

PROGRAMACIÓN, EJECUCIÓN Y DIFUSIÓN DE **PROYECTOS** EDUCATIVOS **EN EL TIEMPO LIBRE**

Jesús de la Concepción Fernández
Beatriz Fernández Ruiz

Muestra gratuita

IDEASPROPIAS
editorial

IDEASPROPIAS

editorial

▶ Compra este libro



Muestra gratuita

Programación, ejecución y difusión de
proyectos educativos en el tiempo libre

IDĒASPROPIAS
editorial

Muestra gratuita

Autores

Jesús de la Concepción Fernández (Madrid, 1976) es graduado en Trabajo Social y máster en Género y Salud. Ha completado su formación con cursos relacionados con la igualdad de oportunidades y los proyectos de ocio y tiempo libre.

Su labor profesional se ha desarrollado principalmente con colectivos sociales en riesgo de exclusión social. Sus intereses han girado siempre en torno al ámbito infantil y juvenil, razón por la cual ha colaborado en multitud de proyectos tanto en calidad de monitor como de coordinador.

Además de este libro, es coautor, con Beatriz Fernández Ruiz de *Contextualización del tiempo libre infantil y juvenil en el entorno social*, publicado por Ideaspropias Editorial.

Beatriz Fernández Ruiz (Madrid, 1980) es diplomada en Magisterio y máster sobre Igualdad de Género. Cuenta con formación específica en el ámbito de la igualdad, la drogodependencia y el tiempo libre.

Autora y colaboradora de publicaciones sobre temáticas sociales, Beatriz tiene amplia experiencia como formadora, educadora social, monitora en campamentos y actividades educativas y de tiempo libre, y coordinadora y directora de diversos proyectos.

*Programación, ejecución y difusión de proyectos educativos
en el tiempo libre*

1.ª edición
Ideaspropias Editorial, Vigo, 2019
ISBN: 978-84-9839-580-8
Formato: 17 cm x 24 cm
Páginas: 212

PROGRAMACIÓN, EJECUCIÓN Y DIFUSIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS EN EL TIEMPO LIBRE.

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

DERECHOS RESERVADOS 2019, respecto a la primera edición en español, por
© Ideaspropias Editorial.

ISBN: 978-84-9839-580-8

Depósito legal: VG 354-2019

Autores: Jesús de la Concepción Fernández y Beatriz Fernández Ruiz

Impreso en España - Printed in Spain

Ideaspropias Editorial ha incorporado en la elaboración de este material didáctico citas y referencias de obras divulgadas y ha cumplido todos los requisitos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual. Por los posibles errores y omisiones, se excusa previamente y está dispuesta a introducir las correcciones pertinentes en próximas ediciones y reimpresiones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
1. Diseño de planes y programas en las intervenciones en el tiempo libre	11
1.1. Proyectos de tiempo libre educativo	13
1.2. Fase de preparación	14
1.2.1. Definición de los objetivos vinculados al marco de referencia, estructura y método del proyecto	20
1.2.2. Identificación de contenidos en la educación en el tiempo libre	22
1.2.3. Planificación y secuencia de las actividades	23
1.2.4. Aplicación de actividades educativas en el tiempo libre	27
1.2.5. Identificación de los elementos que se deben considerar en la elección de la ubicación para el desarrollo de una actividad de educación en el tiempo libre	28
1.2.6. Selección y utilización de medios y recursos del proyecto	29
1.2.7. Contextualización de los elementos y procedimientos fundamentales en el desarrollo de un proyecto de tiempo libre que faciliten la correlación de las acciones previstas	34
1.2.8. Elaboración de fichas de actividades	38
1.2.9. Análisis de decisiones administrativas que se deben considerar en el desarrollo de un proyecto de tiempo libre educativo	41
1.3. Fase de ejecución	42
1.3.1. Dinámicas y procedimientos de recepción de sugerencias tanto de las personas destinatarias como del equipo de monitores	43
1.3.2. Identificación de procedimientos utilizados en la supervisión de la ejecución	46
1.3.3. Procedimientos de actuación para la definición de actividades alternativas en una programación en caso de no poderse desarrollar una actividad planificada	48
1.3.4. Dinámicas orientadas a promover la figura del monitor como modelo transmisor de valores	50

1.4. Fase de evaluación	52
1.4.1. Aplicación de procedimientos de evaluación participativa y continua para proyectos de tiempo libre educativo infantil y juvenil	54
1.4.2. Dinámicas de evaluación de actividades y procesos	57
1.4.3. Métodos para verificar el desarrollo de una evaluación grupal	59
1.4.4. Elaboración de modelo de ficha de evaluación que recoja los elementos básicos y propuestas de mejora de proyectos de tiempo libre educativo	61
1.4.5. Sistematización de contenidos que deben figurar en la memoria con las estrategias de mejora relacionadas	62
1.4.6. Diseño y realización de memoria o informe final de un proyecto de actividades en el tiempo libre infantil y juvenil	63
CONCLUSIONES	69
AUTOEVALUACIÓN	71
SOLUCIONES	73
2. Aplicación de la normativa a proyectos de tiempo libre	77
2.1. Identificación de los aspectos que se deben considerar en la preparación y desarrollo de una actividad en relación con las normativas aplicables	78
2.2. Aplicación del marco normativo autonómico aplicable a las actividades de tiempo libre en el ámbito de la infancia y la juventud, así como de otros marcos normativos que inciden en las actividades de tiempo libre	81
2.3. Análisis del impacto ambiental producido por las actividades de tiempo libre	84
2.4. Aplicación de la normativa sanitaria en las actividades de tiempo libre	91
2.5. Adecuación de las actividades de tiempo libre a la seguridad y a la prevención de accidentes	95
2.6. Proceso de gestión y tramitación de las autorizaciones o comunicaciones administrativas	100
2.7. Protocolos de relación con la Administración antes, durante y después de la realización del proyecto de tiempo libre	102
CONCLUSIONES	105
AUTOEVALUACIÓN	107
SOLUCIONES	109

3. Gestión de recursos en proyectos de tiempo libre	113
3.1. Gestión de recursos	114
3.2. Gestión de recursos humanos	114
3.2.1. Desarrollo de organigramas de funcionamiento	116
3.2.2. Organización del equipo humano que participa en los proyectos de tiempo libre	118
3.3. Gestión de recursos económicos	122
3.3.1. Gestión económica aplicada al desarrollo de actividades de tiempo libre	122
3.3.2. Adaptación de la gestión económica para que sea equilibrada y sostenible	128
3.3.3. Métodos y procedimientos de administración	131
3.4. Gestión de recursos materiales	135
3.4.1. Análisis y selección del equipamiento necesario para el desarrollo de actividades de tiempo libre	136
CONCLUSIONES	141
AUTOEVALUACIÓN	143
SOLUCIONES	145
4. Coordinación con otros agentes	147
4.1. Coordinación de proyectos de educación en el tiempo libre infantil y juvenil	148
4.2. Análisis de aspectos sujetos a coordinación con otros agentes	149
4.3. Estructuración de las funciones de representación que debe desarrollar la persona responsable de un proyecto de educación en el tiempo libre infantil y juvenil	154
4.4. Relación con los padres o tutores de los menores que participan en las actividades de tiempo libre	156
4.5. Identificación de aspectos que precisen el trabajo en red de los agentes educativos que inciden en un entorno concreto	161
4.6. Relación con otros educadores vinculados a los menores con necesidades educativas especiales	166
CONCLUSIONES	169
AUTOEVALUACIÓN	171
SOLUCIONES	173
5. Aplicación de acciones de difusión del proyecto de tiempo libre	175
5.1. Consideraciones generales de las acciones de difusión	176
5.2. Identificación de aspectos a considerar del grupo destinatario y del entorno, que permitan desarrollar una comunicación de la acción comprensible y motivadora	177

5.3. Protocolos, procedimientos y medios de comunicación que se utilizan para la proyección social del proyecto, considerando medios, personas destinatarias y lenguajes para asegurar una correcta difusión del proyecto	180
5.4. Técnicas de comunicación aplicadas a la difusión de proyectos de tiempo libre	185
CONCLUSIONES	189
AUTOEVALUACIÓN	191
SOLUCIONES	193
ANEXOS	195
PREGUNTAS FRECUENTES	201
GLOSARIO	203
EXAMEN	205
BIBLIOGRAFÍA	207
CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS	211

INTRODUCCIÓN

En este manual se describe de forma lógica y ordenada el proceso que debes seguir desde que una idea surge hasta el momento de justificar lo ya realizado, todo ello navegando a través de la redacción, la presentación y la puesta en marcha de esa idea, convertida ya en un proyecto de ocio educativo.

El proceso de redacción de un proyecto es la máxima expresión de la búsqueda, la investigación y la detección de las necesidades de una población o una comunidad; pero no puedes olvidar certificar que la idea, ya puesta sobre papel, es factible, es decir, que se puede realizar con garantías para mejorar la calidad de vida de quienes participen de la misma.

En la primera unidad didáctica se abordarán todas las cuestiones relacionadas con las fases de preparación, ejecución y evaluación de un proyecto educativo de tiempo libre. Estas tres fases configuran, en su conjunto, el diseño de un plan o programa, y es fundamental para que la consecución de objetivos se produzca de la manera más satisfactoria posible. En el trabajo vinculado al tiempo libre con niños y jóvenes no tiene lugar a la improvisación, y todos los elementos del proyecto deben estar atados en un plan previo que contemple diversas opciones de desarrollo.

La segunda unidad didáctica está dedicada a las diferentes cuestiones legales que atañen a los proyectos de tiempo libre educativo. Aunque es imposible abarcar todo el compendio legal que atañe a España en un volumen, se aportan las claves fundamentales que el coordinador o monitor ha de tener en cuenta en el desempeño de sus funciones y en la fase de diseño del proyecto.

Para llevar a cabo cualquier proyecto educativo de tiempo libre es fundamental planearlo según unos recursos humanos, económicos y materiales concretos, siendo consciente de la disponibilidad de todos y cada uno de ellos. Esta es la temática de la tercera unidad didáctica de este libro, en la que la gestión de los diferentes recursos será tratada de un modo profundo para que logres las mayores cotas de éxito del plan de tiempo libre infantil o juvenil.

Como los proyectos de ocio educativo no se generan y realizan aislados de la comunidad, del resto de recursos y del resto de agentes educativos, la cuarta unidad didáctica centrará su contenido en la coordinación con otros agentes. Es fundamental que seas consciente de que tu labor como educador de tiempo libre está íntimamente relacionada con el entorno concreto en donde reali-

zas la actividad, y está influido por otros agentes educativos que inciden en su población diana, así como por padres o tutores. El trabajo en red de los diferentes agentes y el contacto con otros educadores vinculados a menores con necesidades educativas especiales serán también objeto de estudio en esta unidad didáctica.

Cuando ya tienes el proyecto redactado, conoces la legislación, sabes cómo conseguir y gestionar los recursos y has establecido los mecanismos de coordinación con las entidades y agentes que comparten objetivos, es necesario que conozcas también las herramientas y las técnicas que se vas a utilizar para que el proyecto sea conocido y atrayente para la población a la que va dirigido. La aplicación de acciones de difusión del proyecto es el tema central sobre el que gira la quinta y última unidad didáctica de este manual, en la que se tratan las claves para que el proyecto llegue a quien se desea, de la forma que se quiere y en el tiempo en el que se necesita.

Parte de tu labor como coordinador de tiempo libre es, precisamente, poder programar, ejecutar y difundir los proyectos educativos en los que trabaja. Tu labor, por lo tanto, no se reduce en exclusiva al entorno práctico, sino que esa practicidad que caracteriza, a priori, tu ámbito profesional, tiene sus cimientos en un proceso de reflexión profunda, de búsqueda y planificación que le aporte a tu proyecto solidez y consistencia teórica y facilite el desempeño de tus funciones.



¿Quieres conocer todas las publicaciones de Ideaspropias Editorial del **certificado de profesionalidad de Dirección y coordinación de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil**? Escanea el código QR y descúbrelas.



Programación, ejecución y difusión de proyectos educativos en el tiempo libre

1 Diseño de planes y programas en las intervenciones en el tiempo libre

Objetivos

- En un proceso de elaboración de un proyecto de tiempo libre en que se definan las características de un grupo y su entorno, desarrollar un proyecto de actividades que incluya los siguientes elementos:
 - La definición de los objetivos, la estructura y método del proyecto.
 - La descripción de las actividades, su temporalización y ritmo.
 - La logística del proyecto (medios y recursos).
 - El proceso de evaluación.
- En un proceso de diseño de proyectos, definir estrategias para su elaboración desde una perspectiva educativa en el tiempo libre de forma coordinada con un equipo de personal monitor.
- Identificar los elementos a considerar en la elección de la ubicación para el desarrollo de una actividad de educación en el tiempo libre.
- Reconocer los aspectos a considerar del grupo destinatario y del entorno, que permitan desarrollar una comunicación de la acción comprensible y motivadora.
- En un proceso de recogida de sugerencias en torno a un proyecto, elaborar procedimientos de recepción, tanto de las personas destinatarias, como del equipo de personal monitor, valorando conjuntamente con los últimos la conveniencia de su inclusión en el proyecto.
- En un proceso de desarrollo de un proyecto de tiempo libre, definir una actuación alternativa y acorde con los objetivos planteados en una programación en que una actividad planificada no se puede desarrollar.
- Identificar las actuaciones en la ejecución de un proyecto que promuevan la figura del monitor como modelo transmisor de valores en los proyectos de tiempo libre.
- Describir procedimientos de evaluación participativa y continua de proyectos educativos en el tiempo libre.



- En un proceso de análisis de un proyecto de tiempo libre:
 - Revisar los procedimientos utilizados en la supervisión de la ejecución.
 - Verificar el desarrollo de una evaluación grupal.
- Evaluar la memoria con las estrategias de mejora relacionadas.
- Definir un modelo de ficha de evaluación que recoja los elementos básicos y propuestas de mejora de proyectos de tiempo libre educativo.
- Elaborar un guion de una memoria o informe final de un proyecto de actividades en el tiempo libre infantil y juvenil que recoja información utilizable en la mejora de futuras actuaciones.

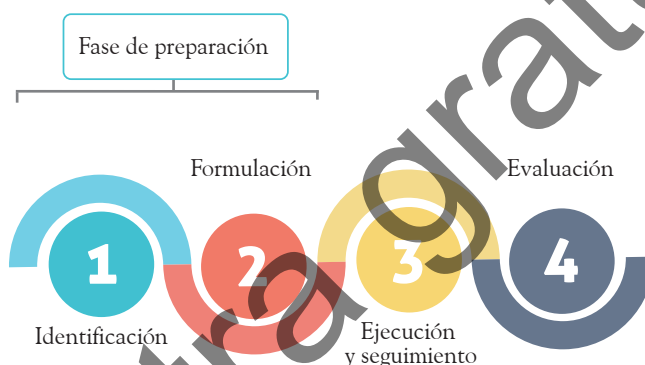
Contenidos

1. Diseño de planes y programas en las intervenciones en el tiempo libre
 - 1.1. Proyectos de tiempo libre educativo
 - 1.2. Fases de preparación
 - 1.2.1. Definición de los objetivos vinculados al marco de referencia, estructura y método del proyecto
 - 1.2.2. Identificación de contenidos en la educación en el tiempo libre
 - 1.2.3. Planificación y secuencia de las actividades
 - 1.2.4. Aplicación de actividades educativas en el tiempo libre
 - 1.2.5. Identificación de los elementos a considerar en la elección de la ubicación para el desarrollo de una actividad de educación en el tiempo libre
 - 1.2.6. Selección y utilización de medios y recursos del proyecto
 - 1.2.7. Contextualización de los elementos y procedimientos fundamentales en el desarrollo de un proyecto de tiempo libre que faciliten la correlación de las acciones previstas
 - 1.2.8. Elaboración de fichas de actividades
 - 1.2.9. Análisis de decisiones administrativas a considerar en el desarrollo de un proyecto de tiempo libre educativo
 - 1.3. Fase de ejecución
 - 1.3.1. Dinámicas y procedimientos de recepción de sugerencias, tanto de las personas destinatarias, como del equipo de monitores
 - 1.3.2. Identificación de procedimientos utilizados en la supervisión de la ejecución
 - 1.3.3. Procedimientos de actuación para la definición de actividades alternativas en una programación en caso de no poderse desarrollar una actividad planificada
 - 1.3.4. Dinámicas orientadas a promover la figura del monitor o monitora como modelo transmisor de valores
 - 1.4. Fase de evaluación
 - 1.4.1. Aplicación de procedimientos de evaluación participativa y continua para proyectos educativos de tiempo libre educativo infantil y juvenil
 - 1.4.2. Dinámicas de evaluación de actividades y procesos
 - 1.4.3. Métodos para verificar el desarrollo de una evaluación grupal
 - 1.4.4. Elaboración de modelo de ficha de evaluación que recoja los elementos básicos y propuestas de mejora de proyectos de tiempo libre educativo
 - 1.4.5. Sistematización de contenidos que deben figurar en la memoria con las estrategias de mejora relacionadas
 - 1.4.6. Diseño y realización de memoria o informe final de un proyecto de actividades en el tiempo libre infantil y juvenil

1.1. Proyectos de tiempo libre educativo

Un **proyecto de tiempo libre educativo** es la unidad de planificación más concreta y recoge en un documento, de manera ordenada y coherente, la combinación de actividades planteadas para conseguir los objetivos marcados, explicitando los recursos que serán necesarios para ello.

La planificación de un proyecto de tiempo libre educativo infantil y juvenil pasa siempre por **cuatro etapas**:



La identificación tiene que ver con el análisis o diagnóstico de la realidad y está intrínsecamente ligada a la formulación del proyecto, ya que la recogida de datos y su análisis posterior proporcionan la información necesaria para contextualizar las acciones que se desarrollarán y condicionan la propuesta de intervención (el proyecto).

El responsable de estas dos etapas suele ser únicamente el coordinador. Por lo general, los monitores no participan en la elaboración del proyecto salvo en puntos muy concretos. Es cierto que se celebran reuniones de programación en las que se subdividen los grupos y se planifican las actividades, pero en el resto

de la elaboración no hay participación, puesto que eso supondría tener un equipo contratado desde que surge la idea de realizar la actividad, lo cual resulta inviable para la mayor parte de las entidades de este sector, además de poco operativo. Lo habitual es que el grupo de profesionales se adapte a la actividad que se quiere realizar y que está ya planificada, lo que supone que la coordinación con los monitores se realiza, en su mayor parte, en la fase de ejecución.

1.2. Fase de preparación

Un proyecto suele surgir de una idea, así que, antes de formularlo, se debe evaluar si esta tiene sentido, es decir, si es necesaria. Para esto es para lo que se ejecuta un **análisis o diagnóstico de la realidad**: para comprobar si la idea es novedosa o, por el contrario, ya hay otros proyectos que están cubriendo las necesidades que se pretenden atender. Esta «realidad» debe ser entendida como un concepto amplio, que engloba todos los factores que rodean al entorno cercano: personas o grupos, normas y valores imperantes, recursos disponibles, usos que hacen las personas de estos recursos, problemas e intereses del entorno que requieren una respuesta, posibles proyectos semejantes, posibles obstáculos, la interacción entre todos estos factores, etc.

Por ejemplo, en los años noventa se hizo imprescindible evaluar una nueva circunstancia: los niños tenían un periodo vacacional mucho más amplio que sus padres y, dada la incorporación de la mujer al mundo laboral, la labor de cuidado y conciliación que venían realizando las madres durante el periodo estival empieza a necesitar otra figura que la ejecute. Teniendo en cuenta esta situación, surgen los campamentos urbanos: actividades que se realizan en periodos no lectivos, normalmente en centros educativos, sin pernocta y bajo un proyecto de tiempo libre.

Un buen análisis de la realidad acotará el estudio de aquellos factores relevantes que vayan a repercutir en el proyecto. Para ello es importante que se intente responder a la siguiente pregunta: **¿qué información se quiere recoger?** Entre otros datos podría resultar útil indagar sobre los siguientes:

- Características de la población, en especial niños y adolescentes, como composición por edades, características socioeconómicas, diversidad étnica, etc.

- Cobertura de necesidades en cuanto a recursos y actividades de ocio y ámbitos en los que sería necesario plantear acciones de ocio educativo.
- Desigualdades o problemáticas que afectan a niños y adolescentes y en las que se podría trabajar desde el ámbito del ocio educativo.
- Posibles emplazamientos para la realización de la actividad y características de estos, incluyendo los posibles costes asociados.
- Infraestructura del barrio en cuanto a transporte y accesibilidad, por si hubiera que tenerlo en cuenta a la hora de establecer una ubicación para la realización de actividades.

¿Cómo se puede obtener esa información sobre la realidad socioeducativa de una determinada población? Se pueden utilizar diferentes **herramientas**, como la **observación**, un método de análisis que consiste en examinar determinadas realidades sociales o contextos, recogiendo y registrando la información de manera ordenada. En cambio, si lo que se quiere es obtener información personalizada de forma oral sobre aspectos subjetivos y basados en la experiencia personal, se puede recurrir a la **entrevista** o a la **encuesta**, que permite recoger datos a través de cuestionarios estructurados entregados a una determinada muestra de individuos, que debe escogerse según los intereses que se tengan.

Otra de las herramientas disponibles es el **grupo de discusión**, una técnica que consiste en reunir a varias personas seleccionadas por el investigador, con el objetivo de obtener datos sobre el tema que interesa. El empleo de los grupos de discusión en el análisis de proyectos de tiempo libre educativo no es muy habitual, salvo que se tenga la posibilidad de acceder, por ejemplo, a una reunión de una coordinadora de entidades sociales (un espacio de trabajo entre distintas organizaciones que comparten espacios o población diana), asociaciones de vecinos, asociaciones de comerciantes, etc.

Más habitual es el empleo del **análisis documental**. En esta técnica se utilizan diferentes documentos para obtener información de un determinado hecho y, a partir de ahí, evaluar los datos. Los documentos a los que se tiene acceso pueden tener formatos muy variados (visuales o sonoros, por ejemplo) y ser públicos, personales, oficiales, etc.

La aplicación de cualquiera de estas técnicas deberá ajustarse a los objetivos que se hayan fijado y a las posibilidades de las que se disponga, lo que obligará

muchas veces a adaptarlas de forma significativa. Por ejemplo, si se necesita recoger datos sobre la población infantil y juvenil de un barrio, quizá se debería observar cómo son las viviendas: si son antiguas o nuevas, qué las rodea, qué aspecto tienen, si están descuidadas o deterioradas, si los alrededores están sucios, etc. Se podría observar también la cantidad de parques y cómo están equipados, la presencia de niños o adolescentes, cómo se relacionan en ellos, etc.

También se puede entrevistar a diferentes asociaciones del barrio, comerciantes o personal de los centros educativos, para saber cuáles son las principales carencias que observan, las dificultades que tienen para atender a su población diana o cuáles creen que son sus puntos fuertes. Convendría completar esta información con un análisis documental, para acceder, por ejemplo, al número de colegios, asociaciones o recursos disponibles en la zona, datos demográficos, etc.

Una vez obtenidos los datos precisos mediante cualquier herramienta de investigación, deberán analizarse para identificar concretamente las necesidades, priorizar los problemas y obtener conclusiones. Y es que la observación y verificación de datos aislados no presupone la existencia de problemáticas o carencias en la población infantil o juvenil, sino que es un análisis concienzudo de los datos el que revelará dicha información.



Antonio, un coordinador que tiene mucha experiencia en actividades deportivas, acaba de empezar a trabajar en una asociación. En su primera reunión, propone organizar un taller de fútbol, argumentando que percibe que en el barrio hay pocas actividades para adolescentes y que las actividades deportivas siempre tienen tirón entre los jóvenes. El resto de los miembros del equipo de coordinación piensa que, antes de organizar esta acción educativa, se debe hacer un análisis de realidad para establecer la necesidad y viabilidad de esta.

En la siguiente reunión se establece la información sobre la que se va a indagar, teniendo en cuenta que la asociación lleva mucho tiempo trabajando en el barrio y conoce perfectamente sus características y las de las familias que residen allí: vías de acceso a los jóvenes que puedan participar en el taller, intereses, actividades desarrolladas ya por las distintas entidades que trabajan en



la zona, posibles lugares de realización y accesos (transportes, horarios y coste) Para lograr esa información se propone hacer una observación de los lugares del barrio en los que se reúnen los jóvenes y, una vez localizados, preguntarles si les parece una buena idea, si estarían dispuestos a participar y, si no, qué alternativas les gustarían.

También se buscará en Internet y se visitarán otras entidades, para conocer las actividades que ya se están celebrando; se concertará una entrevista con un representante de la Administración para saber si hay posibilidad de que se ceda un espacio para la actividad; y se observará el barrio, para buscar posibles emplazamientos, informándose en Internet sobre los transportes públicos mediante los que se podría acceder a ellos, en caso de necesitarlo.

Tras analizar los datos recabados, el equipo de coordinación obtuvo las siguientes conclusiones:

- A los jóvenes entrevistados (el 80 % son chicos) les gusta la idea del taller y es posible que participen, aunque ya juegan en otros equipos o a otros deportes.
- Los entrevistados no plantean demasiadas alternativas a la propuesta.
- Tres entidades ofrecen ya actividades deportivas en el barrio y dos de ellas tienen equipo de fútbol. Es la única actividad para jóvenes que se repite en varias organizaciones.
- Existe la posibilidad de que se ceda un campo en el pabellón cubierto del polideportivo de forma gratuita dos horas a la semana.

A partir de las conclusiones a las que se llegue en la fase de diagnóstico, surgirá, como respuesta para atender esas necesidades, la formulación del proyecto.

Hay multitud de propuestas en cuanto a la formulación y redacción, pero las preguntas que estableció E. Ander-Egg (1972) pueden ayudar a centrar las ideas:



Tomando como base estas preguntas, se puede establecer un índice de proyecto como el siguiente:

1. **Denominación:** no solo corresponde al nombre del proyecto, sino también a la definición básica de lo que posteriormente se va a desarrollar.
2. **Introducción:** a este apartado corresponde una explicación más ampliada del proyecto, es decir, un resumen. Se puede hacer referencia al plan o programa del que surge (si es el caso) e incluir el marco teórico, información sobre la entidad y los criterios de intervención que esta tenga. No debe abarcar mucho en cuanto a extensión, sino que debe ser concreto y de lectura ágil.

3. **Fundamentación o justificación:** es el momento de argumentar la idoneidad de la existencia del proyecto. De ahí que resulte imprescindible aportar los datos obtenidos en el diagnóstico que fundamenten la necesidad de su puesta en marcha para mejorar una determinada problemática o como solución a una determinada realidad social, «vendiéndolo» como alternativa imprescindible de mejora.
4. **Objetivos:** equivalen a los resultados que se desean alcanzar con la intervención, es decir, las finalidades a las que se pretende llegar, así que deben formularse muy bien.
5. **Personas destinatarias:** se indicará aquí quién o quiénes serán las personas que se beneficiarán de la acción, la población a la que va dirigida. Así, se explicará la necesidad concreta que presenta ese núcleo de población, justificándola con datos.
6. **Localización:** corresponde al emplazamiento en el que se llevará a cabo el proyecto, que puede ser un único lugar o varios espacios. No es necesario hacer alusión a espacios de desarrollo de actividades muy concretos, sino más bien a la ubicación de referencia del proyecto.
7. **Metodología:** equivale al cómo se pretenden poner en marcha las actividades. Es decir, las herramientas, las técnicas, etc., que variarán y tendrán que ajustarse a los anteriores apartados, atendiendo concretamente a la población a la que se pretende atender, al espacio del que se dispone y al tipo de proyecto en sí. Además, la metodología estará impregnada del ideario de la entidad desde la que se desarrolle el proyecto.
8. **Actividades y tareas:** son las acciones que se van a efectuar, así que deben ser realizables según la metodología planificada. Las actividades son el nivel de concreción más específico de toda la propuesta y, para que ayuden a lograr los objetivos, tienen que estar ordenadas coherentemente en la programación.
9. **Temporalización:** tiene que ver con el cuándo se va a desarrollar el proyecto y con su duración. Así, en este apartado se hará referencia a los plazos y se incluirá un cronograma que incluya las actividades que se pretenden desarrollar, pero también se puede añadir información respecto a los horarios, sesiones, etc.

10. **Recursos:** son los elementos necesarios para el proceso de desarrollo. Dentro de ellos se distinguen los recursos humanos, materiales y económicos.
11. **Presupuesto:** una vez desarrolladas las actividades y valorados los recursos que se necesitan y de los que se dispone, se puede preparar el presupuesto, que consiste en calcular los costes para que sea posible la ejecución.
12. **Evaluación:** en este apartado se planificará cómo se van a valorar los resultados (en qué momentos y de qué manera). La evaluación es la base para comprobar el sentido del proyecto, lo que servirá para reformularlo, si fuera necesario.

En los siguientes epígrafes se profundizará en la información que hay que incluir en los diferentes apartados que forman parte de este índice, como los objetivos.

1.2.1. Definición de los objetivos vinculados al marco de referencia, estructura y método del proyecto

Los **objetivos** están determinados por el análisis de problemas realizado en el diagnóstico y corresponden al fin que se pretende alcanzar con un proyecto, así que son el eje a partir del cual se estructurará la metodología y se dará pie a las actividades. También deben estar relacionados con las soluciones que se pretenden plantear ante las problemáticas detectadas, siempre desde la realidad (marco de referencia) y dejando a un lado la utopía, es decir, deben ser realistas. Al igual que existen niveles de concreción en la planificación que da lugar a los planes, programas y proyectos, hay objetivos más o menos concretos, como se puede comprobar en este esquema.



Como su propio nombre indica, los objetivos generales son fines genéricos que marcan de manera global la intención del proyecto. Son abstractos y difícilmente medibles, así que será el logro del resto de objetivos lo que dará lugar a su consecución.

En cuanto a los objetivos específicos, su finalidad es concretar los generales, desagregándolos de manera más precisa; y el número que se debe plantear estará en concordancia con el de objetivos generales (en muchos casos, se planteará solo uno). Los objetivos operativos, a su vez, concretan más los específicos. Se plantean para ser medibles y evaluables y, en muchos casos, dan lugar a la planificación de actividades concretas.

Todo el equipo de trabajo debe asumir los objetivos que se fijen y, en la medida de lo posible, participar en la formulación de estos. Para estar bien redactados, deben estar formulados en infinitivo y ser claros (no dar lugar a varias interpretaciones), realistas (según el tiempo y recursos de los que se dispone), evaluables (hay que poder medir los resultados) y coherentes entre ellos y con relación al resto de apartados del proyecto.

Verbos para la formulación de objetivos		
Objetivos generales	Objetivos específicos	Objetivos operativos
- Acercar, aproximar. - Conocer, saber, comprender. - Enseñar, educar. - Facilitar, disponer, posibilitar. - Favorecer, ayudar. - Fomentar, promover, impulsar, desarrollar. - Ofrecer, proponer, proporcionar, proveer.	- Utilizar, usar, emplear. - Disfrutar, aprovechar. - Asistir, presenciar, acudir. - Colaborar, participar. - Preparar, organizar, proyectar. - Crear, hacer, elaborar. - Dar, ceder, entregar. - Informar, anunciar, comunicar, difundir.	- Comparar, analizar, distinguir. - Producir, concluir. - Discutir, admitir. - Componer, enlazar, crear. - Realizar, hacer. - Escoger, ordenar. - Traducir, convertir. - Analizar, evaluar. - Comparar, cotejar.

Como se puede comprobar en la tabla, los verbos que suelen utilizarse para formular los objetivos operativos expresan un logro o una acción observable y, en muchas ocasiones, coinciden con los verbos usados para los objetivos específicos. En la siguiente tabla, se pueden consultar ejemplos de los tres tipos de objetivos.

Objetivo general	Objetivos específicos	Objetivos operativos
1. Fomentar hábitos conductas saludables en el ocio nocturno de los adolescentes	1.1. Desarrollar habilidades para el proceso de toma de decisiones	1.1.1. Aprender técnicas de resistencia a la presión de grupo
		1.1.2. Reforzar el conocimiento de la propia persona
	1.2 Profundizar en el conocimiento de los riesgos para la salud asociados a algunas conductas	1.2.1. Conocer medios para prevenir el embarazo y las ETS (enfermedades de transmisión sexual)
		1.2.2. Analizar las posibilidades que hay para disfrutar del ocio nocturno de forma saludable

1.2.2. Identificación de contenidos en la educación en el tiempo libre

Una vez se tenga claro qué se quiere conseguir con un proyecto de tiempo libre educativo infantil y juvenil, habrá que plantearse a través de qué **contenidos** se va a lograr, es decir, los conocimientos que se desea que adquieran los beneficiarios.

Los contenidos se desarrollarán a través de las actividades que se planifiquen y no solo aparecerán en forma de conceptos, sino también de procedimientos y actitudes. Así, generalmente se clasifican en: conceptuales (relacionados con los saberes), procedimentales (hacen referencia al saber hacer) y actitudinales (equivalen a los valores).

Es posible que algunos contenidos sean de obligada introducción porque vengan dados por las entidades que forman parte del proyecto, como pueden ser su ideario o valores, que deberán reflejarse en este apartado de forma específica y en el resto del proyecto de manera transversal. A mayores se podrán planificar contenidos propios, que, por lo general, aparecerán en forma de un hilo conductor que guíe la propuesta de actividades. Es lo que se conoce como la **temática del proyecto**. Para ello, sería interesante dar voz al equipo de monitores, aprovechando sus conocimientos en determinadas áreas. La flexibilidad y la creatividad del equipo profesional pueden hacer que casi

cualquier actividad se adapte a casi cualquier temática: la música, el circo, el zoo, las profesiones, el medioambiente, la salud, el deporte, etc.



En una ludoteca se ha decidido dedicar cada mes a un tema y que todas las actividades que se desarrollen giren en torno a ese centro de interés. Como una de las monitoras es bióloga y otra tiene estudios sobre electrónica, el primer mes va a estar dedicado a la ciencia.

Mediante juegos, dinámicas y talleres, se darán a conocer diferentes inventos o descubrimientos y las características que rodearon estos procesos, prestando especial atención a aquellos realizados por mujeres (contenidos conceptuales). También se enseñará a construir diversos aparatos sencillos, como un intercomunicador con vasos de yogur, y los pasos que deben seguirse para preparar muestras para un microscopio (contenidos procedimentales). Además, se trabajarán varios valores como el respeto a otras formas culturales de entender el conocimiento, la cooperación como forma de trabajo imprescindible para llegar a finalizar procesos complejos o la educación igualitaria (contenidos actitudinales).

1.2.3. Planificación y secuencia de las actividades

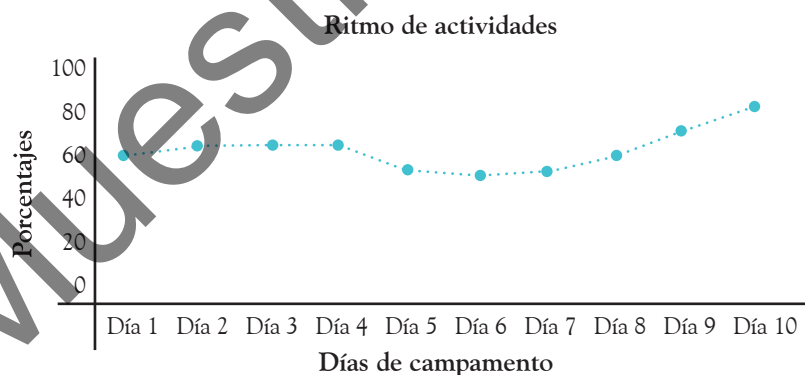
Cuando se haya seleccionado la temática, será el momento de pensar en la programación de actividades, es decir, en las acciones reales que llevarán a cabo directamente los monitores con los grupos de participantes. Es necesario hacer hincapié de nuevo en la conveniencia de que todo el equipo de profesionales forme parte del proceso de programación de las actividades, de forma que se puedan tener en cuenta sus capacidades y conocimientos. Para el diseño de actividades, se deben evaluar los siguientes aspectos, sin perder de vista los objetivos del proyecto:

- **Características de los participantes:** edad, intereses, necesidades, si se conocen o no, etc.

- **Número de participantes:** este factor influirá en gran medida en las actividades. Por ejemplo, un número elevado de participantes de edades muy variadas obligará a plantear varias propuestas para llevarlas a cabo de forma paralela.
- **Lugar donde se desarrolla el proyecto:** la ubicación dará muchas pistas sobre la adecuación de determinadas actividades. Por ejemplo, si las instalaciones se encuentran próximas a la playa, se puede planificar alguna excursión para visitarla o, incluso, la contratación de algún deporte acuático.
- **Tiempo que durará el proyecto:** puede ser un campamento urbano que dure un mes completo, una actividad extraescolar que se prolongue durante todo el curso, etc.

Debido a la diversidad de proyectos de tiempo libre que se pueden llegar a desarrollar y a las diferentes características que estos pueden tener, no existen unas normas genéricas sobre cómo preparar una buena planificación. A pesar de ello, a continuación, se ofrecen algunas ideas, centradas en circunstancias muy habituales, que ayudarán a secuenciar con un criterio adecuado.

Por ejemplo, a la hora de diseñar la programación de un campamento (con pernocta o sin ella y con una duración de varios días), sería conveniente adecuarla a una gráfica de ritmo de este tipo:



Esta gráfica se traduce en que los primeros días se empezará con un ritmo medio-alto, con actividades muy atractivas desde el inicio. Después se mantendrá ese ritmo en la medida de lo posible y, cuando se haya ganado la confianza del grupo, se reducirá la intensidad ligeramente. Por último, se aumentará la intensidad de las actividades, planificando las más atractivas para el último o

penúltimo día, de forma que el grado de satisfacción con el que se finalice el proyecto sea muy elevado.

Se debe tener en cuenta la fase en la que esté el grupo para introducir dinámicas que favorezcan la consolidación y no plantear otras para las que el grupo aún no esté preparado. Por ejemplo, como norma general no se realizarán actividades de mayor riesgo (como una excursión a la playa) al inicio, cuando el grupo aún está en la fase de conocimiento; esto supondría enfrentarse a demasiados peligros sin saber cómo se van a comportar los participantes. Por el mismo motivo, una dinámica de confianza realizada en los primeros momentos supondría un fracaso.

Además, se debe tener en cuenta la exigencia física de las actividades. Es decir, si en un campamento con pernocta se planifica una ruta de montaña durante el día, la actividad nocturna que se plantee debería ser más tranquila, como un videofórum o un cuentacuentos. Por ejemplo, en la siguiente tabla se puede consultar una programación real para un día concreto de un campamento con pernocta centrado en el medioambiente, en la que se ha tenido en cuenta la intensidad de las distintas actividades para organizarlas.

Miércoles	
9.00 h	Despertador y aseo
9.30 h	Desayuno
10.00 h	Tiempo libre
10.30 h	Asamblea
11.00 h	Ruta de senderismo interpretativo
12.30 h	Piscina
13.00 h	
14.00 h	Comida
15.00 h	Tiempo libre
16.00 h	Recopilación del material de deshecho
17.30 h	Merienda
18.00 h	Taller de reciclaje «Algo más que basura»
20.30 h	Aseo
21.00 h	Cena
21.30 h	Tiempo libre
22.00 h	Velada de yincana ambiental
23.30 h	A dormir

A continuación, se expone otro ejemplo de programación, este semanal, para un viaje de fin de curso, con la temática Julio Verne como hilo conductor.

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
9.00 h	Despertar y aseo					
9.30 h	Desayuno					
10.00 h	Llegada Normas y reparto de habitaciones	Dinámica «20000 leguas de viaje submarino»	Visita a la ciudad de Vigo	Dinámica «Cinco semanas en globo»	Actividad deportiva náutica	Recogida de equipaje
13.30 h	Aseo					
14.00 h	Comida					
15.00 h	Tiempo libre					
16.00 h	Presentación de la temática del campamento	Taller «Construye tu submarino»	Película <i>20000 leguas de viaje submarino</i>	Cuentacuentos	Taller de disfraces temáticos	Despedida
17.30 h	Merienda					
18.00 h	Piscina				Preparación de la decoración de la fiesta	
20.30 h	Aseo					
21.00 h	Cena					
22.00 h	Dinámicas de conocimiento y juegos de distensión	Yincana «De la Tierra a la Luna»	Gran juego «El manicomio de la isla misteriosa»	Noche de terror	Fiesta final del campamento	
23.30 h	A dormir					

Esta es una programación equilibrada y variada, en la que se ha tenido en cuenta la temática para centrar la propuesta. Este juicio de valor se puede verificar en la observación de detalles como que la actividad programada después de la comida no requiere gran esfuerzo físico, ajustándose al control de los ritmos, de forma que se establezcan procesos saludables y adecuados para los participantes. También se puede observar que las veladas nocturnas son variadas y tienen en cuenta el momento en el que se encuentra el grupo. Así, el primer día se han planificado juegos de conocimiento y se ha esperado hasta el cuarto día para programar la noche del terror, ya que puede generar dificultades asociadas a las características de los participantes que al principio se desconocen.

1.2.4. Aplicación de actividades educativas en el tiempo libre

Los principales tipos de actividades que se suelen incluir en las programaciones de tiempo libre son las siguientes:

Actividades educativas en el tiempo libre



Formativas (seminarios, talleres, conferencias, etc.)



Artísticas (cerámica, pinturas, títeres, etc.)



Lúdicas (juegos, yincanas, veladas, etc.)



Deportivas (olimpiadas, juegos de orientación, etc.)



Culturales (visitas, excursiones, etc.)

El diseño de cualquiera de ellas debe hacerse desde una óptica educativa y, por lo tanto, se regirá bajo ese criterio: dirigirse hacia el objetivo de la educación en el tiempo libre. Como principios generales, se debe procurar que todas las actividades que se incluyan en un proyecto sean atractivas (que llamen la atención y mantengan el interés), motivadoras (que generen ganas de iniciar otras acciones a partir de ellas), innovadoras (que sorprendan), participativas (que fomenten la colaboración del grupo y activen a cada destinatario) y apropiadas, es decir, adecuadas a las circunstancias que rodean la actividad, como el espacio, el tiempo, etc.

Una asociación ha programado la «Semana del circo» en un campamento urbano. Entre las actividades incluidas, hay un taller de malabares para un grupo de niños de 10 años, en el que tendrán que elaborar las bolas con globos y arroz y aprender a manejarlas. Por lo tanto, esta actividad se puede considerar tanto artística como deportiva y tiene un objetivo educativo que se muestra en varios aspectos:

- Trabaja la cooperación, ya que en determinados momentos los participantes deberán ayudarse entre ellos (al meter el arroz en los globos, al aprender a manejar las bolas, etc.).
- Desarrolla la coordinación de forma progresiva al aprender a manejar las bolas.
- Potencia valores frente a la sociedad de consumo, ya que se elaboran los elementos que se van a manejar en vez de adquirirlos en una tienda.
- Revela conocimientos, si se acompaña de una pequeña explicación sobre la historia de los malabares.

También es una actividad atractiva, al desarrollar habilidades de destreza manual y de coordinación; y motivadora, ya que puede favorecer un posterior desarrollo de habilidades y destrezas artísticas. Además, es participativa, ya que quienes asisten no lo hacen de forma pasiva; y es adecuada a la edad y las capacidades del grupo al que se dirige, al tiempo del que se dispone y al espacio y recursos. Como se ha confirmado que ninguno de los niños ha hecho nunca nada parecido, también se puede considerar innovadora.

Al planificar las actividades, hay que asegurarse de que cumplan los principios generales al menos en el grado que los hace la actividad del ejemplo, «un clásico» en el mundo del ocio y el tiempo libre. Para ello, se puede recurrir a la colaboración del equipo de monitores. Celebrar reuniones de programación antes de la ejecución del proyecto ayudará a esta tarea. Una buena opción sería que fueran los monitores los que, conociendo la metodología, especificasen las actividades. Así, se sentirán más cómodos al llevarlas a cabo con los chavales.

1.2.5. Identificación de los elementos que se deben considerar en la elección de la ubicación para el desarrollo de una actividad de educación en el tiempo libre

A la hora de abordar la ubicación de un proyecto, se debe hacer referencia al espacio general en el que se centrará la propuesta de actividades. Por ejemplo, el

colegio en el que se desarrollará el campamento urbano o el hotel al que se irá en el viaje de fin de curso. Puede haber situaciones en las que ubicar el proyecto en un solo espacio resulte más complejo, como sucede con los campamentos itinerantes, en los que cada noche se acampa en un lugar diferente y, por lo tanto, es necesario plasmar la ruta programada. Otro ejemplo puede ser un programa de dinamización comunitaria de un barrio, en el que la localización correspondería tanto a la sede de la entidad como al barrio en el que se va a actuar.

Como coordinadores, seleccionar la ubicación para desarrollar un proyecto es una responsabilidad complicada, en la que se deben tener en cuenta aspectos relativos al presupuesto, a la legislación y al resto de apartados del proyecto, para facilitar la realización de las diferentes acciones incluidas en él. Como se pudo comprobar hasta ahora, no hay ningún apartado en la planificación que sea independiente al resto; la ubicación no es menos y, por lo tanto, se buscará el emplazamiento relacionándolo con otros elementos, como los objetivos, los beneficiarios, los contenidos, etc.

Es decir, habrá instalaciones que sean más apropiadas si un proyecto plantea objetivos relacionados con la sensibilización medioambiental, pero dentro de esto habrá que plantearse también si las características de los destinatarios son adecuadas para el disfrute de determinadas instalaciones. Por ejemplo, si hay que organizar una actividad para un grupo con diversidad funcional se necesitarán instalaciones adaptadas, algo que no siempre es fácil de conseguir.

En definitiva, hay que ser conscientes de que cuando se redacta un proyecto no se sabe quién será la persona que lo evalúe, por lo que es mejor detallarlo de la forma más explícita posible. En el caso de la ubicación, por ejemplo, se deben aportar indicaciones concretas sobre la localización de la instalación que se va a reservar, pudiendo incluir como complemento un mapa de la zona, fotografías y toda aquella información que pueda aclarar las dudas del receptor del proyecto.

1.2.6. Selección y utilización de medios y recursos del proyecto

Todo proyecto necesita de unos **medios** para poner en marcha cada uno de sus apartados y lograr los objetivos propuestos de la forma más eficaz. A estos medios se los denomina **recursos**. Por lo general, se suelen establecer tres tipos (humanos, materiales y económicos), aunque hay autores que añaden algunas categorías más.

Los **recursos humanos** se refieren a la cantidad de profesionales cualificados estimados necesarios para desarrollar un determinado proyecto. A la hora de plasmarlos en el plan, se debe reflejar la cualificación necesaria para poder acceder a los diferentes cargos, las funciones que tendrán que desarrollar y el número de personas que se necesitan para cada puesto.

Respecto a los **recursos materiales**, corresponden al equipamiento y las infraestructuras que se necesitarán para desarrollar el proyecto. Este tipo de recursos son muy variados, de modo que se establece una subdivisión:

- **Materiales fungibles:** su utilización se ciñe a las actividades para las que están programados, ya que se consumen durante la realización de estas. Por ejemplo, folios, pinturas, pegamento, etc.
- **Materiales inventariables:** permanecen una vez terminada la actividad y se pueden utilizar para otras en las mismas condiciones. Por ejemplo, un proyector, un ordenador, unas tijeras, las mesas y sillas, etc.
- **Servicios:** corresponden a los diferentes recursos externos que se contratarán a lo largo del proyecto. Por ejemplo, cáterin, transporte, limpieza, etc.

Una discusión habitual es la inclusión o no de los servicios contratados dentro de la categoría de recursos materiales. Aquí se opta por incluirlos, pero con matices. Por ejemplo, si se necesita un autobús para efectuar una excursión y se contrata al conductor por un lado (recibe su nómina de la entidad) y el autobús por otro, el vehículo sería un recurso material, pero el profesional se catalogaría como recurso humano. En cambio, si se contrata el servicio de autobús directamente con conductor, se consideraría todo ello como recurso material.

Los **recursos económicos** son el capital disponible para completar las distintas fases de la programación. Al plantearlos, se debe tener en cuenta en qué medida el flujo de gasto previsto durante la ejecución de la actividad es coherente con los ingresos obtenidos y qué medios se van a emplear para subsanar las problemáticas que puedan surgir en este sentido. Lo más conveniente es establecer una tabla de ingresos fijos y variables longitudinal en el tiempo, junto con una tabla de gastos fijos y variables. El estudio de las gráficas de una y otra tabla revelará dónde hay incongruencias en las que se deban aplicar los medios disponibles (créditos, cadencia de los pagos, etc.).