



MF1658_3: Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos

Certificado de Profesionalidad
AFDA0211 - Animación físico-deportiva
y recreativa



AFDA0211 > MF1658_3

ic editorial

Ana Esther Galán Díaz

**Proyectos de animación físico-
deportivos y recreativos.
AFDA0211**

Ana Esther Galán Díaz

ic editorial

Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos. AFDA0211

Autora: Ana Esther Galán Díaz

1ª Edición

© IC Editorial, 2014

© Fotografía de cubierta: MunicipioPinas - Flickr - CC BY-SA 2.0

Editado por: IC Editorial

c/ Cueva de Viera, 2, Local 3

Centro Negocios CADI

29200 Antequera (Málaga)

Teléfono: 952 70 60 04

Fax: 952 84 55 03

Correo electrónico: iceditorial@iceditorial.com

Internet: www.iceditorial.com

IC Editorial ha puesto el máximo empeño en ofrecer una información completa y precisa. Sin embargo, no asume ninguna responsabilidad derivada de su uso, ni tampoco la violación de patentes ni otros derechos de terceras partes que pudieran ocurrir. Mediante esta publicación se pretende proporcionar unos conocimientos precisos y acreditados sobre el tema tratado. Su venta no supone para

IC Editorial ninguna forma de asistencia legal, administrativa ni de ningún otro tipo.

Reservados todos los derechos de publicación en cualquier idioma.

Según el Código Penal vigente ninguna parte de este o cualquier otro libro puede ser reproducida, grabada en alguno de los sistemas de almacenamiento existentes o transmitida por cualquier procedimiento, ya sea electrónico, mecánico, reprográfico, magnético o cualquier otro, sin

autorización previa y por escrito de IC EDITORIAL;
su contenido está protegido por la Ley vigente que
establece penas de prisión y/o multas a quienes
intencionadamente reprodujeran o plagiaren, en todo o en
parte, una obra literaria, artística o científica.

ISBN: 978-84-17343-89-7

Nota de la editorial: IC Editorial pertenece a Innovación y
Cualificación S. L.

Presentación del manual

El **Certificado de Profesionalidad** es el instrumento de acreditación, en el ámbito de la Administración laboral, de las cualificaciones profesionales del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales adquiridas a través de procesos formativos o del proceso de reconocimiento de la experiencia laboral y de vías no formales de formación.

El elemento mínimo acreditable es la **Unidad de Competencia**. La suma de las acreditaciones de las unidades de competencia conforma la acreditación de la competencia general.

Una **Unidad de Competencia** se define como una agrupación de tareas productivas específica que realiza el profesional. Las diferentes unidades de competencia de un certificado de profesionalidad conforman la **Competencia General**, definiendo el conjunto de conocimientos y capacidades que permiten el ejercicio de una actividad profesional determinada.

Cada **Unidad de Competencia** lleva asociado un **Módulo Formativo**, donde se describe la formación necesaria para adquirir esa **Unidad de Competencia**, pudiendo dividirse en **Unidades Formativas**.

El presente manual desarrolla el Módulo Formativo **MF1658_3: Proyectos de animación físico-deportivos y recreativos**,

asociado a la unidad de competencia **UC1658_3: Elaborar, gestionar, promocionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos y recreativos**,

del Certificado de Profesionalidad **Animación físico-deportiva y recreativa.**

Índice

Portada

Título

Copyright

Presentación del manual

Capítulo 1 Antecedentes, situación y evolución en la animación físico-deportiva y recreativa

1. Introducción
 2. Aspectos históricos y conceptuales
 3. Características de la animación físico-deportiva
 4. Entidades y empresas de animación físico-deportiva
 5. El animador físico-deportivo
 6. Resumen
- Ejercicios de repaso y autoevaluación

Capítulo 2 Programación y diseño de proyectos de animación físico-deportiva y recreativa

1. Introducción
 2. Elaboración y análisis prospectivo
 3. Diseño de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos
 4. Métodos de seguimiento y evaluación
 5. Técnicas de promoción y comunicación
 6. Resumen
- Ejercicios de repaso y autoevaluación

Capítulo 3 Gestión de recursos humanos y materiales en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos

1. Introducción
 2. Espacios e instalaciones para el desarrollo de proyectos de animación físico-deportiva
 3. Entidades, organismos y empresas de animación físico-deportiva
 4. Recursos humanos, gestión, perfiles y formación
 5. Resumen
- Ejercicios de repaso y autoevaluación

Capítulo 4 Evaluación de proyectos de animación físico-deportivos y recreativos

1. Introducción
 2. El proceso evaluador
 3. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación
 4. La elaboración del informe de evaluación
 5. Resumen
- Ejercicios de repaso y autoevaluación

Capítulo 5 Tratamiento y registro de informes en proyectos de animación físico-deportivos y recreativos

1. Introducción
2. Estadística aplicada al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa
3. Recursos informáticos aplicados al tratamiento de datos y elaboración de informes en el contexto de la animación físico-deportiva y recreativa
4. Resumen

Ejercicios de repaso y autoevaluación

Bibliografía

Capítulo 1

Antecedentes, situación y evolución en la animación físico-deportiva y recreativa

1. Introducción

La animación físico-deportiva y recreativa es solo una parte de la Animación Sociocultural, por lo que el primer objetivo de este capítulo es mostrar cómo ha evolucionado, a lo largo del tiempo y en función de las necesidades e intereses de la ciudadanía, el concepto de la animación en general, para llegar a concretar las características de esta área de intervención específica que es la animación físico-deportiva y recreativa, en particular y en la actualidad.

Por otra parte, puesto que practicar ejercicio físico es un hábito cada vez más extendido entre toda la ciudadanía (infantes, adolescentes, adultos, personas mayores, personas con discapacidad, etc.), se comentarán las entidades y empresas que ofrecen este servicio, las características del mismo y cómo se organizan.

Para, finalmente y debido a que con la información aportada se habrá dejado patente la importancia de contar con profesionales cualificados para intervenir en esta área, terminar exponiendo la figura del animador o animadora físico-deportiva como aquella persona que, adaptando programas, materiales, instalaciones, etc., a las necesidades e intereses de cada persona o grupo de

población, y empleando técnicas participativas, será quien ofrezca ese digno servicio a cualquiera que lo solicite.

2. Aspectos históricos y conceptuales

Siempre que se habla de animación se le añade otra palabra a ese término con la intención de indicar en qué personas, entornos o áreas se aplica el citado concepto. Así, se escucha decir por ejemplo: animación infantil, animación en hoteles o animación deportiva; pero es necesario identificar qué es la animación en general como vocablo aislado para: indicar cómo ha evolucionado el mismo hasta el día de hoy, concretar esos tipos de animación que existen y dónde se desarrollan y especificar cómo debe ser el profesional responsable de llevarla a cabo.

2.1. Conceptos y definiciones de animación

Delimitar conceptualmente animación es una tarea compleja, porque según la fuente que se consulte, aunque se coincide en que la palabra proviene del latín, etimológicamente hablando se le otorgan varias raíces diferentes; así, se considera que procede de:

- *Anima*, que significa alma, vida, principio vital o aliento.
- *Animus*, o, lo que es lo mismo, ánimo, motivación, sentimiento, movimiento o pasión.
- *Animatío*, que indica la cualidad de estar animado o de animar, vitalidad y creatividad.



Sabía que...

El *Diccionario* de la *Real Academia Española* dice que proviene de *animatŏ*, -ōnis; mientras que el *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico* indica que es un cultismo derivado de *anima* cuyo primer uso registrado data de 1440.

Por ello, y con el propósito de alcanzar una definición general que sirva e incluya todas las posturas, se opta por relacionar los tres casos que existen, en base a la idea común que se percibe que tienen, y atendiendo a que el sufijo **-ción** indica acción y efecto.

Con lo que, en términos generales, se puede afirmar que el *anima* produce *animus* gracias al *animatŏ*, es decir, que la animación es la acción o actividad de infundir vida o vitalizar algo poniéndolo en movimiento, que es lo mismo que entender la animación como el conjunto de tareas o acciones intencionadas que tienen como finalidad el estimular la iniciativa y participación individual o colectiva de las personas en determinadas actividades.



Animadores acuden a centros geriátricos con el propósito de motivar a los ancianos y ancianas que allí habitan a que participen en actividades (© Fotografía: Bromford Vía Flickr - CC BY).

Pero, visto lo anterior, surge otro interrogante motivo de controversia que se refiere a cuáles son esas determinadas actividades en las que la animación actúa. Y es que para algunos autores como el pedagogo y sociólogo argentino Ezequiel Ander-Egg (1983), la animación se lleva a cabo en acciones denominadas socioculturales; mientras que para otros como Quintana Cabanas (1993), la animación se desarrolla en diversos ámbitos de entre los cuales la Animación Sociocultural es solo uno más, pero no el que engloba a todos los demás, pues, según mantiene, no toda animación es sociocultural.

Por lo que, para tomar una postura al respecto y en función de esta exponer el tema, se decide identificar y analizar en diferentes lugares y momentos de la historia diversos acontecimientos en los que haya existido y/o exista participación social.

Y así, preguntándose por ejemplo por qué la gente participaba activa y vigorosamente en los innumerables dramas sobre Osiris que se interpretaban en el antiguo Egipto, o examinando qué llevó a que los Juegos Olímpicos realizados en Atenas en 1896 tuvieran la mayor participación internacional conocida en un evento deportivo hasta la fecha, se ha observado que no había ni hay una causa común, ni una misma temática que fomentara o fomenta la participación, sino que esta dependía y depende de las necesidades e intereses imperantes en ese momento por esa persona o grupo participante, por lo que se puede concluir y por tanto se concluye que la animación adopta un significado u otro según el contexto donde se lleve a cabo; es decir, que **la animación sí es social y cultural** en todos los casos, aunque se desarrolle en diversos entornos (nombrados como ya se ha visto por la palabra que la acompañe: animación juvenil, animación en piscinas, animación cultural, etc.), y además (se añade) es **educativa**, porque al cubrir las demandas de la persona o grupo sobre el que actúa, genera aprendizaje.



1. Reflexione según el concepto de animación expuesto y responda: ¿podría darse animación sin la figura de un animador o animadora?
-

2.2. Aspectos históricos y evolutivos de la animación

Según lo expuesto, se aprecia que la animación ha existido siempre bajo diversas formas y distintos nombres, y es que, desde el mismo momento en que las personas participan en una actividad placentera, se entiende que detrás hay un conjunto de actuaciones que de forma intencionada han posibilitado esa situación.

Ahora bien, ¿cuándo surge por primera vez el concepto de animación como trabajo o labor a desarrollar?

A pesar de que el *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico* date su primer uso en 1440, se suele fechar en 1945 y en Francia, donde primariamente se utilizó la palabra animación con la significación explicada. Y es que, a la hora de plantearse cuando se comenzó a dar importancia a las necesidades e intereses que mostraba la población para promover su participación social, no hay que remontarse a tiempos más alejados, pues los movimientos sociales que impulsaron esta atención surgieron tras la II Guerra Mundial, ya que a consecuencia de la pobreza, la depresión económica, la apatía moral y social existente, etc., se necesitó intervenir en las ciudades y barrios para que las personas tomaran conciencia de su situación y actuaran.



Sabía que...

La palabra animador (*animateur*) apareció en Francia el 17 de octubre de 1945, en un Decreto de la Dirección de Educación Popular del Ministerio de Educación.

Dicho esto, fue a mediados del siglo XX cuando empezaron a usarse desde distintas asociaciones y federaciones de carácter nacional e internacional metodologías propias de la animación, como son sensibilizar y dinamizar a la población para que esta participase en acciones grupales de diversa índole, con el firme propósito de que se recuperase la normalidad arrebatada en periodo de guerra; por lo que es entonces cuando se empieza a emplear la **intervención sociocultural** como un instrumento al servicio público, al entenderse como un medio de avance en la evolución social.

Pero ¿qué ocurre en España?

La animación aparece en España bajo esa influencia francesa en los años 60, cuando, debido a la concentración en las grandes ciudades de las clases trabajadoras en los llamados “barrios dormitorio” (barrios superpoblados que tienen un importante déficit de servicios públicos), comenzó a proliferar lo que se denominó “subcultura de grupos” (personas marginadas proclives a la delincuencia, las drogas, etc.), y se necesitó dar respuesta a esa problemática social, llevándose a cabo actividades de promoción social y difusión cultural.

Ante esos acontecimientos, años después surgieron movimientos sociales urbanos y obreros de reivindicación cultural que hicieron que las asociaciones de vecinos se constituyeran como entidades de promoción y dinamización de los barrios y propiciaron que se comenzase a hablar de

Animación Sociocultural y de la importancia de contar con un trabajador-animador; hechos que provocaron que el Ministerio de Cultura crease departamentos de fomento de la participación y formación ciudadana en ese aspecto.



Animación propulsada por una asociación de vecinos (© Fotografía: Barcex Vía Wikimedia Commons - CC BY)

Los años siguientes, la animación, ya denominada sociocultural, fue desarrollándose gracias a la militancia social, hasta que con la instauración de la democracia y la entrada en vigor de la Constitución española en 1978, se produjo un cambio, y es que, entrando ya en los 80, aparecieron numerosas instituciones educativas y de intervención social, tanto públicas como privadas, para dar respuesta a los principios fundamentales que se establecieron en la Carta Magna y que son los siguientes:

- El derecho de todos a la educación, con la participación efectiva de todos los sectores afectados (artículo 27.5).
- La protección social, económica y jurídica de la familia y de los hijos (artículo 39).

- El progreso social y económico, la formación y readaptación profesionales, y el descanso necesario (artículo 40).
- Los derechos económicos y sociales de los trabajadores españoles en el extranjero (artículo 42).
- El derecho a la protección de la salud, fomentando, entre otros, la educación física, el deporte y la adecuada utilización del ocio (artículo 43).
- El acceso de todos a la cultura (artículo 44.1).
- El disfrute, conservación y uso adecuado del medioambiente y sus recursos naturales, sancionando la utilización inadecuada (artículo 45).
- La conservación y promoción del patrimonio histórico, cultural y artístico de los pueblos de España y los bienes que lo integran, sancionando los atentados contra el mismo (artículo 46).
- La promoción de la participación libre y eficaz de la juventud en el desarrollo político, social, económico y cultural (artículo 48).
- La previsión, tratamiento, rehabilitación e integración de las personas con discapacidad física, psíquica, o sensorial, prestándoles la atención que requieran y amparándoles en sus derechos (artículo 49).
- La promoción del bienestar mediante un sistema de servicios sociales que atiendan los problemas específicos de la salud, vivienda, cultura y del ocio de las personas mayores (artículo 50).



Nota

Las casas de la juventud, los centros cívicos y las escuelas de animación y tiempo libre, son algunas de esas instituciones públicas y privadas que se crearon

tras la aprobación de la Constitución española en 1978.

Como consecuencia de lo expuesto, la Animación Sociocultural continuó evolucionando como elemento fundamental de la política local, pero seguía habiendo un vacío formativo en la figura del animador, pues este se instruía en esas instituciones educativas y de intervención social que llevaban a cabo la animación; centros que, aunque posibilitaban la experimentación y el intercambiando de experiencias y pusieron un poco de orden conceptual en una serie de prácticas diversas, no coincidían en programas o contenidos.



Sabía que...

En 1986 se realizó el primer estudio sobre la formación de animadores en España en el que se detectaron 51 centros de formación que impartían las titulaciones (del ámbito no formal) de:

- Monitor/a de Tiempo Libre.
- Coordinador/a de Tiempo Libre.
- Animador/a juvenil.
- Educador/a de calle.
- Animador/a sociocultural.

Teniendo todos ellos programas, contenidos y duración diferentes.

Hasta que, en los 90, se atendió a lo anterior profesionalizando la figura del animador, pues se mantuvo la oferta de formación no reglada existente y, además, la Animación Sociocultural entró en el ámbito de la formación

reglada, constituyéndose, por una parte, como uno de los sectores profesionales de la Diplomatura Universitaria de Educación Social creada en 1991 y, por otra, como Ciclo Formativo de Grado Superior en 1996.



Actividades

2. Realice una búsqueda bibliográfica o en la web sobre la definición de militancia social.
-

2.3. Tendencias de la animación en la sociedad actual

Atendiendo a lo explicado, se intuye lo que es en la actualidad la Animación Sociocultural en general, que ya cuenta con una formación de base de calidad, pero debido a que la animación adopta un significado u otro según el contexto donde se lleve a cabo y en nuestro país se ha seguido y se sigue formando a animadores y animadoras tanto desde las instituciones educativas y de intervención social anteriormente mencionadas como desde la Universidad y la Formación Profesional reglada (y, además, en los últimos años desde la Formación para el Empleo), se han desarrollado perspectivas o tendencias distintas, que son las que se analizan a continuación.

Animación Sociocultural para el desarrollo de la cultura popular

Según esta tendencia, con la animación se llevan a cabo acciones para promocionar la cultura, por lo que, por un lado, se facilita el acceso, uso y disfrute del patrimonio

cultural al mayor número posible de personas a través de un animador o animadora que ejerce como gestor cultural para despertar el gusto por la cultura en la ciudadanía; y, por otro, se colabora en la emancipación de la cultura popular gracias a un animador que realiza actividades de expresión creadora con la intención de que los ciudadanos sean protagonistas y creadores de su propia cultura.



Importante

Para desarrollar la cultura popular por medio de la animación comentada, deben llevarse a cabo conjuntamente las dos tareas expuestas, pues, de centrarse solo en difundir el patrimonio cultural, se recaería en la denominada “democratización cultural”, que concibe la cultura como un bien colectivo que debe estar al alcance de la ciudadanía, pero siendo esta un mero receptor; mientras que, en la Animación Sociocultural, lo que se persigue no es esto, sino la “democracia cultural”, que considera que los sujetos no son pasivos, sino protagonistas y creadores de la cultura (como actividad transformadora), a través de la participación.

Animación Sociocultural en el tiempo libre y el ocio

Los seguidores de este tipo de animación sostienen que las actividades que se realizan en la intervención son actividades de ocio que se desarrollan en el tiempo libre y en los cuatro ámbitos en los que este se despliega: cultura, deporte, recreación y turismo; por lo que, para garantizar que la acción es ociosa, el animador actúa como

dinamizador de grupos, orientando a cada miembro de estos, para que elija de forma voluntaria en qué quiere participar, atendiendo a que esa experiencia le produzca placer y sea saludable (no nociva).

Animación Sociocultural como acción socioeducativa participativa con grupos, para la mejora de su realidad

Este tipo de visión de lo que es la animación también es denominado “de desarrollo comunitario” y su objetivo es, por un lado, provocar que un grupo o una comunidad tome conciencia de las necesidades que tiene y, por otro, ofrecerle las habilidades y destrezas que le sean prácticas y útiles para atender a esas carencias y desarrollarse con ello social y económicamente; por lo que para que esto se lleve a buen puerto, aquí el animador tiene un papel de mediador-promotor de actitudes transformadoras.

Enfoques que, aunque diferenciados, se aconseja que se consideren de forma global, pues en la realidad se pone en evidencia que frecuentemente se conjugan en un mismo contexto.



Actividades

3. Como actividad de ampliación, realice una búsqueda bibliográfica y en la web sobre los distintos enfoques que existen de la intervención sociocultural, pero a nivel internacional.

2.4. Conceptos y definiciones de animación

Anteriormente, se ha mostrado como definición general de animación: el conjunto de tareas o acciones intencionadas que tienen como finalidad el estimular la iniciativa y participación individual o colectiva de las personas en determinadas actividades; pero, si a esta enunciación se le integra tanto la evolución que ha sufrido el concepto como práctica sociocultural como la consideración globalizada de los tres enfoques que coexisten en España, se puede añadir que la animación tiene una **naturaleza metodológica**, cuyos objetivos son:

- Estimular la iniciativa social como respuesta a las dificultades. Objetivo que se logrará si la animación se dirige a las necesidades e intereses concretos del colectivo con el que se trabaje.
- Conseguir la participación activa de toda la ciudadanía en un contexto concreto. Objetivo que se alcanzará si se utilizan diversos recursos y técnicas de actuación participativa que integren a los diferentes colectivos que existan en ese espacio determinado: infancia, juventud, adultez, personas mayores, personas con discapacidad, etc.

Nota: Cuando se habla de participar, en este caso socialmente, se refiere a que la persona tome parte activa, consciente y responsable en la construcción social, ya sea en contexto cercano, medio o amplio; para lo cual el sujeto tiene que saber escuchar, opinar, colaborar y cooperar con otros en un objetivo común.

- Favorecer el desarrollo social, cultural y educativo tanto del grupo como de la persona. Objetivo que se hará efectivo si los contenidos se elaboran tanto en base al contexto donde se lleve a cabo como a la comunidad o grupo al que se dirija, y con ayuda de un profesional cualificado (animador) que pase de ser directivo a lograr que el grupo sea totalmente autónomo.

Parámetros con los que se puede entrever que en un contexto determinado se llevará a cabo un tipo de intervención u otra dependiendo de las necesidades que plantee el colectivo sobre el que se pretende realizar la animación.

2.5. Tipos de animación y ámbitos de aplicación

Según lo apuntado, en la actualidad, coexisten diferentes criterios para clasificar los múltiples tipos de intervención que se realizan. Así, se puede catalogar la animación según:

- El **grupo destinatario** de la misma y en función de: la edad (infantil, juvenil, de adultos, o de personas mayores), el género (para mujeres o para hombres), la profesión (para personas desempleadas, para trabajadores, etc.), las necesidades específicas que tengan como grupo (con personas en riesgo de exclusión social, con personas con discapacidad, etc.), u otras variables que presente.
- El **objetivo** que se persiga alcanzar: prevención, promoción, transformación, etc.
- El **contexto** en el que se desarrolle: una ciudad, un barrio, una institución, un hospital, un centro penitenciario, etc.
- Las **actividades** que se realicen: culturales, deportivas, lúdicas o recreativas.
- El **tiempo** en que se lleve a cabo: puntual, o a corto, medio o largo plazo.

Pero, por lo general, las intervenciones que se perpetran por medio de un animador cualificado conjugan varios de esos criterios especificados y se nombran eligiendo arbitrariamente solo uno.



Ejemplo

Se puede denominar animación sanitaria y hospitalaria a aquella que se realiza a largo plazo en un hospital, para actuar de forma preventiva y a través de actividades físicodeportivas y recreativas con personas mayores; a la par que se decide llamar animación infantil a la llevada a cabo para promocionar la cultura entre los niños que acuden al aula hospitalaria del mismo hospital.

Por lo que, visto lo anterior, se puede concluir que el tipo de animación que se realice no depende de la designación que a esta se le haya dado, sino del ámbito completo donde se aplique, entendiendo por ámbito completo, todos esos múltiples criterios sobre los que se actúe. Así, a modo de **ejemplo**, si se llevase a cabo una animación con personas toxicómanas que se encuentran en una institución, el animador deberá tener en cuenta para su intervención:

- Las características comunes que el colectivo de personas drogodependientes tiene.
- Las necesidades e intereses específicos que ese grupo destinatario puede presentar, en función de su edad, género, nivel económico, etc.
- El objetivo que pretende alcanzar.
- El contexto institucional donde va a llevar a cabo la animación, pues en estos espacios se requieren actividades que se salgan de lo cotidiano y de la rutina del centro, pero atendiendo a las normas del mismo.

Para, con esos datos, designar las actividades a realizar y el tiempo que va a requerir emplear en las mismas.



Aplicación práctica

Usted trabaja como animador físico-deportivo y recreativo para una empresa privada y desde la misma le dicen que planifique una intervención deportiva para acercar esta área a personas adultas en el barrio de una ciudad los martes y jueves, en una zona rural los lunes y miércoles y en una institución los viernes.

¿El tipo de animación que realizaría sería la misma?, ¿y el ámbito de actuación?, ¿qué aspectos tendría en cuenta para su elaboración? Indique similitudes y diferencias (de haberlas).

SOLUCIÓN

Puesto que la animación versará sobre actividades deportivas para personas adultas, el tipo de intervención sí se asemejará en contenidos e inclusive podría denominarse igual; pero, debido a que se realizará en contextos diferentes y con personas igualmente diversas, el ámbito de actuación sí difiere.

Visto esto, para la elaboración de la animación en cada lugar se tendría que atender a:

- Las características comunes que como colectivo presentan las personas adultas, que, puesto que todos los sujetos lo serían, la misma información serviría para los tres sitios.
- Las necesidades e intereses específicos que cada grupo destinatario presentase, que, debido a que lo

conformarían miembros dispares, cambiarían en cada entorno.

- El objetivo que se pretende alcanzar, que, puesto que viene marcado por la entidad, sí es similar.
 - El espacio donde vaya a llevarse a cabo la animación, que, al ser uno un entorno urbano, otro rural y otro institucional, ya de por sí es desigual y conllevará que se realicen unas actividades u otras.
-



Consejo

En zonas rurales, sería conveniente promover el acceso a realidades distantes a la propia para superar el aislamiento que pueda existir, mientras que en las instituciones es útil realizar actividades que se salgan de lo cotidiano y de la rutina del centro, pero atendiendo a las normas del mismo.

2.6. La figura del animador: perfil, funciones y tareas

Como ya se ha visto, fue pasados los años 60 (más tarde que en el resto de Europa) cuando en España se comenzó a hablar de la importancia de contar con un trabajador-animador y cuando desde el Ministerio de Cultura se crearon departamentos de formación ciudadana en ese aspecto, pues esta figura siempre había recaído en personas que voluntariamente la habían desempeñado según sus convicciones y adaptándose sobre el terreno, esto es, aprendiendo con la práctica; pero el perfil de este profesional ha cambiado mucho desde entonces. Así, a raíz

de instaurarse la democracia, el animador se instruía en las diferentes instituciones educativas y de intervención social que habían surgido para llevar a cabo la animación, centros que, aunque posibilitaban la experimentación y el intercambiando de experiencias y pusieron un poco de orden conceptual en una serie de prácticas diversas, no coincidían en programas o contenidos; mientras que, en los 90 y hasta la actualidad, se profesionalizó su labor, pues, además de mantenerse la oferta de formación no reglada existente, la Animación Sociocultural entró en el ámbito de la formación reglada, constituyéndose por una parte como uno de los sectores profesionales de la Diplomatura Universitaria de Educación Social creada en 1991 y, por otra, como Ciclo Formativo de Grado Superior en 1996.

Debido a esta evolución, podría pensarse que el perfil de este trabajador difiere según la formación que haya recibido o reciba, su situación social o las funciones que se establezcan desde cada Comunidad Autónoma (pues las competencias en Tiempo Libre y de Ocio están relegadas a estas); pero, teniendo en cuenta que la animación es social, cultural y educativa, se pueden establecer estos tres parámetros generales para definir este recurso. Así pues, se podría decir que el animador es aquel agente social de apoyo que favorece la participación activa de los grupos o comunidades en actividades ociosas culturales, sociales y educativas, que, además de haberlas elegido libremente con la motivación de que les van a producir placer, contribuirán a que se solucionen los problemas comunitarios o territoriales que pudieran existir o presentarse, pues estarán enfocadas al desarrollo personal autónomo.

Dicho esto, se podría extraer como **perfil** que el animador es un trabajador vocacional que orienta o guía, no impone; con sensibilidad hacia los problemas personales y sociales; con iniciativa y sentido de la justicia; con fortaleza y

equilibrio físico, psíquico y emocional; favorecedor del respeto, la inclusión y la interculturalidad; con habilidades sociales, comunicativas y de resolución de conflictos; con capacidad para motivar y educar; adaptable y flexible; con madurez y mentalidad analítica, reflexiva y evaluadora; con actitud para el aprendizaje; cooperador con el grupo con el que trabaje, con el equipo del que forme parte y con la entidad o empresa en la que realiza la animación, etc.; pero, puesto que muchas de estas cualidades pueden variar o aprenderse, no se pueden tomar como dogma, aunque sí se puede afirmar que el animador puede ejercer su profesión conforme a tres **estilos** diferentes:

- Animador autoritario: aquel que no admite sugerencias porque se cree infalible y, por tanto, es él quien dirige al grupo.
- Animador permisivo: aquel que no cree que deban existir directrices o criterios, sino dejarse hacer, pues, según su concepción, las acciones surgen espontáneamente, por lo que el grupo se siente desorientado, confuso y aparecen líder/es que lo dirigen.
- Animador democrático: aquel que cuenta con la colaboración y participación activa del grupo, pues confía en el mismo y en su capacidad de autogestión.

Está claro que el último estilo es el ideal de animador. No obstante, es preciso puntualizar que, en ocasiones aisladas y específicas, se tiene que actuar como alguno de los anteriores.



Ejemplo

Carla, una animadora físico-deportiva y recreativa, estaba preparando una excursión con un grupo de

personas de más de 40 años con las que llevaba tiempo trabajando con estilo democrático y se dio cuenta de que podrían sucederse en la misma situaciones específicas de inseguridad o peligro, por lo que decidió plantear la salida al grupo con una actuación directiva.

Por otra parte, es importante reseñar que el perfil del animador también variará según donde desempeñe su labor, pues no es lo mismo un animador que lleve a cabo actividades recreativas en el medio rural que en el urbano; o no va a tener que tener las mismas habilidades una animadora que trabaje con personas con discapacidad que la que lo haga con niños; o no van a requerírsele las mismas destrezas a un animador de entidad pública que al que pertenezca a una empresa; o no va a pedírsele la misma dedicación a una animadora voluntaria que a una remunerada.

Visto lo anterior, el trabajo que desarrollan los animadores es muy variado, por lo que, para delimitar las **funciones y tareas** que tienen, es necesario atender a las investigaciones que se han realizado al respecto. Así, atendiendo a la realizada en la UNED por la doctora P. Lalana en 1999, se amplían y recogen de forma general las siguientes:

FUNCIÓN	TAREAS
Investigar social y culturalmente (realizar estudios de situación, población y contexto)	<ul style="list-style-type: none">- Determinar los sectores existentes- Analizar y formular las nuevas expectativas, motivos e inquietudes- Descubrir y satisfacer necesidades
Estimular y motivar mediante procesos	<ul style="list-style-type: none">- Fomentar iniciativas socioculturales- Motivar la confianza en la acción social- Repartir liderazgo