

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES EN LA ANIMACIÓN COMUNITARIA

S. FROUFE QUINTAS
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad de Salamanca

RESUMEN

La importancia de las actividades en la Animación Comunitaria es fundamental, ya que son las acciones que nos llevan a la consecución de los objetivos. Las actividades deben nacer del compromiso social y de la participación de todos los componentes de la comunidad.

En el artículo se estudian los requisitos básicos para programar con éxito las actividades con vistas a la consecución de unos objetivos en un periodo concreto de tiempo y espacio. Se proponen unas características generales que deben poseer dentro del proyecto de Animación Comunitaria.

La representación gráfica en sus diversas técnicas (gráfico de Gantt, Pantograma, Red de Actividades o el método PERT) es una estrategia didáctica que nos permite visualizar la naturaleza y la secuencia de las actividades y al mismo tiempo nos facilita la retroalimentación.

Se estudian distintos tipos de actividades a partir de las cuales se puede hacer Animación Comunitaria: actividades de formación, difusión cultural, expresión artística, lúdicas y sociales. El diseño de las actividades en un proyecto de Animación Comunitaria es cometido de toda la comunidad, de todos y cada uno de sus miembros.

SUMMARY

The importance of activities in Community Animation is fundamental, as they are what allow us to achieve our aims. These activities should arise out of social commitment and the participation of all levels of the community.

This article studies the basic requirements for successfully programming activities within a specific period of space and time. It proposes certain general characteristics which should be included in a Community Animation project.

Representation through diverse techniques of graph (Gantt graph, Pantogram, Nets of activities or the PERT method) is a didactic methodology which enables us to visualize the nature and sequence of the activities and which at the same time provides us with feedback.

Various kinds of activities which could lead to Community Animation are studied: activities for formation, cultural diffusion, artistic expression, as well as ludic and social activities. The design of activities for Community Animation is the task of the community as a whole and of each and every one of its members.

INTRODUCCIÓN

En todo Proyecto de Animación Comunitaria donde la comunidad es el elemento básico y referencial, las actividades que se deben realizar para la consecución de los objetivos propuestos forman una parte fundamental de su diseño programático. Seleccionar las actividades apropiadas y pertinentes a los objetivos es vertebrar armónicamente el dinamismo procesual del proyecto. Las actividades deben nacer del compromiso social y de la participación de todos los componentes del grupo, sin olvidar la libertad individual de cada persona.

Buscar situaciones didácticas válidas, percibir las necesidades de los colectivos y dinamizar los procesos es poner en marcha el difícil entramado de la planificación social y organizativa. Las actividades estarán diseñadas en función de los recursos disponibles y de las coordenadas temporales y espaciales para realizarlas con eficacia. Las actividades de un colectivo estarán siempre en coherencia con ciertos parámetros como son los objetivos, nivel de interés, estructura del grupo, roles y conflictos posibles, edad de los participantes, maduración, etc.

La propuesta de objetivos operativos perfectamente diseñados en cuanto a orden y secuencialización, desprende las actividades sin gran esfuerzo. Sin embargo es aconsejable elegir las más adecuadas según el momento y el proyecto, pues constituyen el mejor medio social/didáctico para la consecución de los objetivos generales y específicos.

Proponer actividades es introducir el principio de actividad en el proceso de planificación social, siguiendo las huellas de la Escuela Nueva. El principio de actividad es posiblemente uno de los mayores logros de la Escuela Moderna. El alumno *versus* colectivo es agente de su propio perfeccionamiento y no solamente receptáculo pasivo de las informaciones recibidas. «El aprender haciendo» de Dewey modificó de raíz los modelos pedagógicos vigentes. Las actividades se caracterizan por su amplitud y por su extensión, en cuanto son unidades que nos ayudan a entender el desarrollo del proyecto de Animación Comunitaria. Como escriben Uría/Ciscar (1982):

«si programamos/planificamos con vistas a la consecución de unos objetivos en un periodo de tiempo corto, las actividades, junto con los contenidos, serán los escalones fundamentales en este logro. Los contenidos suponen un acercamiento a la meta en un plano teórico, y las actividades significarán el nivel práctico que todo aprendizaje debe alcanzar para que pueda resultar eficaz»¹.

1. LAS ACTIVIDADES EN EL PROYECTO DE ANIMACIÓN COMUNITARIA

La importancia de las actividades radica en que son las acciones que se deben realizar/ejecutar para alcanzar los objetivos propuestos. «La actividad se caracte-

¹ URÍA, E.-CISCAR, C.: *Un enfoque práctico del proceso didáctico*. Valencia, Nau llibres, 1982, pág. 127.

riza por su amplitud y extensión como unidad de análisis en el modo de comprender la realidad» (Medina, 1990). Autores como Gimeno Sacristán (1988), Medina (1990), Doyle (1985) y otros, distinguen entre *actividad* y *tarea*. La actividad nace del dinamismo que caracteriza a la persona y se concretiza en conjuntos organizados de comportamientos y estilos de acción, mientras que la tarea es un conjunto de actividades, estructuradas y secuencializadas que permiten organizar la acción.

El concepto de tarea procede de la psicología cognitiva y hace referencia a cómo el sujeto procesa la información, según el ambiente en el que actúa, estructurándolo y convirtiéndolo en experiencia personal. Para Doyle (1979) la tarea se compone de tres elementos: el producto o finalidad, los recursos que utiliza y las operaciones que es necesario ejecutar a los recursos disponibles para conseguir el producto. Gimeno Sacristán (1989) escribe:

«Las tareas como esquemas prácticos de actuación que simplifican en «imágenes de acción», como actividades formales, son operaciones estructuradas para una meta, definiendo un espacio problemático y una serie de condiciones y de recursos para buscar el objetivo, de suerte que es la tarea la que da una finalidad a la actividad»².

En el diseño del proyecto de animación comunitaria deben figurar las actividades que son necesarias para la consecución de los objetivos propuestos. Su realización será coherente con las metas y adecuada a las características de los colectivos o grupos sociales.

Las actividades en el diseño social y en su aplicación han sido estudiadas por Stenhouse (1984) y Aebli (1985). Aebli (1988) reconoce que en la actividad encuentra el fundamento del desarrollo personal y grupal. Crahay (1988) propone unos criterios para que las actividades sean ricas en proyección: fijarse en el resultado, variar la acción en función de los sujetos y verbalizar la relación entre la acción y el objeto.

Las actividades nos dirán cómo realizar el camino para conseguir los objetivos. Como dice Viché (1989):

«mediante la actividad es como un grupo se estructura y se cohesionan, se expresa y se comunica, pone los medios y realiza las tareas que le llevan a alcanzar sus objetivos. Mediante la actividad la persona y el grupo recrean la experiencia, descubren nuevas realidades, toman conciencia de su estructura y tarea y, en definitiva, crecen como personas y como grupo»³.

Las actividades deben plantearse desde la cooperación y la participación de todos los miembros de los grupos para satisfacer las necesidades de las personas. Es necesario un compromiso previo en todo el colectivo.

² GIMENO, J.: *El currículum: una reflexión sobre la práctica*. Madrid, Morata, 1989, pág. 282.

³ VICHE, M: *Intervención Sociocultural*. Valencia, Grup Dissabte, 1989, pág. 73.



La complementariedad entre objetivos y actividades nace de la reflexión que toda persona o colectivo realiza sobre el diseño del proyecto de animación comunitaria. Esa reflexión nos lleva a visionar prioritariamente el proyecto de animación comunitaria en tres dimensiones: qué objetivos debemos poner/proponer para conseguir la transformación de la realidad social; cómo vamos a ejecutarlos, lo que implica la búsqueda de tareas, actividades y metodología general que nos conduzca a la eficacia social; para qué actuamos, lo que implica una orientación general afectando a los objetivos y al conjunto de decisiones que se deben tomar para la consecución de las metas inmediatas y formativas. «La complementariedad de los tres componentes reside en su interacción continua como configuradores de toda actividad humana» (Medina, 1990).

Las funciones de cada miembro del colectivo o beneficiario, el nivel de responsabilidad y la interacción comunicativa que se produce, son factores que estructuran la actividad y su finalidad. El régimen social de las actividades radica en la postura elegida por el investigador/animador/educador. Así en un régimen autoritario el protagonismo de las actividades reside en el profesor/animador, anulando la capacidad de elección de los miembros participantes. En un régimen democrático las responsabilidades son compartidas por todos, colectivo y animador/educador, construyendo un ambiente eficaz y desarrollando actitudes positivas hacia el trabajo común. De ahí que Medina (1990) escriba: «Toda actividad formativa demanda un continuo proceso de reflexión, crítica y acción sobre su finalidad, el contenido de la misma y el compromiso/colaboración de los participantes (actividades)».

Los beneficiarios/colectivos actúan de acuerdo a unos objetivos preestablecidos conjuntamente. De aquí nace la subordinación de las actividades a los objetivos. Sarramona y otros (1977) proponen como características de las actividades, la intencionalidad y el sistematismo. Intencionalidad como carácter consciente, como actitud positiva hacia el objeto. Sistematismo porque implica la existencia de un sistema para toda actividad intencional que se encamina a la consecución de un fin. El sistematismo incluye la jerarquía/orden de las actividades según el tipo y la dificultad de los objetivos o su amplitud/generalidad. Lorenzo (1983) plantea la diferencia entre objetivo operativo y actividad. Comenta:

«En principio, no existe diferencia en cuanto que los objetivos operativos son conductas observables y, por tanto, actividades. Ahora bien, son actividades que se consideran terminales, es decir, alcanzables a través de otras actividades preparatorias o previas»⁴.

⁴ BLÁZQUEZ, F. y otros: *Didáctica General*. Madrid, Anaya, 1983, pág. 125.

El diseño de las actividades dentro del proyecto de animación comunitaria debe hacerse desde la participación colectiva del grupo que las va a llevar a cabo. El proyecto necesita las actividades para ponerlo en marcha; de lo contrario, sería algo estático y amorfo.

«Cuando se diseñan las actividades dentro del proyecto social se debe considerar la necesidad de su adaptación a la realidad social de los colectivos: recursos, tiempo disponible y de ejecución, espacio, preparación cultural, intereses o motivaciones, formas de trabajo en grupo o en gran grupo, trabajo individual, etc.» (Froufe/Sánchez, 1990)⁵.

2. CARACTERÍSTICAS GENERALES

Esbozamos una serie de características que deben poseer las actividades dentro del proyecto de animación comunitaria:

- a) Deben fomentar el trabajo común/cooperativo, produciendo interacciones perfectivas y comunicativas.
- b) Deberán ser significativas y partir de decisiones estudiadas y razonables.
- c) Las actividades propuestas deben ser motivadoras para las personas/grupos que las ejecutan. Deben estimular la participación individual, desde la óptica de la libertad.
- d) No deben formularse actividades que nos desvíen de los objetivos propuestos.
- e) Las actividades deben partir de la misma realidad social, de sus necesidades y posibilidades.
- f) Toda actividad debe incluir para su realización, el manejo de algún recurso que sea atractivo para la persona o el grupo.
- g) Se debe evitar que una misma actividad produzca resultados distintos, según el grupo que la lleve a cabo.
- h) Las actividades estarán abiertas a una revisión continua.
- i) Las actividades pueden ser: individuales, grupales, actividades de barrio, actividades de planificación, etc.
- j) Las actividades pueden ser especificadas en el diseño según la persona/entidad que deba ejecutarlas: grupo, técnico, persona especializada, colectivo, animador, etc.

Yinger (1979) propone como requisitos en el diseño de actividades los siguientes: localización espacial; sus fases; duración; participantes; condiciones de los sujetos; pasos dentro de las actividades y contenidos/materiales utilizados. Por su parte Konnin (1980) establece cuatro características: límites temporales y espacios definidos; interacción entre los componentes físicos del contexto y los patrones de conducta observable.

⁵ FROUFE, S.-SÁNCHEZ, M^a. A.: *Planificación e Intervención Socioeducativa*. Salamanca, Amarú Ediciones, 1990, pág. 176.

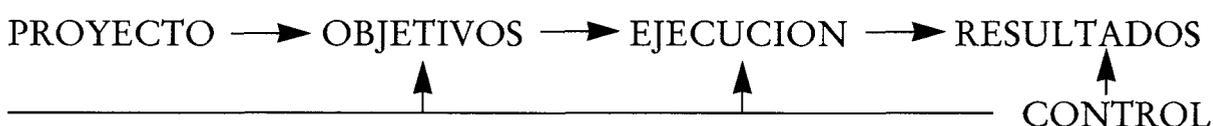
3. ACTIVIDADES DE CONTROL

Todo proceso de planificación social debe estar acompañado de un mecanismo de revisión continua que se llama control. Dentro de las organizaciones modernas se han desarrollado con éxito las actividades de control.

Para Haynes/Massie (1979) el control es «el proceso que guía la actividad ejercida hacia un fin determinado de antemano. La esencia del control estriba en la determinación de si tal actividad está alcanzando o no los resultados deseados». Las actividades de control suponen la existencia de varios elementos interrelacionados en forma de sistema estructural. Estos elementos son:

- a) La existencia de objetivos.
- b) El medio para valorar/medir las actividades ejecutadas para la consecución de los objetivos.
- c) Un sistema para comparar la actuación real con la que se ha predeterminado.
- d) Un sistema con posibilidad de modificar las actividades que se están desarrollando, en base a los resultados del control.

Esquemáticamente podríamos explicitarlo así:



El control se realiza directamente sobre la ejecución y los resultados, tomando como criterio selectivo los objetivos y el proyecto social. Asimismo se evalúan los objetivos y el proyecto de animación comunitaria de un modo mediato, tomando como criterio la ejecución y los resultados.

4. INTERPRETACIÓN GRÁFICA DE LAS ACTIVIDADES DENTRO DEL PROYECTO DE ANIMACIÓN COMUNITARIA

La presentación gráfica de las actividades dentro del proyecto de planificación social nos permite visualizar rápidamente la naturaleza y la secuencia de las actividades y al mismo tiempo nos facilita la retroalimentación.

Espinoza (1989) estudia tres modalidades de técnicas de gráficas, adecuadas a las actividades de planificación social. Son éstas: gráfico de Gantt, Red de actividades y Pantograma.

4.1. Gráfico de Gantt o Cronograma

Debe su nombre al ingeniero Henry Gantt. Es de fácil comprensión. Consiste en un cuadro de doble entrada. En una se anotan las distintas actividades del proyecto y en otra, el tiempo durante el cual se ejecutan esas actividades. En el eje de abscisas además del tiempo se debe poner planificado-programado-ejecutado.

ACTIVIDAD	1ª SEMANA	2ª SEMANA	3ª SEMANA
Actividad 1	Planificado		
Actividad 2		Ejecutado	
Actividad 3			Ejecutado

Como comenta Bueno (1988):

«la elaboración del gráfico de Gantt exige determinar las características generales del proyecto y ordenar las distintas actividades con una secuencia lógica. Atribuye a cada actividad programada un periodo de duración teniendo en cuenta los recursos humanos y materiales»⁶.

El cronograma nos permite representar la relación trabajo previsto/trabajo realizado y el desarrollo de las actividades. Sin embargo se pueden apreciar ciertas limitaciones en el gráfico o Gantt o cronograma. Tales limitaciones serían: no indica la relación de yuxtaposición de las actividades en el tiempo, no separa coherentemente la planificación de la programación, no establece un sistema de control de cada actividad y únicamente permite programar actividades de tipo general, sin capacidad para el análisis de los detalles o pormenores.

4.2. Red de actividades

Se llama también Red de Pasos. «Consiste en ordenar en forma gráfica las distintas actividades que son necesarias para alcanzar los objetivos de un proyecto, indicando su duración y la relación de tiempo que tiene cada actividad con respecto a otras» (Espinoza, 1989). Es una simplificación del sistema PERT-tiempo.

Toda actividad está representada por una línea en forma de flecha. El inicio de la flecha nos indica el comienzo de la actividad y la punta, la terminación o ejecución de dicha actividad. El inicio y el término de la actividad está representado por círculos denominados nudos. «Se llama nudo a un punto de confluencia, representado gráficamente por un círculo, en el que se inicia una o varias actividades y finalizan otras» (Espinoza, 1989).



Espinoza (1989) distingue entre actividades previas, paralelas y posteriores. Las define así:

«Actividad previa es aquella que necesariamente tiene que estar concluida para poder iniciar la actividad siguiente. Actividad paralela es aquella que puede ser realizada al mismo tiempo que otra. Actividad posterior es aquella actividad que no se puede iniciar hasta tanto no hayan concluido una o varias actividades previas»⁷.

⁶ BUENO, J. R.: *Servicios Sociales; planificación y organización*. Valencia, Mestral, 1988, pág. 44.

⁷ ESPINOZA, M.: *Programación. Manual para Trabajadores Sociales*. Buenos Aires, Humanitas, 1989, pág. 109.

En la práctica para crear la red de actividades se respetarán ciertas normas: se deben definir con claridad las características generales del proyecto social; realizar un listado completo de todas las actividades que son necesarias para la consecución de los objetivos propuestos; se deben ordenar las actividades según un orden lógico y finalmente se constituye la red gráfica.

4.3. *Pantograma*

«El pantograma es un recurso gráfico que permite visualizar rápidamente el conjunto de proyectos que una institución o grupo ejecuta o piensa ejecutar durante un periodo de tiempo determinado» (Espinoza, 1989). Consiste en un cuadro de doble entrada: en las abscisas se ponen los aspectos concretos de dichos programas (objetivos, metodología, inicio, terminación, pre-supuesto, etc.) y en el eje de las ordenadas la configuración de los programas y la identificación de cada uno de ellos.

4.4. *Método PERT*

El método o sistema PERT cuyas iniciales proceden de (Project Evaluation and Review Technique) es una técnica de planificación y una herramienta de control que utiliza la teoría de la red o cadena.

El sistema PERT se inició en 1958 en la oficina de «Proyectos oficiales de la marina de los Estados Unidos para la construcción del submarino atómico Polaris». La aplicación de esta técnica redujo el tiempo del proyecto en un treinta por ciento. Actualmente se aplica en la investigación científica, en la construcción de edificios, en preparativos militares, en problemas de distribución y en la planificación educativa y social.

Tres etapas constituyen sus elementos básicos:

- * Descomposición del proyecto en trabajos individuales, determinando su interrelación en un gráfico.
- * Estimación de la duración de cada trabajo individual y la estima de los recursos que se necesitan.
- * Mejora del programa con la reasignación de los recursos y medios.

En la fase de planificación se ordenan las actividades para alcanzar los objetivos, cada una de las cuales estará integrada por varias actividades más simples. A cada actividad ordenada se le asigna un número. La función de la numeración es identificarla antes de introducirla en el PERT. Posteriormente se designa a cada actividad con dos números/letras, que indican el suceso que da origen a tal actividad en el PERT. y el suceso que la termina. El número de actividades simples que pueden adjudicarse a cada actividad del PERT. es amplia y variable.

Nº de Actividades	h	i	PERT	Actividades
12	3	7	3-7	2.2.1.1 2.2.1.2 2.2.1.3 2.2.1.4 2.2.1.5 2.2.1.6
20	7	9	7-9	2.2.3.1

Concluida la fase de planificación, se pasa a la fase de programación del PERT., en la cual es necesario calcular el tiempo que será preciso dedicar a cada actividad. Una exposición extensa del PERT., con los cálculos del tiempo: tiempo mínimo, máximo, camino crítico, tiempo esperado, queda fuera de los objetivos concretos del tema. Existe abundante bibliografía en el mercado editorial.

Steiner (1979) expone los puntos fuertes y débiles del PERT. Como ventajas aparecen las siguientes:

- * Obliga a una planificación minuciosa de los proyectos a los que se aplica. En la práctica resulta dificultosa la planificación de hechos fortuitos y de actividades imprevistas.
- * Aumenta la coordinación.
- * Permite la simulación y la experimentación.
- * Determina el comienzo y la terminación de cada actividad.
- * Potencia la participación en el proceso de planificación.
- * Permite un control efectivo. La suma de datos hace que el PERT pueda aportar en los distintos niveles de realización la información necesaria.
- * Permite revisar la marcha general del proyecto.

Como *limitaciones*, Steiner (1979) resalta las siguientes:

- * En materia de sistemas complejos, puede resultar caro.
- * La eficacia del método decrece si las estimaciones resultan inexactas. Si las estimaciones son deficientes, los resultados pueden ser graves.

5. ACTIVIDADES A PARTIR DE LAS CUALES SE PUEDE HACER ANIMACIÓN COMUNITARIA

Ander-Egg (1987) propone una serie de actividades a partir de las cuales se puede hacer Animación Comunitaria.

5.1. *Actividades de formación*

Mediante estas actividades se intenta formar y capacitar a la gente fuera del marco de las instituciones educativas.

Desde hace años la importancia de la formación escolar ha disminuido. A la escuela se la critica desde todos los ámbitos. Los cambios que se producen en nuestra sociedad exigen una formación y educación permanente. Dentro del contexto/marco de la explosión informativa que nos atosiga por doquier y la necesidad de la educación permanente, se enmarcan las actividades de formación que se realizan en los proyectos de animación comunitaria, según el axioma de que la «animación y la educación permanente son dos caras de la misma moneda».

Ander-Egg (1987) respecto a las actividades de formación para la animación, distingue tres cuestiones previas:

- a) *Modalidades.*
- b) *Temas.*
- c) *Metodología pedagógica.*

a) *Modalidades.*

Las modalidades que pueden adoptar las actividades de formación en la Animación Comunitaria, serían: conferencias, talleres, cursos, seminarios, debates públicos, mesas redondas, círculos de cultura, reuniones de trabajo, etc. En general, todo aquello que beneficie a los miembros de la comunidad en sus diversas facetas tanto humanas como sociales.

b) *Temas*

El tema a tratar puede ser cualquiera que sea de interés para cualquier persona tanto a nivel individual, grupal o institucional y que afecte de alguna manera a determinados grupos, sectores de la comunidad, etc. Todo tiene cabida en las actividades de la Animación Comunitaria, en cuanto la comunidad constituye para las personas versus grupos una de las principales unidades de vida y de relación, quizás la más importante y decisiva. Ese grupo primario que es la familia nos obliga a un aprendizaje afectivo, social y cultural que nos marcará para toda la vida.

c) *Metodología pedagógica*

Debe ser necesariamente una pedagogía participativa. La metodología donde uno habla y otro escucha, no es la aconsejable para la animación. No se trata de la educación bancaria de Paulo Freire, donde los demás son receptáculos pasivos de lo que se les da. Se debe crear una conciencia crítica en la gente y estimular su capacidad participativa. La pedagogía de las actividades de formación en el campo de la Animación Comunitaria debe conducir al desarrollo del sentido crítico, a la reflexión personal y al diálogo, como forma de encuentro y comunicación. Quizás sea el trabajo en grupo la mejor forma para que las personas sean capaces de opinar, decir su palabra y comprometerse en la transformación de su propia realidad existencial. No se puede privar a la gente de iniciativa y de elegir el camino que mejor le parezca. Se trata de educar para transformar y de transformar para educar.

5.2. *Actividades de difusión cultural*

Toda persona tiene derecho al conocimiento de la cultura. Pero no basta con el simple hecho de la difusión. Es necesario que las personas tengan la posibilidad de conocer, apreciar y comprender lo que es su patrimonio cultural e histórico. Las actividades de difusión pretenden desarrollar en la gente la capacidad de apreciar todo aquello que ha quedado como obra cultural y que es patrimonio de un pueblo. Quizás sean los museos, los monumentos históricos, las galerías de arte, las bibliotecas, etc. los mejores recursos para conocer la historia de un pueblo o comunidad. Todas estas manifestaciones para que constituyan una actividad de animación, deben estar enmarcadas en la perspectiva de la participación y no del consumo solamente. También es necesario difundir la cultura viva, la que está vigente, que con frecuencia no coincide con la cultura establecida.

5.3. *Actividades de expresión artística (no profesional)*

Son aquellas actividades que favorecen la expresión y que constituyen formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas de expresión.

Las actividades de expresión artística pretenden que la persona manifieste sus capacidades creativas, según sus intereses, capacidades y habilidades. Las actividades son la oportunidad para manifestar creativamente el mundo de las ideas y de los valores. La realización de tales actividades artísticas supone la congruencia y la aceptación de varios principios:

- * Creencia y fe en la capacidad expresiva y creadora de todas las personas.
- * Valorar el trabajo colectivo y el contacto con el pueblo.
- * Respeto a la libertad de expresión y al pluralismo cultural.
- * Capacidad de intercambio de experiencias.
- * Apoyo a la creatividad y la capacidad de expresión.

Todas las actividades artísticas no profesionales son forma de educación por el arte. Dentro de las actividades artísticas de aficionados podemos citar:

- a) *Artesanía*: cerámica, bordado, trabajo en barro, vidrio, cestería, macramé, encaje, ganchillo, abanicos, joyas, juguetes y muñecos, etc.
- b) *Artes visuales*: escultura, grabado, dibujo artístico, serigrafía, litografía, cartografía, bricolage, tatuaje, ilustraciones de libros, etc.
- c) *Artes escénicas*: teatro, mimo, marionetas, guiñol, juglares, trovadores, etc.
- d) *Danza*: ballet, expresión corporal, danza moderna, jazz, danza libre, danza folclórica, etc.
- e) *Música y canto*: música moderna, clásica, coros, grupos musicales, bandas de música, zarzuela, ópera, rondallas, tunas, etc.
- f) *Literatura y lenguaje*: periódico mural, talleres literarios, folletos, revistas, etc.
- g) *Nuevas formas de cultura*: fotografía, audiovisuales, radio, televisión, cine, ordenadores, etc.

5.4. *Actividades lúdicas*

Son aquellas actividades físicas, deportivas y al aire libre que favorecen fundamentalmente el desarrollo físico y corporal. El hombre es un ser que juega, «*homo ludens*» de Huizinga.

Juegos, música, danzas y fiestas han jalonado toda la historia de los pueblos. Todas estas actividades (juego, fiesta, recreación y deporte) son manifestaciones del hecho cultural y como tales entran de lleno en el ámbito de la Animación Comunitaria.

Dentro de las actividades lúdicas sobresalen las fiestas populares, el juego, el esparcimiento (marchas y acampadas) y los deportes.

5.5. *Actividades sociales*

Las actividades sociales son todas aquellas que favorecen la vida asociativa y la atención a las necesidades grupales y a la solución de problemas colectivos. Las actividades sociales propias de la Animación Comunitaria son lugares de encuentro y de acogida, donde se produce un fortalecimiento de la sociedad civil. Desde la Animación Comunitaria se pueden apoyar distintos movimientos asociativos como:

- sociedades y juntas de vecinos.
- asociaciones recreativas.
- asociaciones de padres o exalumnos
- cooperativas.
- mutualidades.
- organizaciones de servicios voluntarios, cruz roja, cáritas, etc.

El asociacionismo debe ser interpretado como una escuela para la democracia. La vida social del hombre se fundamenta en el conocimiento de la sociedad y en la captación de los fenómenos sociales. Es necesario formar unidades de cooperación para luchar contra las distintas guerras que atosigan la vida del hombre en la actualidad. La paz, como realidad palpable, es una condición para la convivencia. La paz y la alegría se asientan en la alteridad como un bien perteneciente a cada uno. Sin embargo la lucha nace de la percepción de los demás como obstáculos que se ponen en nuestro desarrollo humano y social. La paz y la guerra aparecen como dos caras de la convivencia. Actuar para superar los obstáculos que se oponen a nuestro bienestar social y personal, es algo que posee un valor de positividad.

CONCLUSIONES

Las actividades dentro de un proyecto de Animación Comunitaria significan la manera ordenada, concisa y dinámica de intentar que se consigan los objetivos propuestos. Con frecuencia es lo que más se ve y analiza desde la administración

o desde las instituciones que pueden o deben financiar el proyecto. Asimismo son el soporte activo de la ejecución del proyecto y de la participación de toda la comunidad.

Podemos establecer una serie de conclusiones básicas que nos ayuden a vehicular la importancia de las actividades dentro de un proyecto de Animación Comunitaria. Las conclusiones fundamentales serían:

1ª. Todo proyecto de Animación Comunitaria conlleva siempre la ejecución o puesta en práctica de una serie de actividades individuales o grupales, que comprometan la ejecución y la evaluación de dicho proyecto.

2ª. El principio de actividad es fundamental en el diseño de la planificación estratégica. Debemos tener en cuenta los principios de la Escuela Nueva como escuela activa: de lo próximo a lo lejano, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general, de lo fácil o lo difícil y de lo concreto a lo abstracto. Estos principios postulan un nuevo planteamiento en las actividades grupales: actividades previas para nuevos conocimientos o también actividades individuales y complementarias, que nos obligen a revisar los nuevos aprendizajes. Planificar con éxito las actividades implica realizar un análisis previo de lo que queremos desarrollar y en qué momento introducir cada una de ellas.

3ª. A veces, antes de realizar un proyecto de Animación Comunitaria, estamos obligados a diseñar actividades de concienciación, encaminadas a sensibilizar a una comunidad concreta para que tome conciencia clara sobre su realidad social, vivida y padecida bajo los síntomas de la apatía, del miedo y del conformismo. «Concienciar a la población no puede quedar en posicionarse ante los problemas y necesidades, debe orientarse hacia la asimilación de las posibilidades existentes para el desarrollo y hacia su aprovechamiento» (Cembranos y otros, 1988).

4ª. Las actividades han de ser flexibles, en cuanto la Animación en cualquiera de sus ámbitos profesionales, no es una educación formal e institucionalizada, donde casi todo está previsto sin la intervención directa de los miembros del grupo, la mayoría de las ocasiones.

5ª. Las actividades programadas sirven para la consecución de los objetivos. De ahí la necesidad de su coherencia con toda clase de objetivos.

6ª. La puesta en práctica de las actividades debe tener en cuenta el ritmo de desarrollo y de vida de los miembros del grupo. Proponer actividades de cooperación antes de que el grupo se conozca, no es nada recomendable.

7ª. La programación de actividades debe incluir necesariamente toda una serie de elementos novedosos y atractivos, siempre viables, que faciliten su ejecución. El grupo no debe ser un mero consumidor de actividades propuestas por otros. Debe tener capacidad innovadora de proponerlas por sí mismo, según los momentos, el interés y la seguridad (física o psicológica) de los miembros de la comunidad.

8ª. Sería aconsejable que la programación de actividades se realizara desde los centros de interés. Un centro de interés consta de dos fases: la elección del centro de interés y la programación de su desarrollo. La actividad como tal es la unidad de desarrollo del centro de interés. Cada centro de interés articula de una forma coherente una serie de actividades diversas cuya naturaleza y secuenciación deben

adaptarse a la propia dinámica del proyecto de Animación Comunitaria y a los planes de trabajo que la comunidad se ha impuesto.

9ª. La programación con todos sus elementos o fases se irá rehaciendo y desarrollando sobre la marcha. Aunque nadie pone en duda la importancia de planificar bien con anterioridad a la acción, es importante estar abiertos a que los resultados de las actividades nos puedan obligar a incluir ciertos cambios y nuevos aspectos no previstos. Es difícil acertar con la conveniencia de todas las actividades. Dependen del momento y de los intereses de los participantes.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDER-EGG, E.: *La Práctica de la Animación Sociocultural*. Buenos Aires, Humanitas, 1989.
- ANDER-EGG, E.: *Metodología y práctica del desarrollo de la comunidad*. Buenos Aires, El Ateneo, 1980.
- BOIX, T.-VICHE, M.: *Animación y gestión cultural*. Valencia, Grup Dissabte, 1990.
- BUENO, J. R.: *Servicios Sociales: planificación y organización*. Valencia, Mestral, 1988.
- CEMBRANOS, F. y otros: *La Animación Sociocultural: una propuesta metodológica*. Madrid, Popular, 1988.
- ESPINOZA, M.: *Programación. Manual para trabajadores sociales*. Buenos Aires, Humanitas, 1989.
- FROUFE, S.-SÁNCHEZ, Mª. A.: *Planificación e Intervención Socio-educativa*. Salamanca, Amarú Ediciones, 1991.
- FROUFE, S.-SÁNCHEZ, Mª. A.: *Construir la Animación Sociocultural*. Salamanca, Amarú Ediciones, 1994.
- GIMENO, J.: *El curriculum: una reflexión desde la práctica*. Madrid, Morata, 1989.
- PÉREZ SERRANO, G.: *Elaboración de Proyectos Sociales*. Madrid, Narcea, 1993.
- QUINTANA, J. M.: *Los ámbitos profesionales de la Animación*. Madrid, Narcea, 1993.
- URÍA, E.-CISCAR, C.: *Un enfoque práctico del proceso didáctico*. Valencia, Nau llibres, 1982.
- VARIOS: *Textos de Animación Comunitaria*. Valladolid, Junta de Castilla y León, 1992.
- VICHE, M.: *Intervención sociocultural*. Valencia, Grup Dissabte, 1989.