desarrollo.

De manera genérica se pueden citar cuatro estadios que resumen el proceso secuencial de formación y desarrollo por el que pasa un colectivo hasta llegar a reunir las condiciones y características psicosociales que lo definen como grupo. Se trata de una serie de pasos, que aunque se suceden en el mismo orden, no tienen siempre la misma duración temporal.

- 1. Fase de iniciación (orientación):** en esta fase se puede percibir una lucha individual por sentirse aceptado, se suele estar por tanto a la expectativa y con sentimientos de inseguridad, más aún si estos sentimientos están muy arraigados, lo cual ocurre con cierta asiduidad en personas con discapacidad.

Es una etapa individualista, en la que las decisiones se toman por el monitor y suele haber conflictos a pequeña escala.

Estos conflictos pueden verse también incrementados en grupos en los que participan personas con discapacidad cuando los integrantes no están acostumbrados a ciertas actividades en su tiempo de ocio o a compartir con otros estos momentos.



Por lo tanto, en un grupo de ocio inclusivo, a veces esta fase puede alargarse más de lo habitual, teniendo en cuenta que determinados participantes probablemente están acostumbrados a un ocio en solitario y llegar a un grupo puede suponer más dificultades para ellos.

Como monitores, en esta etapa es importante:

- Preguntar a los participantes.
- Evitar situaciones tensas.
- Crear un ambiente positivo.
- Ver las expectativas que tienen los miembros del grupo.
- Desarrollar técnicas de presentación, confianza y conocimiento.

2. Establecimiento de normas y resolución de conflictos: es la etapa más importante y si no se supera bien pueden aparecer conflictos. En ella se dan las pautas de comportamiento valorándose las conductas que son aceptables y las que no, repartiéndose funciones y liderazgos. Esto puede ser en ocasiones más dificultoso en ciertas personas con discapacidad si están acostumbradas a una menor exigencia en los límites por parte de familiares, profesores, etc.

Algunas normas pueden ser:

1. Las ideas de todos los integrantes son igual de válidas.
2. El monitor es el que tiene la última palabra en las decisiones, aunque intentarán tomarse en consenso.
3. Se pide la palabra antes de hablar y se hace de uno en uno.
4. Se debe pedir ayuda y ayudar a los demás cuando sea necesario.
5. Es importante ser puntuales y educados (por favor, gracias, saludos...)
6. Se cuida y se ordena el material y el lugar en el que se realiza la actividad.

Los pasos en el establecimiento de las normas y las conductas asociadas son:

- **Responsabilidad grupal:** se lucha por el poder, se va viendo quien tiene las iniciativas, el prestigio, a quien se le escucha. Surgen los roles y líderes y se destina la responsabilidad a cada miembro. Es especialmente importante en grupos en los que participan personas con discapacidad que el monitor trate de evitar que las características de cada persona afecten en los procesos. *Por ejemplo, el monitor debe asegurarse que a una persona no se le niega un rol determinado por el hecho de tener una discapacidad, si no que en este caso el grupo debería buscar los apoyos necesarios para que la persona pueda desempeñarlo.*

- **Responder a los demás:** el grupo empieza a interrelacionarse, esta supone saber escuchar, responder, interpretar los mensajes. Como monitores es necesario facilitar la comunicación con mensajes claros, sabiendo que no hay una única manera de ver las cosas, cuidando el lenguaje no verbal, etc.

En esta etapa, es especialmente importante en grupos en los que participan personas con discapacidad, que el monitor se asegure de que los mensajes están llegando a todos, utilizando en cada caso las adaptaciones oportunas.

- **Cooperación:** en un grupo eficiente los miembros se apoyan, comparten recursos y colaboran. Es importante detectar el momento adecuado para esta fase, ya que al grupo al principio le cuesta cooperar. En esta fase, es importante que la persona con discapacidad reciba la ayuda del otro pero también que tenga la oportunidad de sentirse útil con respecto al grupo.
- **Toma de decisiones mediante consenso:** las decisiones pueden tomarse mediante votación (debe ser diplomática o pueden surgir conflictos debido a que siempre hay alguien que no está de acuerdo), autoridad (puede haber personas que influyen a los demás y cuando se cansa el resto pueden surgir conflictos) o consenso (es adecuado presentar el punto de vista personal del modo más objetivo posible y evitar las situaciones centradas en “ganar-perder”).



DINÁMICA TOMA DE DECISIONES: LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Materiales: sombreros de diferentes colores.

Desarrollo y normativa: cada miembro del grupo se pone un sombrero en particular y debe pensar sobre un problema o situación planteada, según las reglas establecidas.

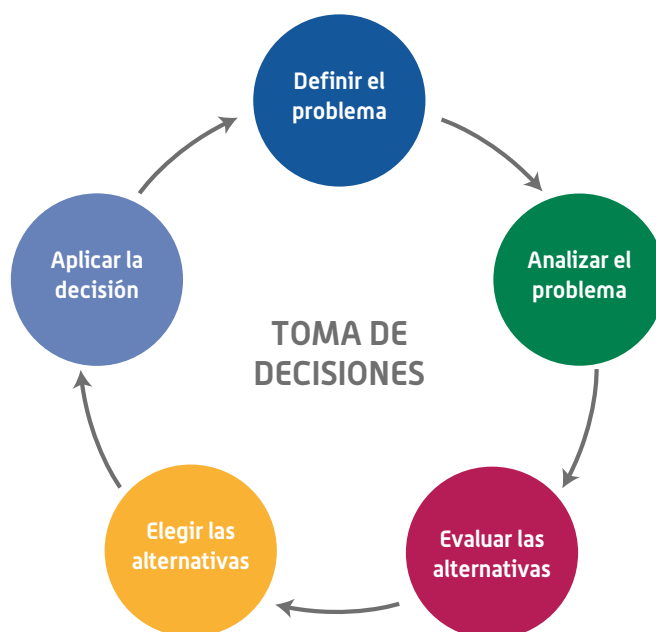
Es necesario referirse a los sombreros por su color y nunca por su función.

El matiz distintivo de esta técnica se basa en diferenciar los aspectos emocionales, optimistas, lógicos, pesimistas, etc., modificando el estilo tradicional de pensamiento que aborda las situaciones sin diferenciar los puntos de vista. Se establecen los siguientes roles para cada uno de los seis sombreros:

- **Sombrero Blanco:** implica neutralidad y conducta objetiva. El pensador con sombrero blanco pone sobre la mesa enunciados neutrales, que no deben utilizarse para apoyar un determinado punto de vista. Aquí no se admiten ni la opinión propia, ni los presentimientos, ni los juicios basados en la experiencia o las intuiciones.
- **Sombrero Rojo:** sugiere emociones, sentimientos y aspectos no racionales. No necesita justificación, se expresa sin razones o fundamentos. El propósito de este tipo de pensamiento es hacer visible el trasfondo emocional.

- **Sombrero Negro:** abarca los aspectos negativos, lo sombrío, lo pesimista. Implica el juicio crítico, el porqué no funcionará.
- **Sombrero Amarillo:** es optimista e involucra los aspectos positivos. Se concentra en el beneficio e implica un pensamiento constructivo. Tanto para el sombrero negro como para el sombrero amarillo, los juicios deberán ser lógicos y racionales, porque de otra manera se estaría en terreno del sombrero rojo.
- **Sombrero Verde:** indica creatividad y nuevas ideas. Busca alternativas. Va más allá de lo conocido, lo obvio y lo satisfactorio. Genera provocación para salir de las pautas habituales de pensamiento.
- **Sombrero Azul:** se relaciona con el control y la organización del proceso del pensamiento. Está por arriba de los otros sombreros ya que ejerce el control. Enfoca el pensamiento. Permite la visión global. Nos indica cuándo cambiar de sombrero. Si se está desarrollando un proceso formal grupal, este sombrero controla el protocolo. Además de organizar los otros sombreros, organiza otros aspectos del pensamiento: evaluación de prioridades o enumeración de restricciones.

En esta fase, con respecto a los participantes con discapacidad, es importante involucrarlos de forma correcta en la toma de decisiones, ya que en algunas ocasiones los entornos los limitan en la toma de decisiones, mientras que en otras por fomentar su bienestar las decisiones giran en torno a sus preferencias. Así, el monitor debe encontrar el equilibrio para que todo el grupo aporte de igual forma en este sentido.



Para llegar a un conceso, como monitores, en esta etapa es importante:

- Crear normas claras y eficaces.
- Dar poder al grupo para el establecimiento de las normas.
- Hacer hablar a todos para conocer todas las opiniones.
- Si el grupo ya está formado es necesario conocer sus normas.
- Dar oportunidades para que el grupo realice sus propias actividades.
- Hacer que asuman sus responsabilidades.
- Evitar las discusiones, luchas por el liderazgo, los subgrupos. En general, dando responsabilidades a los miembros para que reflexionen.

3. Etapa de eficiencia o madurez: en esta etapa, los miembros del grupo ya tienen un sentimiento de afectividad hacia el mismo, han aprendido a trabajar en común y suele ser un momento creativo. Si aparecen conflictos el grupo ya sabe afrontarlos, siendo los objetivos más realistas y operativos.

En esta etapa, los monitores deben:

- Pasar a un segundo plano, dejando que el grupo se autogestione.
- Reforzar las actitudes positivas, dando confianza y apoyo.
- Trasladar al grupo las responsabilidades, repartir funciones...
- Tomar un papel de facilitador de información y técnicas, motivando al grupo para que tome decisiones.

4. Etapa final: en esta etapa, un grupo bien desarrollado puede mostrar aumento de conflictos, falta de interés, ruptura de las habilidades de trabajo, agresividad contra las personas que llevan el grupo, o por el contrario una actividad muy exagerada y un trabajo muy bueno.

Los monitores en esta etapa deben:

- Exponer al grupo las circunstancias que han llevado a esta situación. Abrir nuevas perspectivas.
- No crear falsas esperanzas de continuidad al grupo.



8

Recursos



Los recursos dentro de la planificación de un proyecto hacen referencia a las necesidades que se tienen a la hora de crear el proyecto. Estas necesidades pueden plantearse en diferentes áreas:

- » **Recursos humanos:** consiste en describir la cantidad y calidad (aptitud, formación o perfil profesional), de las personas que son necesarias para la ejecución de las actividades que contempla el proyecto. Es necesario señalar las responsabilidades específicas que asumen.

A tener en cuenta > Según la legislación vigente en la ratio monitor/participante hay que tener en cuenta:

Si se trata de actividades al aire libre:

- Si participan más de 100 personas deberá existir un monitor por cada 10 participantes o fracción. Si participan menos de 100 un monitor por cada 13 participantes o fracción. En cualquier caso, si se excede de treinta personas se deberá contar con al menos un coordinador y en actividades al aire libre donde se incluyan participantes con necesidades especiales un monitor por cada tres participantes o fracción (en la legislación vigente de ocio un participante tiene necesidades especiales cuando tenga reconocido un grado de minusvalía igual o superior al 33%).

Si se trata de actividades genéricas de ocio (que no sean al aire libre ni conlleven un riesgo moderado):

- Por cada 25 participantes o fracción, un monitor y si se incluyen participantes con necesidades especiales un monitor por cada tres participantes o fracción.

- » **Recursos financieros:** en ocasiones, se necesitan recursos financieros para poder llevar a cabo las actuaciones previstas. *Por ejemplo, si se pretende realizar una visita al parque de atracciones o asistir a un espectáculo, los recursos financieros son los costes de las entradas.* Es importante no confundir los recursos financieros con el presupuesto, que es la previsión total de los gastos que lleva aparejado el proyecto.
- » **Recursos materiales:** donde se tienen 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-fungible (proyector de vídeo, cámaras de fotos,...) e Infraestructura y equipamientos (salón de usos múltiples, mesas, sillas....).
- » **Transporte:** este suele ser un recurso importante dentro de los proyectos de ocio, teniendo en cuenta que los desplazamientos forman parte de muchas de las actividades de tiempo libre. Puede plantearse de diferentes formas. *Por ejemplo solicitar un autobús para el transporte del grupo, usar el transporte público para fomentar la autonomía, utilizar los coches de los propios monitores, etc.*

Por otro lado, se entiende por recurso de ocio y tiempo libre los dispositivos, programas y proyectos que integran las experiencias de ocio en un sentido amplio. De manera general, los diferentes recursos que se citan para las personas con discapacidad son:

- » **Servicios de respiro familiar:** Es un apoyo de carácter no permanente, dirigido a los familiares que conviven con personas con discapacidad, con el fin de facilitar la conciliación de su vida personal, familiar y laboral, prestando una atención temporal y a corto plazo a su familiar con discapacidad. *Por ejemplo, el respiro familiar para los padres de una chica con autismo, puede suponer que dos tardes a la semana un monitor la acompañe a merendar y dar un paseo durante dos horas, con el objetivo de que ellos puedan hacer la compra, las labores del hogar, ir al gimnasio o ver una película en solitario.*

RESPIRO FAMILIAR. BENEFICIOS PARA EL CUIDADOR FAMILIAR	
AL CUIDADOR LE PERMITE	A LA PERSONA CUIDADA
Disfrutar de tiempo de descanso, tiempo de ocio y tiempo libre.	Recibe atención profesional e individualizada.
Sustituir su rol como cuidador de forma temporal.	Acceder a tratamientos que a lo mejor no podría acceder en su entorno familiar.
Atender facetas de la vida personal y laboral.	Participa en actividades poco habituales en su vida diaria.
Deshacerse del estrés, cansancio y ansiedad.	Queda asegurada la continuidad en sus ciudadanos de manera profesional.
Solucionar o superar momentos personales de dificultad en la atención familiar.	

- » **Grupos de ocio y tiempo libre:** en ellos, el objetivo es el disfrute de los participantes, y para ello un grupo de monitores dirigidos por una entidad fomentan actividades de diferentes temáticas con una continuidad y duración determinadas. Aunque este puede repercutir en las familias como un programa de respiro familiar puesto que supone un tiempo libre para ellas también, este no es el objetivo principal.

Por ejemplo, una asociación puede gestionar un grupo de ocio del que se encargan cuatro monitores que organizan diferentes actividades todos los sábados durante cuatro horas para diez jóvenes con y sin discapacidad.

- » **Grupos de Ayuda Mutua:** permiten que familias que están en una situación similar hablen de su experiencia, con el objetivo de dar soporte y ayuda a otras, que pueden aplicar lo aportado en el grupo a su propia situación. Una familia puede llevar una situación problemática que esté atravesando y otra aportar un recurso que a ella le sirvió cuando pasó por ese momento.

Por ejemplo, una madre puede estar preocupada porque su hijo con discapacidad intelectual no tiene amigos, y otra puede proponerle como recurso un grupo de ocio inclusivo al que acude su hijo desde hace unos años y que le ayudó a tener un grupo de amigos.



Fundaland: parque de ocio inclusivo

Fuente: Fundación A LA PAR

Por tanto, la igualdad en la situación conflictiva (enfermedad, discapacidad, parentesco con una persona con dificultades, etc.) y la reciprocidad (ofrecer su experiencia para ayudar a los demás) son componentes constitutivos de los grupos de Ayuda Mutua, los cuales favorecen un mejor afrontamiento de diferentes situaciones, amplían la red social y fomentan la adquisición de nuevas habilidades.

Afortunadamente, la importancia del ocio inclusivo está cada día más presente tanto en el ámbito del ocio y el tiempo libre como en el del trabajo con personas con discapacidad. Gracias a estos avances, van surgiendo diferentes iniciativas en relación con los recursos de ocio que abren un mayor abanico de alternativas para todos.

8.1

Las nuevas tecnologías como recursos para las personas con discapacidad

En lo relativo a los recursos materiales, un área importante en la actualidad es el de las nuevas tecnologías. Y en relación con el ocio y la discapacidad, su uso se está introduciendo como apoyo directo a la realización de actividades de las siguientes formas:

1. Nuevas tecnologías para la realización de actividades: talleres de cine, informática, grupos de radio, actividades donde los participantes aprenden a utilizar cámaras, videos, equipos informativos, platos de mezcla, etc.

2. Estructuradores de contenido: en los cuales se apoya la realización de una actividad, con presentaciones audiovisuales adaptadas a las capacidades de los participantes donde se les muestra e informa las actividades a realizar. Los avances en realidad virtual son muy significativos en este sentido.
3. Usos para la comunicación: tanto para el mantenimiento de contactos entre participantes como para ofrecer ayudas técnicas necesarias para potenciar una mayor comunicación e implementar, en su caso, sistemas alternativos o aumentativos de comunicación.
4. Para la autonomía, por ejemplo tecnologías para la movilidad personal o para la manipulación y el control del entorno.

“Según estudios recientes el 84% de las personas con discapacidad afirman que las nuevas tecnologías han mejorado su vida.”

Sin embargo, aunque resulta contradictorio, las nuevas tecnologías pueden tanto suponer una facilitación y acceso a las diferentes áreas de interés de la vida como limitar aún más la inclusión de la persona.

LIMITACIONES QUE APORTAN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Si la referencia es Internet, por ser este el elemento más representativo de la Sociedad de la Información, se observa que la “Red” ofrece múltiples barreras por ejemplo para las personas con limitaciones visuales si el PC no traslada el documento a voz o a Braille.

Ocurre algo parecido con las personas con limitaciones físicas, que no siempre pueden acceder a la pantalla o al ratón, o las personas con discapacidad intelectual que se desorientan ante la complejidad de la información.

Si a este tipo de trabas se añaden las que tienen otro origen como son la escasez de medios económicos, la falta de formación,... se llega a la conclusión de que las nuevas tecnologías son una oportunidad para las personas con discapacidad siempre que la sociedad sea capaz de hacerlas accesibles. Así, es importante tener todo ello en cuenta a la hora de llevar a cabo un proyecto de ocio, con el objetivo de que en él no estén presentes estas limitaciones.



SABÍAS QUE...

Con el término *brecha digital* se hace referencia a la distancia entre quienes pueden hacer un uso efectivo de las herramientas de información y comunicación y aquellos que no pueden.

El término *inclusión digital* hace referencia a la participación plena de todos los ciudadanos, en igualdad de condiciones, en la sociedad del conocimiento, garantizando el acceso a las nuevas tecnologías tanto en lo que respecta a infraestructuras como en la aplicación y promoción de estándares de accesibilidad.

FACILIDADES QUE APORTAN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

En este sentido, las personas se benefician de las nuevas tecnologías cuando pueden acceder a ellas, y para eso existen *sistemas aumentativos* para las personas que conservan por ejemplo sus capacidades sensoriales, y pueden recibir los mensajes aumentando la señal de los mismos.

Por otro lado, encontramos *sistemas alternativos* que permiten a personas que les es imposible recibir la información de una forma determinada, cambiar la naturaleza de la misma. Estos sistemas, pueden ser necesarios en determinadas actividades:

- Las personas con discapacidad visual consideran un gran apoyo las aplicaciones que ayudan a enviar mensajes, hacer llamadas, describen lo que aparece en la pantalla, etc.
- Para las personas con discapacidad auditiva son relevantes recursos como los aparatos que adaptan el nivel del sonido a sus necesidades, audífonos para el teléfono o aplicaciones que reconocen la voz.
- En cuanto a las personas con discapacidad física son importantes avances las aplicaciones que localizan lugares accesibles.
- Para las personas con discapacidad intelectual es interesante la ayuda de iconografías o de aplicaciones que restringen el teléfono a una única tarea sin simultanear.

Por otro lado, es importante adaptar la tecnología usada en las distintas actividades para personas con discapacidad a partir de instrumentos, herramientas o interfaces adaptativas que permitan hacer uso de ellas:

- Señalizadores y pulsadores que permitan al usuario acceder a herramientas del ordenador sin necesidad de cambiarlas.
- Teclados de diferente tamaño, ergonómicos, de conceptos o con línea braille. Ratones especiales
- Otros dispositivos como pizarras electrónicas, bastones digitales, navegadores adaptados o pantallas táctiles.
- Domótica para dispositivos de uso doméstico y autonomía personal.

9

Evaluación



Entendiendo la importancia de la evaluación como medio para corregir errores, emitir juicios de valor, tomar decisiones y poder modificar cursos de acción, la planificación debe contemplarla tanto por las posibilidades de retroalimentar el propio grupo de ocio como para proporcionar información objetiva que pueda fundamentar las decisiones de los facilitadores y responsables de los grupos de ocio en un futuro.

“Debe quedar claro que evaluar no es recoger datos para cubrir el expediente. La evaluación debe ser útil y coherente, y realizar aportaciones prácticas.”

La evaluación en un grupo de ocio ofrece muchas posibilidades: *ver como son las relaciones entre los miembros del grupo, saber cuál ha sido el tiempo necesario para lograr un objetivo, modificar las actividades a medida que el grupo evoluciona y no repetir las mismas año tras años, etc.*

Debe quedar claro que evaluar no es recoger datos para cubrir el expediente. La evaluación debe ser útil y coherente, y realizar aportaciones prácticas. Tiene que ayudar a comprobar si los objetivos se cumplen o no.

Por otra parte, cuando se va a llevar a cabo la evaluación, el primer paso es identificar el objeto de la misma, en este caso sería un grupo de ocio y tiempo libre, pero esto no es suficiente. Es necesario delimitar claramente qué aspectos del grupo o de sus actividades se quieren evaluar.

A la hora de definir el objeto de la evaluación, es muy importante pensar para qué se va a utilizar y quién necesita los resultados. Estos datos ayudan a definir con más facilidad las áreas o dimensiones del programa a evaluar.

A menudo se detectan cuatro aspectos a evaluar en los programas o proyectos de ocio:

- 1. Evaluación de necesidades:** antes de cualquier intervención social es necesario conocer la realidad en la que se va a intervenir (el contexto, los medios y los participantes).

Es importante que en esta evaluación participen los destinatarios con el objetivo de hacerles protagonistas de su tiempo libre y para que la intervención se ajuste realmente a sus necesidades. Esta evaluación se realiza al terminar la redacción del proyecto, para poder valorar aspectos tan importantes como si la intervención está bien fundamentada, si hay coherencia entre recursos y necesidades, etc.

Por ejemplo, se puede crear una primera sesión grupal en la que participen los usuarios del grupo y sus familias y compartan lo que les gustaría encontrar en el grupo de ocio.

- 2. Evaluación del diseño:** forma parte de la fase de redacción del programa o proyecto y su objetivo es evaluar cómo ha sido diseñado, si es coherente con las necesidades sociales que lo motivan y si es posible llevarlo a cabo. Se evalúan entre otras cosas si:

Los objetivos son acordes con la filosofía de la entidad que promueve el proyecto.

Por ejemplo, si la filosofía de la asociación que gestiona el proyecto es el ocio al aire libre, las actividades deben estar enmarcadas en ese contexto.

Los objetivos y actividades son coherentes.

Por ejemplo, si uno de los objetivos es crear relaciones de amistad en el grupo, las actividades no deben ser en su mayoría individuales.

La metodología es adecuada.

Se han previsto los recursos necesarios.

- 3. Evaluación del proceso:** en ella se recoge información para valorar el proceso de la puesta en práctica del proyecto. Ayuda a identificar los posibles fallos y corregirlos en el momento, mejorando su desarrollo. Se evalúan aspectos como:

La utilización y organización de recursos.

La participación de los destinatarios.

La difusión del programa.

El grado de satisfacción de los participantes.

Por ejemplo, en un grupo anual de ocio se puede realizar a los seis meses una evaluación en la que se plantee a los usuarios mediante un cuestionario en cuantas actividades han participado y su grado de satisfacción con las mismas de 1 a 10. Por otro lado, los monitores pueden detectar a cuántas familias ha llegado el programa y si era lo que esperaban, así como para qué están utilizándose los recursos audiovisuales que se plantearon en origen.



4. **Evaluación de los resultados:** aquí se valora el grado de cumplimiento de los objetivos y logros del programa. Se evalúa por ejemplo si las actividades propuestas han sido adecuadas y si los apoyos han sido suficientes.

Estos usos de la evaluación suelen dividirse 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:

- **Evaluación formativa:** a este tipo de evaluación corresponden la evaluación de necesidades, la evaluación del diseño y la evaluación del proceso. Son las que se realizan antes y durante la aplicación del proyecto.
- **Evaluación sumativa:** se centra en los resultados del proyecto. A este tipo de evaluación corresponde la evaluación de los resultados.

Para fundamentar las evaluaciones es necesario recurrir a marcos de referencia que permitan comparar e interpretar los resultados, estos son conocidos como criterios de evaluación. Los más utilizados son:

- **Coherencia:** 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 de los participantes y de los recursos disponibles para lograr lo planificado.
- **Relevancia:** análisis del grado de significatividad de las acciones y resultados para los participantes directos del proyecto. Se entiende así, que un grupo de ocio y tiempo libre es relevante cuando resulta ser significativo para las personas hacia quienes está dirigido.



En la planificación de la evaluación es importante diseñar los instrumentos de registros que permitan recoger de forma sistematizada los datos a valorar. Las técnicas más utilizadas en los grupos de ocio son los listados de asistencia, la observación de los participantes durante las actividades, las encuestas o cuestionarios a participantes y familiares o las técnicas grupales de recogida de información (debates en grupo, tormenta de ideas...).

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?
- ¿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 proyectos?
- ¿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 van 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 de 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 del 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)?

¿Es el proyecto eficiente y rentable?, ¿cuál es la relación existente entre los resultados finales y la inversión en dinero, recursos y tiempo?

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

» **Eficacia o evaluación de los resultados:**

Grado de consecución de los objetivos (de acuerdo a los indicadores de evaluación pre-fijados cuando se formulan los objetivos), otros resultados observados y razones que han permitido o impedido conseguir los objetivos

» **Eficiencia o evaluación del proceso:**

Cumplimiento del calendario de preparación de las actividades y cumplimiento del calendario de desarrollo de las actividades, respuesta de los destinatarios, problemas en la organización, relaciones con otros agentes/coordinación, recursos humanos y recursos infraestructural, política de precios o admisión, control presupuestario y aparición y resolución de conflictos.

» **Evaluación económica:**

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, funcionamiento de la financiación del proyecto.

» **Otros:**

Aspectos positivos que deben mantenerse, aspectos negativos que deben modificarse y propuestas de modificación.

Además, para que las familias reciban un feedback de la participación de la persona, se pueden realizar también evaluaciones de los participantes del grupo, siguiendo aquellos criterios que se consideren relevantes como pueden ser la asistencia, relaciones con otros integrantes del grupo, relaciones con los monitores, propuestas de actividades, mejora en autonomía, etc.

10

Presupuesto



El presupuesto es un instrumento de la programación que sirve, no sólo para determinar los costes de un proyecto, sino también para analizar la viabilidad del mismo.

En los presupuestos se identifican el valor de todos los recursos, equipos y personal y suponen un medio de control.

Para que el presupuesto esté ajustado es necesario que el programa de actividades esté bien planificado: si no se sabe qué se va a hacer, no se puede saber qué se va a necesitar.

Un presupuesto es necesario para adecuar en primera instancia ingresos y gastos, asignando los recursos económicos de manera racional de acuerdo a las necesidades del grupo de ocio y al logro de sus objetivos. De esta manera, se evita tener que suspender una actividad por no haber previsto los recursos.

Además, es un medio de control para plantear actividades en términos económicos y de rentabilidad, facilitando la evaluación de proyectos y programas.

En los presupuestos se identifican varios elementos: gastos, ingresos, superávit, imprevistos y utilidad neta.

1. **Gastos:** hacen referencia a los gastos necesarios para ejecutar las actividades. Los directos son aquellos que tienen que ver con la ejecución y los indirectos los que tienen que ver con otros elementos como el mantenimiento de la sede, los procesos administrativos o la publicidad. Dentro de los presupuestos existen categorías que hay que calcular:

- **Materiales:** desde equipos informáticos hasta material desechable o alquiler de locales.

- **Recursos humanos:** pagos del personal involucrado en la ejecución del proyecto.
 - **Seguros:** en este tipo de actividades es muy importante contratar un seguro que cubra posibles accidentes.
 - **Imprevistos:** es la partida destinada a cubrir los gastos que no se esperan al comienzo de la actividad.
2. **Ingresos:** son aquellos recursos que se obtienen de la ejecución del proyecto. Pueden ser fijos, como una subvención que recibe la entidad, o variables, cuando son proporcionales al número de actividades, por ejemplo una cuota mensual o inscripciones en las diferentes actividades.
 3. **Superávit:** se trata de la diferencia entre los ingresos y los costos. Cuando su valor es negativo se denomina déficit.

INGRESOS	GASTOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Cuotas participantes ● Subvenciones: <ul style="list-style-type: none"> - Estatal - Autonómica - Ayuntamiento 	<ul style="list-style-type: none"> ● Materiales: fungibles/no fungibles. ● Recursos humanos: sueldo de monitores, coste de actividades. ● Seguro de accidentes: monitores y participantes. ● Imprevistos. ● Pago del local. ● Transporte. ● Formación

Teniendo en cuenta los aspectos jurídicos del proyecto de ocio se pueden plantear diferentes tipos de presupuestos:

- Presupuesto para proyecto económico de beneficio privado o negocio: los ingresos por servicio deben cubrir los costos de producción más el margen de utilidad planteado.
- Se deben establecer en primer lugar los costos del proyecto, para después poder plantear el porcentaje de utilidad y establecer el precio del servicio.
- Presupuesto para proyecto económico de beneficio común o proyectos sociales no subvencionados o subsidiados: El suministro del servicio no tiene el criterio de lucro o ganancia. En estos proyectos el presupuesto autofinanciado es el ideal mediante el establecimiento del punto de equilibrio, para asegurar la no pérdida.

El punto de equilibrio se puede establecer determinando los costos totales del proyecto y dividiéndolos entre el número de usuarios para el establecimiento del precio de venta o dividiendo

los costos totales del proyecto entre el costo unitario o de venta para establecer el número de usuarios que se necesitan para darle viabilidad al proyecto.

- Presupuesto para proyectos sociales subsidiados: En estos proyectos el beneficio no es fácilmente cuantificable en términos monetarios, midiéndose los beneficios a través de indicadores de impacto, buscándose la producción del servicio al más bajo costo posible.

El presupuesto más común para el desarrollo de este tipo de proyectos es el cofinanciado, donde los costos del proyecto son mínimos y están representados por los recursos materiales, tecnológicos y humanos usados para producir el bien o servicio y para subsidiar dichos recursos se busca una o varias entidades que financien los costos, sin buscar rentabilidad.

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

- 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 nos gestionan estos documentos.

11

Referencias Bibliográficas

- » Barbosa, F.E. y Moura F.D. (2013) *Proyectos educativos y sociales: planificación, gestión, seguimiento y evaluación*.
- » Bonet, L. y Castañer, X., (2006) *Gestión de proyectos culturales. Análisis de casos. Barcelona*.
- » Cid Expósito, V. (2017) *Procesos de inclusión de personas con discapacidad en espacios de ocio y tiempo libre*.
- » Cuenca Cabeza, M. (2004) *Pedagogía del Ocio: Modelos y Propuestas. Madrid*.
- » Pereda, C., de Prada M.A., (2012) **Discapacidades e inclusión social. Colectivo loé Colección Estudios sociales, núm. 33. Obra Social La Caixa**.
- » Roselló, D. (2004) *Diseño y evaluación de proyectos culturales*



divulgación **dinámica**⁺
#CLUBdeFORMACIÓN



www.divulgaciondinamica.es

