







# **Unidad Formativa MF1868\_2**

## **Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre**

**María Gemma Sánchez Rivera**

 **Hispanamérica**  
EDITORIAL





MF1868\_2: Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre

1ª Edición, 2015

© de la Edición HISPAMERICA BOOKS, S.L. (2015)

Telef. (00 34) 91 028 28 51

Madrid, España

© María Gemma Sánchez Rivera

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o cualquier otro medio sea cual fuere si el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (artículo 270 y siguientes del Código Penal)

ISBN **978-84-943727-9-7**

Depósito Legal: **M-11364-2015**

Impreso en España – Printed in Spain

Impreso por: Bookbox





# **Unidad Formativa MF1868\_2**

## **Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre**







## **MÓDULO FORMATIVO 3**

**Denominación:** TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE

**Código:** MF1868\_2

**Nivel de cualificación profesional:** 2

**Asociado a la Unidad de Competencia:**

UC1868\_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre.

**Duración:** 60 horas

### **Capacidades y criterios de evaluación**

C1: Aplicar técnicas de animación, expresión y creatividad combinándolas entre sí, con base en un centro de interés o eje de animación, dirigidas a la organización de actividades.

CE1.1 Proponer diferentes centros de interés para un programa de actividades teniendo en cuenta los objetivos de la organización, las supuestas personas destinatarias y un contexto determinado.

CE1.2 En un supuesto práctico de preparación de una colonia o campamento ubicado en un contexto determinado y con un grupo concreto:

- Seleccionar centros de interés.
- Organizar la secuencia de utilización de cada uno para tomarlo como referencia en las actividades de cada día.
- Definir objetivos, establecer y relacionar coherentemente técnicas que den respuesta a esos objetivos.





CE1.3 Elaborar actividades con diferentes recursos y en espacios educativos que se vinculen con objetivos propuestos.

CE1.4 Describir técnicas creativas aplicables al contexto de las actividades temáticas de tiempo libre infantil y juvenil.

C2: Aplicar técnicas de animación, expresión y creatividad en el desarrollo de actividades de tiempo libre.

CE2.1 Aplicar técnicas de expresión, animación y creatividad, adecuadas a un contexto y a un grupo predefinido al que se dirigen.

CE2.2 Seleccionar técnicas de expresión, animación y creatividad, acordes a los objetivos que se quieren conseguir y al grupo de referencia.

CE2.3 En un supuesto práctico de organización de un programa de actividades:

- Seleccionar actividades fundamentando su sentido y adecuándose a las características del grupo.
- Emplear técnicas de expresión plástica, expresión musical y cultura tradicional, danza, juego dramático, expresión literaria, expresión gráfica y audiovisual, vinculadas a cada actividad.

CE2.4 Describir procedimientos de animación y expresión con procedimientos y lenguajes técnicos contemporáneos que fomenten el interés y la participación.

CE2.5 Elaborar propuestas de actividad que promuevan la creatividad del grupo.





C3: Caracterizar y organizar el juego identificando los aspectos que definen su pedagogía y lo distinguen de otros modos de intervención.

CE3.1 Definir las características del juego como recurso educativo utilizable en el tiempo libre con infancia y juventud.

CE3.2 Describir juegos atendiendo a diferentes objetivos, grupos de edad y contexto.

CE3.3 Prever el material y los recursos para la ejecución de juegos considerando los objetivos educativos fijados.

CE3.4 En un supuesto práctico de preparación de juegos de predominio físico:

- Seleccionar los juegos teniendo en cuenta las características de la persona, el trabajo en equipo y la cooperación.

CE3.5 En un supuesto práctico de organización de actividades de juego en un contexto determinado:

- Organizar distintos tipos de juegos, grandes juegos, juegos cooperativos, juegos tradicionales, juegos físico-deportivos y otros.

C4: Utilizar el medio natural y el excursionismo como recurso educativo en actividades de tiempo libre.

CE4.1 Identificar los valores transmisibles en las actividades de educación ambiental.

CE4.2 En un supuesto práctico de organización de una actividad del tipo excursión o ruta de una duración mínima de tres días:





- Prever las técnicas, medios y herramientas que fomentan actitudes a favor de la naturaleza y el disfrute de la misma:
- Fijar los objetivos que potencien actitudes a favor de la naturaleza.
- Elegir la ubicación.

CE4.3 Describir los elementos que se precisan para llevar a cabo un campamento, enumerando los materiales requeridos.

CE4.4 En un supuesto práctico en el que se prevea una actividad de aire libre:

- Describir el equipo básico personal y de grupo.
- Ordenar el material necesario en una mochila.

CE4.5 En un supuesto práctico que organiza una acampada o campamento:

- Montar diferentes tipos de tiendas de campaña y distribuir las según accidentes geográficos y climatología.
- Desmontar las tiendas de campaña y utilizar los sistemas de mantenimiento.

CE4.6 En un supuesto práctico que organiza actividades de orientación en el que se dispone de mapa, brújula y/o Sistemas Globales de Posicionamiento (GPS):

- Interpretar la simbología del mapa.
- Definir y confeccionar itinerarios manteniendo los criterios de seguridad establecidos.





C5: Establecer condiciones de seguridad elementales para el desarrollo de actividades en el tiempo libre.

CE5.1 Identificar los elementos de riesgo para la seguridad y la salud en diversas situaciones, entornos, contextos de tiempo libre educativo para prevenirlos.

CE5.2 Describir las medidas de prevención de accidentes e higiene a aplicar en diversas actividades y entornos en que se pueden desarrollar las actividades de tiempo libre.

CE5.3 En un supuesto práctico de organización de una actividad de tiempo libre en la naturaleza:

- Formular las medidas de prevención de riesgos a la hora de organizar y desarrollar las actividades atendiendo a las características del lugar de desarrollo.

C6: Determinar técnicas de atención en caso de emergencia atendiendo al grado de responsabilidad que al monitor/a le corresponde.

CE6.1 Manejar las técnicas básicas de primeros auxilios y de atención a personas accidentadas, discriminando las técnicas que no deben aplicarse, por ser específicas de otros sectores profesionales o suponer exceso de riesgo.

CE6.2 En un supuesto práctico de actividad en el medio natural y urbano:

- Describir los recursos de la red de salud, protección civil y seguridad a identificar anticipadamente.





CE6.3 Enunciar el contenido mínimo de un botiquín de urgencias, que pueden requerir sus intervenciones en caso de emergencia, señalando la utilidad de cada producto elegido.

CE6.4 Describir las secuencias de actuación ante situaciones de riesgo accidente o enfermedad, discriminando las técnicas que no deben aplicarse, por ser específicas de otros sectores profesionales o exceso de riesgo.





# ÍNDICE

## **1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación.....19**

1.1. Selección de técnicas de expresión y animación través de centros de interés o ejes de animación.....19

1.2 Psicopedagogía de la expresión: teoría y características.....20

Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales

Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos

1.3 Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento .....26

Diseño y desarrollo de temas globalizadores

Gestión de las actividades globalizadas

Métodos para la integración de lenguajes, técnicas y recursos

Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre

Técnicas y recursos para fomentar la creatividad

Metodología para la elaboración del fichero de recursos de actividades: ficha de registro de actividades

Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades globalizadas y creatividad





## **2. Técnicas de animación, expresión y creatividad.....41**

### 2.1 Valoración de técnicas y recursos expresivos: expresión oral, plástica, corporal, teatral, expresión y animación musical, talleres de creación.....41

Expresión oral

Expresión plástica

Expresión corporal

Expresión teatral

Expresión musical

### 2.2 Análisis de los recursos de expresión audiovisual y recursos informáticos: sentido educativo, tipos y recursos.....64

Valor y utilidad educativa de los lenguajes audiovisuales en el tiempo libre

Aplicabilidad en contextos educativos de tiempo libre de las tecnologías de la información y la comunicación (NTIC)

Técnicas y recursos de expresión audiovisual

Técnicas y recursos informáticos

Recursos multimedia

### 2.3. Tipología y aplicación distintas técnicas de animación.....97

Danzas y canciones.

Cuentos y narraciones.

Fiestas tradicionales y recursos lúdicos del folclore

Ferias o "Kermeses"

Veladas: características, tipos, ritmo y conducción





Jornadas–tema

“Rallyes” y “Gymkamas”

Pasacalles y cabalgatas

Actividades multiformes y otras

Métodos para ambientar y dinamizar técnicas de animación: la motivación, ritmos, etc.

Análisis y gestión de las fuentes de información sobre técnicas y recursos para la animación, expresión, actividades lúdicas y tradiciones populares.

### **3. Técnicas pedagógicas del juego.....110**

#### 3.1 Pedagogía del juego y su valor educativo.....110

Funciones del juego en el desarrollo personal

#### 3.2 Análisis y aplicación de los distintos juegos y recursos lúdicos.....113

Sistemática de ordenación y catalogación de juegos: según objetivos, edades, contextos, etc.

Desarrollo y organización de los juegos y actividades lúdicas: fases, materiales, etc.

Sistemática en el desarrollo de soportes para el registro de juegos

Recursos lúdicos: tipos, características y aplicabilidad

Metodología de participación del monitor en el juego: funciones y dinamización

Análisis de la interrelación entre juegos y juguetes

Valoración de los centros de recursos lúdicos: definición y características





Métodos de adaptación, transformación y creación de juegos

Análisis y gestión de las fuentes de información sobre juegos y juguetes

3.3 Análisis de los juegos físico-deportivo: deportes tradicionales, tipos, características y funciones. Organización según el contexto sociocultural.....130

Sistemática para la organización de juegos físicos y deportivos en diversos contextos: objetivos, materiales, reglas, condiciones, etc.

Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de predominio físico-deportivo

**4. Técnicas de educación ambiental.....141**

4.1 Aplicación de los fundamentos de la educación ambiental y en actividades de tiempo libre. Valores de la educación ambiental.....141

4.2 Análisis como recurso lúdico y educativo del medio natural y urbano: posibilidades y condicionantes.....142

4.3 Tipos de actividades en el medio natural: descripción, características, ventajas y limitaciones.....148

Técnicas de descubrimiento/investigación del entorno

Técnicas de orientación

Técnicas y recursos de excursionismo

4.4 Rutas y campamentos: diseño, organización, recursos y materiales y medidas de seguridad.....174

Tipología y características de rutas y campamentos.

Técnicas de acampada: materiales, instalaciones, conservación, idoneidad, ubicaciones, etc.

Sistemática para la organización y diseño de rutas y campamentos





Utilización y mantenimiento del material individual y comunitario

**5. Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad.....203**

Análisis y aplicación de la normativa de seguridad e higiene aplicable según los diferentes contextos: prevenir, evaluar y catalogar riesgos

Sistemática para la detección de potenciales causas y situaciones de riesgo y accidentes en las actividades de tiempo libre

Aplicación de las medidas de prevención, seguridad y control según los diversos contextos, circunstancias, momentos, actividades y participantes

Valoración de los elementos de la red de intervención sanitaria próxima y remota y del sistema de protección civil: identificación, localización, ámbitos de intervención, etc.

Protocolos de intervención, medidas sanitarias básicas, técnicas de primeros auxilios y traslado de accidentados en diferentes supuestos de accidentes y delimitar ámbitos de intervención

Utilización y composición de un botiquín de urgencias

Responsabilidad civil y penal: conceptos y alcance

Gestión de seguros para actividades de tiempo libre infantil y juvenil

Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de educación ambiental, campismo y excursionismo

**Bibliografía.....261**







# 1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación

## 1.1. Selección de técnicas de expresión y animación través de centros de interés o ejes de animación

La programación desde ejes de animación o centros de intereses es una de las técnicas más utilizadas en las acciones de educación en el tiempo libre. Los “campamentos temáticos” y “campamentos de aventura” en los que los niños se transforman en romanos y vikingos o bien en chef de alta cocina, son técnicas de animación muy sugestivas para los destinatarios y que dan “mucho juego para educar” a los monitores y educadores que organizan dicha actividad.

A través de esta modalidad de organización y planificación de actividades en el tiempo libre se consiguen tener en cuenta, los intereses de los participantes y los objetivos generales y específicos de los educadores.

Por ejemplo:

¿Cuáles son los intereses de los niños de entre 6 y 9 años? ¿Qué es lo que más les gusta? Escojamos uno o dos intereses: La aventura en la naturaleza y descubrir cosas nuevas.

¿Cuáles pueden ser algunos de los objetivos del equipo de monitores y coordinador de la actividad? Seleccionemos algunos como: Fomentar la interculturalidad y el trabajo en equipo.

Si colocamos encima de la mesa todos estos intereses pueden surgir diversas opciones de actividades desde ejes o centros de interés.

Por ejemplo: Un campamento o colonia en el que a lo largo de varios días se van de viaje por el mundo: “La vuelta al mundo en quince días”. Pasan por diversos países, en concreto, por sus zonas de naturaleza, descubriendo el medio ambiente, la diversidad de sus pobladores, su situa-





ción actual, dificultades y peligros incluidos y teniendo en cuenta estas situaciones realizar actividades encaminadas por un lado a fomentar el objetivo de valorar la interculturalidad y por otro el trabajo en equipo de los "exploradores de la vuelta al mundo".

Según un teórico de la animación Decroly: " Los centros de interés, son un tema que resulta atractivo para los sujetos de aprendizaje porque parte de sus propias necesidades e inquietudes y por esa razón se convierte en el eje fundamental de la acción educativa, haciendo girar todas las actividades y metodología en derredor suyo".

Cuando se organizan un conjunto de actividades para niños o jóvenes suele correrse el peligro de que se conviertan en un "mercadillo y tenderete de actividades sin conexión" La utilización de los centros de interés da una uniformidad y continuidad. Los niños se meten en la aventura y a lo largo de las jornadas que dure la actividad están aprendiendo y divirtiéndose a la vez.

La integración de intereses requiere de un esfuerzo por parte de los monitores y coordinadores de la actividad pero a la larga resulta mucho más útil y enriquecedor.

Como dice Villegas-Mateos: "Todo ello permite al niño vivir la experiencia del campamento como algo intenso y memorable, porque su desarrollo es inesperado, sorprendente, imprevisto, sobre todo si el centro de interés se proyecta hacia lo mágico o lo épico, y por tanto se presenta cargado de leyendas, pruebas, peligros, desafíos, etc."

## **1.2 Psicopedagogía de la expresión: teoría y características**

Uno de los teóricos más conocidos de la psicopedagogía de la expresión es Raimundo Dinello. Vamos a tomar sus estudios y escritos como base para este y los siguientes puntos.

Los educadores creemos que educar jugando es la clave. La experiencia educativa que proporciona el juego, es insustituible para conseguir que el niño aprenda, comprenda, crezca, se desarrolle integralmente.

Según este autor: "El propósito de la Pedagogía de la Expresión es ofrecer al sujeto de la educación la oportunidad para experimentar, descubrir,





dar forma a sus expectativas por su propia iniciativa; con la finalidad de desarrollar sus potencialidades, desenvolver un pensamiento propio y actitudes creativas en diálogo con los otros alumnos y docentes”

La ludocreatividad está muy relacionada hoy con palabras, conceptos y actividades como: Ludoterapia, ludoteca, arteterapia, ludodanza... Nos indica una forma de “educar”, de proponer alternativas, actividades, experiencias educativas a los destinatarios de la acción. Aprender jugando.

La Pedagogía de Expresión surge cuando se plantea la Educación como proceso de desenvolvimiento de la persona para todos los humanos y es confirmada por sucesivas declaraciones de principios: con la declaración Universal de los derechos del hombre en la Asamblea de la Naciones Unidas (diciembre de 1948), específicamente con los derechos del niño (Noviembre de 1959) y de la mujer (diciembre de 1979). Convención de los derechos del Niño (ONU, noviembre de 1989).

Su pertinencia se intensifica con las propuestas de la UNESCO sobre la democratización de la Educación y la Enseñanza (Jomtien 1990). La Declaración universal sobre la Diversidad cultural (ONU noviembre de 2001). Aún recientemente confirmadas en Seminarios para definir Propuestas de Aprendizajes para la Convivencia (BIE: Ginebra, diciembre de 2003) e, insistentemente planteada en la presentación del programa de Educación Para Todos (Río de Janeiro, noviembre de 2004).

Ella emerge en las Ciencias de la Educación con el reconocimiento de cada educando como Sujeto protagonista, aceptando la heterogeneidad de la composición del grupo de aulas que representa una realidad social, con el afinamiento de la interacción entre la diversidad de sujetos y con una multiplicidad de objetos. Sobre todo con la preocupación de respetar y afirmar identidades, tanto biológicas como culturales. La comprensión del sujeto en su contexto de comunidad de vida nos orienta en la búsqueda de nuevos instrumentos para organizar las aulas y desarrollar los proyectos socio- pedagógicos que promueven la integración en la comunidad de vida. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))





## **Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales**

Aprender jugando es lo que el niño hace desde el momento de su nacimiento, es connatural al ser humano (y me atrevería a decir que connatural a la mayoría de los seres vivos y la naturaleza). Esta pedagogía aprovecha esta realidad y sus efectos:

- Aprender desde la alegría y espontaneidad. Cada sujeto se afirma como protagonista de su aprendizaje. Juega un papel importante el estado emocional en el que el destinatario recibe la experiencia.
- Aprender desde la experiencia, desde el descubrimiento, desde el ensayo y la elaboración de conclusiones.
- Aprender desde el impulso lúdico, la expresión, la creatividad y la articulación conceptual.

### La expresión

Todos los seres humanos nos expresamos (aunque no tengamos la intención de expresar) Lo hacemos a través de la comunicación verbal y no verba: La mirada, las palabras, el arte, la cultura. A través de la expresión se reflejan el pensamiento, los valores y la cultura de esa persona, grupo o sociedad.

Recordemos que toda significación surge en la convergencia de signos. De tal manera que "la expresión es una impronta que aparece en los signos más significantes, sea directa o simbólicamente en la obra del sujeto" (R. Dinello 1992). Permite situar al hombre en su existencia; pero tiene también su polo objetivo en la medida que busca directamente clasificar y transformar su entorno, así como un grito califica a un acontecimiento. "Expresión: es una procesión del hombre que se manifiesta fuera de sí mismo para dar un sentido a la realidad" (Gusdorf, G. 1966). Expresarse es intrínseco a existir, es correlativo del respeto a la vida que a cada uno atañe.

La creatividad se concibe como una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades. Para ello, necesitamos ensayar innovaciones en procesos de adquisición de conocimientos, sonidos, movimientos, de forma relativamente autónoma y original". (Dinello, R. 1990). La creatividad posibilita una mayor integración en la capacidad de expresión de cada uno. Crear es buscar y experimentar pero sobre todo es imaginar nuevas perspectivas.





La expresión y la creatividad son el fermento con el cual se instituye una cultura propia; ello constituye un espacio de cultura de la comunidad reflejándose en lo corporal, en el pensamiento, en la espiritualidad o en toda transformación que la comunidad opera de su modus vivendi. Permite además trabajar en aulas con grupos heterogéneos donde interactúan las diversas potencialidades que se retro-alimentan permanentemente. Inclusive elaborando normas de convivencia y asumiendo reglas para el cuidado de los objetos compartidos. (www.wikipedia.org)

El impulso lúdico es esencialmente un carácter de la alegría personal, que puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. El impulso lúdico que surge en el conjunto de las fuerzas instintivas de vida, es un elemento sustantivo para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo y haga efectiva las posibilidades de participar intensamente en los intercambios con otros individuos de la especie humana. El universo lúdico es muy diferente del mundo de las realidades objetivadas. (Dinello, R. 1997).

Dinello hace una crítica a los fines de la enseñanza en la Modernidad. Este tipo de enseñanza siempre ha estado basada en copiar y reproducir, aprender de memoria o memorizar. Como indica él mismo: Es necesario comprender y asumir que el principal conflicto de la enseñanza en fines de la modernidad ha sido la copia y la reproducción. Factores que han sido tan mentados en la producción industrial de objetos, que actualmente resultan contraproducentes en la formación de seres inteligentes, los cuales están llamados a vivir una nueva época, llamados a afirmarse como sujetos que podrán aportar soluciones a múltiples problemáticas cada día más complejas (Dinello, R. 1990).

¿Es posible una educación cómo la que plantea Dinello? La educación en el tiempo libre ofrece el espacio y el tiempo privilegiados para utilizar este tipo de metodología, ya que como ocurre en el sistema educativo, no está sujeto a una cantidad establecida de contenidos obligatorios, ni hay pruebas de control o exámenes para los destinatarios. Estos aprenden en un ambiente relajado, casi sin darse cuenta de que están aprendiendo.

Dinello es consciente del cambio que ofrece este tipo de enseñanza-aprendizaje y de que no se puede pedir un cambio en dos días. Nos indica que: "Otro factor a visualizar es que en el pasado la enseñanza y la educación estaban centradas en dar respuestas a programas fundamentalmente cognitivos, cuando en la actualidad en el mismo proceso institucional es necesario también ofrecer oportunidades para un desarrollo espiritual y





corporal, sin descuidar la convivencia social y la constitución de la ciudadanía (Dinello, R. 1992).

Si miramos y reflexionamos sobre la vida social nos daremos cuenta de que es un cuerpo, o ser vivo que está produciendo también nuevas creaciones y transformaciones. La cultura está viva. Cada sociedad hoy, nos informa de su identidad a través de sus múltiples expresiones. Por ello los educadores debemos de estar atentos a estas expresiones, que forman parte de la identidad de las poblaciones y grupos en los que trabajamos y generamos nuestras actividades.

La pedagogía de la expresión es una herramienta no sólo para crear acciones, sino para reflexionar desde otro punto de vista "el de las creaciones" sobre las sociedades o grupos destinatarios de nuestros proyectos. Y darnos cuenta que estas expresiones son diarias, cambiantes, porque están vivas.

## **Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos**

La metodología ofrece al educador el cómo hacer, del proyecto, orientación sobre el desarrollo, la gestión, la puesta en marcha y el estilo educativo.

Según Dinello: "En la expresión creativa están todas las dimensiones del ser humano: social, cultural, afectividad, cognición, motricidad, placer, imaginación, diversión y mucho estímulo para un permanente aprender dado que estimula interés y alegría por descubrir sus propias potencialidades. Lo cual resulta un gran contraste con la costumbre didáctica donde los alumnos deben seguir el modelo propuesto por sus docentes, reproduciendo ejercicios y conocimientos, generalmente memorizados más que investigados.

La secuencia metodológica consiste en:

1. Introducción lúdica.
2. Actividades de expresión creativa.
3. Preguntas o conflictos de comprensión pedagógica a elucidar.





4. Experimentación e información.
5. Articulación con la sistematización de nuevos conceptos, con posibles replanteos y despojando conclusiones. (Dinello 2007)

Todo ello a través de la permanente interacción entre sujeto – objetos – sujetos. El docente es un orientador de la animación pedagógica y de la sistematización. Asume la orientación de los procesos de aprendizajes más que caracterizarse por ser un regente de individuos, propiciando una educación y enseñanza cualitativa (Dinello, R. 2007).

Parte de esta metodología es la utilización de multi-objetos en las actividades sociopedagógicas. “Los objetos son portadores de la imaginación. En el desarrollo de aulas con la expresión ludocreativa se utilizan objetos tomados de la naturaleza del entorno, como ramas, semillas, carozos, arena, guijarros, así como aquellos recogidos del material de descarte doméstico, es decir, plásticos, botones, cajas, hilos, papel, posibles de reciclar en material pedagógico. Además, se completa la formación de los educandos con los materiales específicos correspondientes a las áreas de expresión: para la plástica, la música, el teatro, los juegos sicomotores, las leyendas y epopeyas, facilitando imágenes del lenguaje comunicativo y percepciones de la lógica matemática (Dinello, 2007).

Por ello la actitud del educador es parte imprescindible de esta metodología.

Inscribirse en la pedagogía de la expresión es evitar los modelos predeterminados: es asumirse como un docente que promueve la interacción, las tentativas de experimentar y brinda su parecer personal sin temores. De tal forma que las diferencias construyen una percepción más completa de la realidad en estudio y no actúan como un factor de competición intrínseca al grupo en aulas o asumiendo proyectos sociopedagógicos. En definitiva educar en la reflexión, en el pensamiento autónomo, es pasar por la experiencia de conjugar la diversidad de opciones y opiniones.

Es una alternativa fundamental al pensamiento único. El docente también comprenderá por qué su mayor aspiración es que cada alumno pueda ir más lejos que el mismo, dado que son nuevas generaciones de su misma especie, que pueden continuar la civilización, integrando saberes. De esta dinámica de expresión ludocreativa surge naturalmente un crecimiento de autoestima y un reconocimiento del valor de los otros sujetos y de los objetos creados por cada uno. El valor de los objetos no está en el precio del mercado, está en la representación simbólica de la creatividad del sujeto.





El respeto por la persona de los colegas no está en el temor al castigo, esta en el reconocimiento de la presencia de otros para la realización del conjunto. El aprendizaje no es una obligación que impone el docente, es la única vía de desarrollo para cada sujeto humano. Para crear un ambiente de estimulación, el docente puede proponer situaciones abiertas, tanto de realización exigente como de libre ensayo, de manera que cada sujeto pueda encontrar su espacio de protagonista y mediante la experimentación descubra el placer de los aprendizajes y los beneficios de la interacción. El docente participa de los diálogos, sugiere preguntas, aporta informaciones, también desenvuelve su sensibilidad en diversas formas del artexpresión, organiza el frondoso surgir de ideas y opiniones que necesitan sistematizarse, acercando el entusiasmo al proceso de construir un conocimiento científico. (Dinello, R. 1990)

### **1.3 Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento**

Las actividades globalizadas, son aquellas que tienen en cuenta los intereses de los participantes, al menos algunos de ellos y los objetivos de las acciones que se quieren implementar, dando una relación a ambas. Por ejemplo puedo organizar un encuentro en el que los participantes pasen por acciones predeportivas con el objetivo por parte de los educadores de fomentar aspectos de educación para la salud a través del deporte y a la vez teniendo en cuenta el interés de los niños por las Olimpiadas que se realizan justo ese mismo año y que van a ver por los medios de comunicación. Por unos días serán ellos los protagonistas de las olimpiadas de su barrio, como los deportistas que aparecen en la televisión o internet, a través de unas "Olimpiadas en el barrio".

Esta actividad será globalizada si todas las actividades tienen un nexo de unión. Por ejemplo: El taller de pintura se dedicará a crear la cartelera de las olimpiadas y el taller de teatro puede organizar un comunicado de prensa o visitar la radio para una entrevista. Los talleres de deportes entrenarán a sus "pequeños atletas". En todos ellos prima el participar en las olimpiadas, cada uno desde su actividad y todos con unos objetivos concretos, que pueden ser: el trabajo en equipo, el deporte como medio para fomentar la salud o las buenas relaciones entre todas las personas del barrio.





## Diseño y desarrollo de temas globalizadores

Estas actividades globalizadoras deben seguir unas pautas a la hora de su diseño y desarrollo.

Daremos los siguientes pasos:

1. Conocer los centros de interés de los destinatarios: Tener en cuenta su edad. Es importante reflexionar sobre la relación de los niños o jóvenes con el juego simbólico, que varía mucho de unas edades a otras. Posiblemente los participantes de 12 años no deseen convertirse en vikingos como los de siete años. Los mayores de 11 años centra su interés en la aventura, la exploración, pero no tanto en "jugar a ser...".

Un análisis de la realidad sociocultural se hace imprescindible para conocer de verdad sus centros de interés, que variarán, además de por su edad, según el nivel cultural, económico, social en el que vivan. Los barrios de una ciudad pueden parecer iguales, pero no lo son. Los niños y jóvenes que viven en ellos tienen expectativas e intereses distintos.

También es interesante saber cuántos son los posibles participantes. Si hay niños con diversidad funcional, con problemas de integración. Si pertenecen a no a asociaciones que ya están en funcionamiento, es decir si se conocen de actividades anteriores o no han jugado nunca juntos.

2. Recursos temporales, materiales, personales, financieros y espaciales con los que se cuentan. Hay muchas posibles formas de organizar las citadas "Olimpiadas en el barrio". Variará si contamos con cinco o con quince monitores, si tenemos dos plazas del barrio o un pequeño local, si nos han concedido una subvención de 1000 € o sólo tenemos 200 €.

Si tenemos quince días o un fin de semana para llevar a cabo la actividad.

Encima de la mesa, a la hora de planificar juegan un papel muy importante los recursos. La imaginación se pone a prueba cuando tienes que jugar con los objetivos educativos, los centros de interés y los recursos "REALES" con los que cuentan. La mezcla suele resolverse felizmente cuando el equipo de monitores y coor-





dinadores abren su mente, dejan de quejarse por lo que les falta y dejan volar su imaginación.

Uno de los mayores peligros, ya lo he indicado, es querer realizar una "gran actividad" sin contar con todos los aspectos: intereses de los destinatarios, recursos, objetivos. Dentro de estos últimos hay que tener en cuenta también los objetivos de la propia organización o entidad que ha solicitado la creación de dicha actividad.

3. La relación de las actividades con los centros de interés. Es imprescindible que las actividades conduzcan a dar respuesta a los intereses de verdad, de los destinatarios. A veces el equipo de educadores deben decidir hasta qué punto relacionan las actividades con el centro de interés o el tema y cómo o cuándo lo utilizan dentro del horario. Por ejemplo, un grupo de monitores y coordinadores, pueden decidir que sólo utilizan el tema globalizador para la presentación del día a través de un teatrillo o happening, en el que los monitores muestran las acciones y objetivos del día de ese campamento. Otro equipo de educadores, puede decidir que los mismos niños sean los creadores de los teatrillos y aprovechar este momento educativo para fomentar los objetivos que hayan escogido.

Una vez que todos estos aspectos anteriores han sido estudiados y reflexionados hay que confrontarlos y extraer las distintas ideas que surgen. Pueden surgir diversos objetivos, centros de interés. Hay que seleccionar los más idóneos en relación a la realidad, a los recursos disponibles y a los tiempos y espacios con los que se cuenta.

Y llega el momento de formular objetivos generales y específicos, de empezar a redactar el proyecto y proponer por escrito las actividades, metodología, temporalización del proyecto. Como ya hemos visto en el módulo de planificación.

Durante el desarrollo de este tipo de actividades globalizadoras es muy importante:

1. Que todos los educadores, se impregnen al máximo del centro de interés, del juego (aunque no sea de mucho interés para él o ella). Si el monitor o coordinador es capaz de comportarse como un romano, es posible que los niños se metan en el juego. En este tipo de actividad, no basta con "parecer interesado" o con "explicar la actividad". Hay que vivirla. Si estás en un castillo medieval, tu voz,





imagen, vestuario, vocabulario, tienen que acompañarte en la explicación de la actividad. Para lograr este punto se hace necesario, a veces, que los educadores se reúnan para dialogar sobre “esa época”, vean alguna película, busquen información. En definitiva, se preparen para vivir la aventura.

2. Que todos los participantes tengan su vestuario identificativo. El primer día en muchas actividades de este tipo se dedica a caracterizar a los destinatarios de la actividad. Por ejemplo, siguiendo con la idea del castillo medieval, crear sencillas armaduras, escudos, caballos, trajes de época.

En este punto los educadores nos encontraremos con niños que no quieren disfrazarse, que se sienten obligados a vivir una aventura que no han elegido (A veces los padres les apuntan a actividades que para ellos no tienen ningún interés). Atención, es clave, tener en cuenta que dice el refrán “Se atrapan más moscas con miel que con vinagre” y es totalmente cierto, la experiencia nos indica que los niños si disfrutan y se lo pasan bien en una actividad, casi sin darse cuenta se integran con el resto de grupo.

La obligación de ponerse una máscara no conseguirá sino alejar al niño del resto de compañeros. El animador, atento a las señales que emite el niño y consciente de cuáles son sus objetivos principales, le ayudará a hacer su máscara y la dejará en lugar visible e incluso podrá invitarle a ponérsela, pero nunca obligarle.

¿Cuál es el objetivo de verdad? ¿Qué se ponga la máscara, qué vayan todos los niños con la máscara al juego en el bosque, o qué todos participen en el juego? Para los monitores y coordinadores, la prioridad tiene que ser esta última. En muchos casos cuando se rebaja la presión en este tipo de situaciones los niños se meten en el juego y se ponen la máscara.

3. Transformar el espacio donde se disfruta de la actividad, creando escenarios o decorados adecuados. Los carteles indicativos de los lugares también deben ayudarnos a crear espacio: La cocina, debe ser la cocina del castillo. El lugar de encuentro de grupos, el salón del trono real. Son ejemplos. Cada grupo de educadores debe decidir incluso si utiliza esta cartelería como herramienta educativa también y por ejemplo el salón del trono, se transforma en la mesa redonda del diálogo de los caballeros y damas del pueblo.





La caracterización del espacio es una técnica educativa de la que los destinatarios disfrutan. No es necesario que cuando los niños lleguen al campamento esté "todo montado". El grupo de educadores puede optar por realizar durante uno o dos días talleres para decorar el espacio y así aprovechar el juego para sus objetivos educativos.

4. Que la publicidad, cartelería, folletos del evento, estén todos en sintonía y relacionados con la actividad globalizadora.
5. Estudiar cómo se va a ir presentando a lo largo de las diversas jornadas la aventura. Si a través de un cuento leído, un happening creado por alguno de los grupos o los educadores. Este punto requiere a veces de bastante tiempo y creatividad, ya que tiene que ser realmente sugestivo e interesante para los niños o jóvenes. Incluso hay días que el happening o historia, queda en suspense, hasta por la noche y es resuelta de manera impredecible, con la entrada en escena de nuevos personajes que no habían aparecido hasta ese momento.

Tan importante es que todas las actividades tenga de verdad relación con el tema globalizador, como que las historias estén integradas en una gran aventura.

## **Gestión de las actividades globalizadas**

Como todas las actividades educativas en el tiempo libre, la gestión de las globalizadas debe ser integral. Una planificación correcta y evaluada, asentada desde un análisis de la realidad adecuado y un desarrollo entre la flexibilidad y la consecución de lo planificado.

Tras la puesta en marcha es importante que se evalúen bien todos los ítems o parámetros que se establecieron como importantes.

Para que estas actividades estén bien gestionadas, se añade a todo lo anterior que:

- Los niños o jóvenes han de ser los protagonistas. Debe de primar, en este tipo de actividad (aunque es una metodología esencial en todas las actividades de tiempo libre) el que los participantes se sientan tan integrados que de verdad se sientan "dentro de la aventura".

