

# TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE

*Ana Pastor Gómez*

Muestra gratuita

**IDEASPROPIAS**  
editorial

---

## IDEAS PROPIAS

editorial

▶ Compra este libro



Muestra gratuita

Muestra gratuita

Técnicas y recursos de animación  
en actividades de tiempo libre

---

Muestra Gratuita

Muestra gratuita

Técnicas y recursos de animación  
en actividades de tiempo libre

---

Valoración, análisis y aplicación

Muestra Gratuita

Muestra gratuita

Muestra Gratuita

---

**Autora**

**Ana Pastor Gómez** (Vigo [Pontevedra], 1975) es licenciada en Pedagogía, diplomada en Estudios Avanzados en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid y máster en género y políticas de igualdad entre mujeres y hombres de la Universidad Rey Juan Carlos. Además, ha recibido formación complementaria en igualdad de oportunidades, género y globalización.

Su formación específica y trayectoria profesional en sectores socioculturales y de ayuda a la comunidad le ha reportado la experiencia necesaria para impartir formación en estas áreas.



Ficha de catalogación bibliográfica

**Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre. Valoración, análisis y aplicación.**

**1.ª edición**

**Ideaspropias Editorial, Vigo, 2015**

**ISBN: 978-84-9839-521-1**

**Formato: 17 x 24 cm • Páginas: 272**

TÉCNICAS Y RECURSOS DE ANIMACIÓN EN ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE.  
VALORACIÓN, ANÁLISIS Y APLICACIÓN.

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 2015, respecto a la primera edición en español, por

© Ideaspropias Editorial.

ISBN: 978-84-9839-521-1

Depósito legal: VG 113-2015

Autora: Ana Pastor Gómez

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 reimpressiones.

## ÍNDICE

---

INTRODUCCIÓN .....	11
1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación .....	13
1.1. Selección de técnicas de expresión y animación a través de centros de interés o ejes de animación .....	14
1.2. Pedagogía de la expresión: teoría y características .....	17
1.2.1. Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales .....	20
1.2.2. Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos .....	23
1.3. Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento .....	27
1.3.1. Diseño y desarrollo de temas globalizadores .....	30
1.3.2. Gestión de las actividades globalizadas .....	32
1.3.3. Métodos para la integración de lenguajes, técnicas y recursos .....	36
1.3.4. Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre .....	37
1.3.5. Técnicas y recursos para fomentar la creatividad .....	38
1.4. Metodología para la elaboración del fichero de recursos de actividades: ficha de registro de actividades .....	42
1.5. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades globalizadas y creatividad .....	45
CONCLUSIONES .....	49
AUTOEVALUACIÓN .....	51
SOLUCIONES .....	53
2. Técnicas de animación, expresión y creatividad .....	55
2.1. Valoración de técnicas y recursos expresivos: expresión oral, plástica, corporal, teatral, expresión y animación musical y talleres de creación .....	56
2.2. Análisis de los recursos de expresión audiovisual y recursos informáticos: sentido educativo, tipos y recursos .....	67
2.2.1. Valor y utilidad educativa de los lenguajes audiovisuales en el tiempo libre .....	68

2.2.2. Aplicabilidad en contextos educativos de tiempo libre de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) .....	69
2.2.3. Técnicas y recursos de expresión audiovisual .....	70
2.2.4. Técnicas y recursos informáticos .....	77
2.2.5. Recursos multimedia .....	80
2.3. Tipología y aplicación de las distintas técnicas de animación .....	82
2.3.1. Danzas y canciones .....	83
2.3.2. Cuentos y narraciones .....	84
2.3.3. Fiestas tradicionales y recursos lúdicos del folclore .....	85
2.3.4. Ferias o kermeses .....	85
2.3.5. Veladas: características, tipos, ritmo y conducción .....	86
2.3.6. Jornadas-tema .....	89
2.3.7. Ralis y yincana .....	90
2.3.8. Pasacalles y cabalgatas .....	91
2.3.9. Fiestas tradicionales y folclore popular .....	92
2.3.10. Actividades multiformes y otras .....	93
2.4. Métodos para ambientar y dinamizar técnicas de animación: la motivación, ritmos, etc. ....	95
2.5. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre técnicas y recursos para la animación, expresión, actividades lúdicas y tradiciones populares .....	100
CONCLUSIONES .....	103
AUTOEVALUACIÓN .....	105
SOLUCIONES .....	107
3. Técnicas pedagógicas del juego .....	111
3.1. Pedagogía del juego y su valor educativo .....	112
3.1.1. Funciones del juego en el desarrollo personal .....	115
3.1.2. Análisis del valor social y cultural del juego y la actividad lúdica .....	117
3.2. Análisis y aplicación de los distintos juegos y recursos lúdicos .....	118
3.2.1. Sistema de ordenación y catalogación de juegos: según objetivos, edades, contextos, etc. ....	118
3.2.2. Desarrollo y organización de los juegos y actividades lúdicas: fases, materiales, etc. ....	126
3.2.3. Sistema en el desarrollo de soportes para el registro de juegos .....	128
3.2.4. Recursos lúdicos: tipos, características y aplicabilidad ...	130

3.3. Metodología de participación del monitor en el juego: funciones y dinamización .....	132
3.4. Análisis de la interrelación entre juegos y juguetes .....	135
3.5. Valoración de los centros de recursos lúdicos: definición y características .....	136
3.6. Métodos de adaptación, transformación y creación de juegos .....	141
3.7. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre juegos y juguetes .....	144
3.8. Análisis de los juegos físico-deportivos: deportes tradicionales, tipos, características y funciones. Organización según el contexto sociocultural .....	146
3.8.1. Sistema para la organización de juegos físicos y deportivos en diversos contextos: objetivos, materiales, reglas, condiciones, etc. ....	148
3.8.2. Aplicación de los deportes tradicionales al desarrollo de actividades de tiempo libre .....	150
3.8.3. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de predominio físico-deportivo .....	155
CONCLUSIONES .....	157
AUTOEVALUACIÓN .....	159
SOLUCIONES .....	161
4. Técnicas de educación ambiental .....	167
4.1. Aplicación de los fundamentos de la educación ambiental y en actividades de tiempo libre. Valores de la educación ambiental .....	168
4.1.1. Análisis como recurso lúdico y educativo del medio natural y urbano: posibilidades y condicionantes .....	173
4.2. Tipos de actividades en el medio natural: descripción, características, ventajas y limitaciones .....	177
4.2.1. Técnicas de descubrimiento/investigación del entorno .....	181
4.2.2. Técnicas de orientación .....	182
4.2.3. Técnicas y recursos de excursionismo .....	184
4.3. Rutas y campamentos: diseño, organización, recursos y materiales y medidas de seguridad .....	187
4.3.1. Tipología y características de rutas y campamentos .....	189
4.3.2. Técnicas de acampada: materiales, instalaciones, conservación, idoneidad, ubicaciones, etc. ....	191
4.3.3. Sistema para la organización y diseño de rutas y campamentos .....	195

---

4.3.4. Utilización y mantenimiento del material individual y comunitario .....	196
CONCLUSIONES .....	199
AUTOEVALUACIÓN .....	201
SOLUCIONES .....	203
5. Evaluación y prevención de riesgos en actividades medioambientales: seguridad y salubridad .....	207
5.1. Sistema para la detección de potenciales causas, situaciones de riesgo y accidentes en las actividades de tiempo libre .....	208
5.2. Análisis y aplicación de la normativa de seguridad e higiene aplicable según los diferentes contextos: prevenir, evaluar y catalogar riesgos .....	211
5.3. Aplicación de las medidas de prevención, seguridad y control según los diversos contextos, circunstancias, momentos, actividades y participantes .....	214
5.4. Valoración de los elementos de la red de intervención sanitaria próxima y remota y del sistema de Protección Civil: identificación, localización, ámbitos de intervención, etc. ....	218
5.5. Protocolos de intervención, medidas sanitarias básicas, técnicas de primeros auxilios y traslado de accidentados en diferentes supuestos de accidentes y delimitar ámbitos de intervención .....	221
5.6. Utilización y composición de un botiquín de urgencias .....	237
5.7. Responsabilidad civil y penal: conceptos y alcance .....	239
5.8. Gestión de seguros para actividades de tiempo libre infantil y juvenil .....	243
5.9. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades de educación ambiental, campismo y excursionismo .....	245
CONCLUSIONES .....	247
AUTOEVALUACIÓN .....	249
SOLUCIONES .....	251
PREGUNTAS FRECUENTES .....	255
GLOSARIO .....	257
EXAMEN .....	261
BIBLIOGRAFÍA .....	265
CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS .....	269

## INTRODUCCIÓN

La educación en el tiempo libre dispone de herramientas que todo monitor debe conocer y dominar para el ejercicio de su actividad profesional en el área de la infancia y la juventud. Las técnicas y recursos de animación sociocultural constituyen unos pilares básicos para la formación de profesionales en materia de tiempo libre, ya que proporcionan estrategias y herramientas necesarias para el desempeño de la práctica educativa.

A lo largo del presente manual se van a abordar temas tan importantes como la valoración de actividades globalizadas a través de centros de interés, así como la aplicación de diversas técnicas de animación, expresión y creatividad que le permitan desenvolver con éxito las actividades planificadas en diferentes contextos educativos vinculados al tiempo libre.

De igual forma, se incidirá en el valor educativo del juego y se tratarán en profundidad la organización de juegos y la metodología del monitor. Asimismo, se analizarán sus características y propiedades, posibilidades educativas y tipología.

Se hará hincapié, además en los fundamentos de la educación ambiental, deteniéndose en el conocimiento y aplicación de las diversas técnicas utilizadas desde este ámbito y acercándose de forma lúdica a las posibilidades que ofrece el medio natural y urbano. Por ello, se estudiarán las técnicas básicas de orientación, investigación y excursionismo que se pueden realizar. También se analizarán los recursos y materiales que son necesarios para llevarlas a cabo sin riesgos y con plenas garantías de seguridad.

Para finalizar, se explorará la normativa de seguridad e higiene vigente para llevar a cabo actividades de tiempo libre en diferentes contextos, con la finalidad de detectar riesgos potenciales y poder prevenir accidentes. En este sentido, la correcta aplicación de protocolos y formas de intervención ante situaciones de emergencia son aspectos clave.

Muestra gratuita

# Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre

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

### Objetivos

- Proponer diferentes centros de interés para un programa de actividades teniendo en cuenta los objetivos de la organización, las supuestas personas destinatarias y un contexto determinado.
- Seleccionar centros de interés.
- Organizar la secuencia de utilización de cada uno para tomarlo como referencia en las actividades de cada día.
- Definir objetivos, establecer y relacionar coherentemente técnicas que den respuesta a esos objetivos.
- Elaborar actividades con diferentes recursos y en espacios educativos que se vinculen con objetivos propuestos.
- Describir técnicas creativas aplicables al contexto de las actividades temáticas de tiempo libre infantil y juvenil.

### Contenidos

1. Valoración de los centros de interés o ejes de animación en la aplicación de las técnicas y recursos de animación
  - 1.1. Selección de técnicas de expresión y animación a través de centros de interés o ejes de animación
  - 1.2. Pedagogía de la expresión: teoría y características
    - 1.2.1. Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales
    - 1.2.2. Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos
  - 1.3. Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento
    - 1.3.1. Diseño y desarrollo de temas globalizadores
    - 1.3.2. Gestión de las actividades globalizadas
    - 1.3.3. Métodos para la integración de lenguajes, técnicas y recursos
    - 1.3.4. Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre
    - 1.3.5. Técnicas y recursos para fomentar la creatividad
  - 1.4. Metodología para la elaboración del fichero de recursos de actividades: ficha de registro de actividades
  - 1.5. Análisis y gestión de las fuentes de información sobre actividades globalizadas y creatividad



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

La programación de actividades de tiempo libre, basada en centros de interés o temas determinados a partir de los cuales giran dichas actividades, tiene una larga tradición en este campo y es muy necesaria cuando se habla de proyectos educativos.

Un centro de interés, desde el punto de vista pedagógico, es un asunto que despierta el interés y resulta atractivo para los participantes, ya que parte de sus propias necesidades, motivaciones e inquietudes.

Es por este motivo que se convierte en el eje central en torno al cual giran todas las actividades y metodologías didácticas.

En la educación en el tiempo libre, la programación por centros de interés implica que los niños y niñas sean partícipes de su propio proceso de aprendizaje, al plantearles una idea central que les motive a dicha participación. Constituye, por tanto, una estrategia motivacional que genera un hilo conductor que desencadena una serie de actividades relacionadas entre sí, dando coherencia al proyecto educativo.

Se puede recurrir a diferentes estímulos (simbólicos, imaginativos o ambientales) que hagan más atractiva la práctica educativa a través de las distintas actividades que surgen relacionadas con un centro de interés determinado. Con ello se favorece la visión de un proyecto global e integrado, y no la simple concatenación de actividades aisladas que se realizan en un período de tiempo, sin un nexo de unión que las integre y dé sentido a la práctica educativa. Esto se puede hacer de varias formas, dependiendo del proyecto que se trate.

#### **Ejemplo**

En una ludoteca se puede plantear de dos formas, por una parte desarrollando el centro de interés como juego dramático, ambientando todo el juego y su escenografía en torno a ese tema, y por otra, dejando tiempos concretos para desarrollar ese centro de interés durante un rato cada día, compaginándolo con el resto de actividades que se realizan.

Para llevar a cabo una programación a partir de centros de interés conviene tener en cuenta varios factores como la edad de los participantes, sus intereses y motivaciones, la relación de las actividades con el centro de interés, los recursos materiales y espaciales, los grupos de actividades y la ambientación.

A la hora de elegir el centro de interés, tendrá que tener en cuenta las características evolutivas del grupo. No es lo mismo programar actividades con niños y niñas de seis a ocho años, que hacerlo con adolescentes a partir de los once años.

Con los más pequeños, la elección del centro de interés girará en torno al componente imaginativo, que tiene en cuenta la importancia del juego simbólico, tan característico a estas edades. Así, podrá programar tomando como hilo conductor un cuento o una historia que contenga los elementos de fantasía e imaginación muy presentes.

Por su parte, a partir de los once años, los menores muestran sus preferencias hacia historias fantásticas con algún componente mágico o de aventura que les permita explorar el entorno que le rodea, buscar tesoros, etc.

Las preferencias de cada grupo son variadas y diversas y, por ello, debe conocerlas. Para ello, es fundamental realizar un análisis de la realidad social y cultural del grupo con el que vaya a trabajar, para descubrir las cosas que les estimulan y están en conexión con sus vivencias personales.

La decisión sobre si programar sobre uno o varios centros de interés a lo largo del proyecto (campamento, colonia, ludoteca, etc.) es una decisión importante. De igual forma, en un mismo campamento, por ejemplo, podrá optar por abordar el tema escogido en determinados momentos del mismo o integrarlo en todas las actividades del campamento. La elección de una u otra opción dependerá de la madurez del grupo, sus características y, sobre todo, de que haya tenido experiencias previas en la realización de este tipo de actividades. Esto favorecerá su implicación y participación en la actividad planteada.

Las instalaciones y los recursos materiales que estén a su alcance serán factores decisivos para la elección de las actividades y las posibilidades de los centros de interés. Un recinto cerrado, por ejemplo, una colonia, ofrece múltiples espacios interiores donde desarrollar una gran variedad de actividades temáticas, pues permite la decoración y ambientación del lugar, mientras que en un campamento con tiendas de campaña tendrá que optar por realizar actividades ambientadas en la naturaleza.

La programación por centros de interés se utiliza con frecuencia en campamentos o colonias, aunque también se emplea en otros proyectos como ludotecas, granjas escuelas, etc. En cualquier caso, una vez se haya programado sobre los centros de interés, la puesta en práctica puede llevarse a cabo utilizando varios recursos como agrupar actividades relacionadas entre sí. Por ejemplo, si el tema es la prehistoria, se pueden realizar yincanas, juegos de pistas, rutas temáticas y talleres relacionados con el mismo.

También se puede ambientar el espacio, de tal forma que la decoración permita identificarse y meterse dentro de la historia o bien realizar una presentación del centro de interés como una historia o leyenda enigmática para ir desgranando, poco a poco, el resto de la historia, ya sea por medio de narraciones, escenificaciones, juegos de pistas, etc., así como desarrollar el centro de interés como juego simbólico o teatral, lo que requiere una mayor implicación y participación de los menores.

### Ejemplo

Alicia es monitora de una colonia de verano en la que participan niños entre seis y ocho años, que ya asistieron el año anterior a un proyecto similar organizado por la misma institución. El equipo de monitores se está planteando programar las actividades por centros de interés.

Para ello, los factores que han de tener en cuenta son, en primer lugar, la edad de los participantes. Al ser niños y niñas de seis a ocho años resulta más fácil motivarles por centros de interés a través de cuentos o historias que contengan elementos fantásticos.

En segundo lugar sus intereses y motivaciones. Es preciso analizar el contexto sociocultural del que provengan, así como sus características personales y grupales para detectar de forma específica sus necesidades, motivaciones y centros de interés. Como es un grupo que ya conocen, podrán aprovechar las posibilidades que este conocimiento les ofrece para la elección del centro de interés.

En tercer lugar la relación entre las actividades y el centro de interés. Puesto que el grupo de monitores tiene experiencia en la realización de este tipo de actividades, podrá plantearse la integración del centro de interés en todo el proyecto educativo.

Por último, en cuarto lugar los recursos materiales y espaciales disponibles. Al ser una colonia, el equipo cuenta con espacio para ambientar de forma creativa e imaginativa el recinto, admitiendo múltiples posibilidades de aplicar el centro de interés elegido.

Para llevarlo a la práctica, teniendo en cuenta la edad de los menores, se podrán agrupar las actividades conectándolas entre sí, decorar las instalaciones de la colonia que se vayan a utilizar con motivos temáticos y presentar el centro de interés con un cuento o historia que se irá desgranando, con el paso de los días, a través de sencillos juegos de pistas.

La realización de actividades basadas en centros de interés propicia la participación, la motivación y la vivencia de experiencias intensas en los participantes. Pero para garantizar el éxito, debe asegurarse una continuidad en el tiempo, de tal forma que el interés no decaiga y las actividades planteadas no pierdan el sentido original. Además es importante dotarlo de cierta flexibilidad, pudiendo adaptar las situaciones y circunstancias particulares de cada grupo.

La programación por centros de interés es muy útil en campamentos y colonias. Cuando estos se planifican de esta forma reciben el nombre de campamentos temáticos o de aventura. Así, todas las actividades del campamento o colonia se engloban en este contexto de aventura y misterio, bien sea para descubrir un enigma o encontrar un tesoro perdido.

## 1.2. Pedagogía de la expresión: teoría y características

La **pedagogía de la expresión** es aquella cuya finalidad es ofrecer oportunidades para desarrollar las potencialidades creativas del alumnado a través de la experimentación y el descubrimiento personal.

Se enmarca dentro de la pedagogía de la educación y fue desarrollada principalmente por el profesor Raimundo Dinello.

Los fundamentos teóricos de la pedagogía de la expresión se encuentran en las diferentes declaraciones y convenciones que postulan el derecho universal a la educación de niños, como principio básico y fundamental para el desarrollo de sus potencialidades: Declaración Universal de los Derechos Humanos, Declaración de los Derechos del Niño, Declaración Universal de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana, Convención sobre los Derechos del Niño, Declaración Universal sobre la Diversidad cultural y el programa Educación Para Todos.

La pedagogía de la educación se basa en tres principios metodológicos. En primer lugar el alumnado es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, en segundo lugar se parte del reconocimiento de la diversidad y heterogeneidad de los grupos que conforman la realidad social y, por último, existe una interacción entre esa diversidad y es necesario respetar y afirmar las identidades, tanto biológicas como culturales.

Es preciso entender a las personas inmersas en el contexto social en el que se relacionan con los demás, como referente para innovar en herramientas

y procedimientos pedagógicos que favorezcan la integración y reduzcan la exclusión social.

Con base en estos principios metodológicos, la pedagogía de la expresión, también denominada ludocreativa, trata de articular el método científico con el desarrollo de las potencialidades de la persona a través de la comunicación. Concibe esta como una forma particular de creación sin modelos que coarten o limiten la proyección de cada persona.

Para conseguirlo, se tienen en cuenta factores como el entorno cultural, las diversas formas de participación individual, la afirmación de identidades y el desarrollo de potencialidades.

Las características de la pedagogía de la expresión son el aprendizaje lúdico y la creatividad, los cuales se explican a continuación.

- **Aprendizaje lúdico:** hace alusión al contexto espontáneo donde es posible dar rienda suelta a la creatividad y la expresión personal. En él se otorga protagonismo al sujeto que aprende como factor esencial para el aprendizaje significativo y valioso, al ser motivador e impulsar a la acción.
- **Creatividad:** es entendida, según Raimundo Dinello, se entiende como «una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades», para lo que se hace necesario experimentar e innovar en «procesos de adquisición de conocimientos, sonidos, movimientos, de forma relativamente autónoma y original» (1990).

Es importante señalar aquí que los procesos de creación son libres y espontáneos y se nutren de las vivencias personales.

La expresión y la creatividad son el germen de la propia cultura, donde se reflejan las formas de pensar, de expresión corporal, etc., de toda una comunidad. Además, constituyen dos instrumentos clave de trabajo con grupos heterogéneos, ya que permiten la interacción de diversas potencialidades que se nutren de forma recíproca.

El impulso lúdico es intrínseco a uno mismo y puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. «Es un elemento sustantivo para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo y haga efectiva las posibilidades intensamente en los intercambios con otros individuos de la especie

humana» (Dinello, 1997). De esta forma, el juego es un estímulo vital que mueve a la acción y que, en un contexto de interacción interpersonal, favorece la socialización.

En el ámbito de la educación del tiempo libre, la pedagogía de la expresión ha tenido gran repercusión y relevancia, incidiendo en las siguientes áreas:

- **Plástica:** está dirigida a desarrollar la capacidad creativa y las habilidades manuales mediante la realización de talleres de fotografía y manualidades donde se utilicen diversos materiales como arcilla, escayola, madera, cartón, etc.
- **Musical:** la búsqueda de sonidos y ritmos que estimulan la creatividad y la sensibilidad a través de la diversidad de lenguajes musicales.
- **Dinámica y creativa:** en ella se puede englobar la expresión lúdico-corporal, la expresión teatral, el juego dramático, la expresión oral e, incluso, el folclore, como manifestación de las identidades culturales.

En estas áreas de expresión artística pueden llevarse a la práctica actividades de diversas formas, las cuales son: expresión plástica, musical, dramática, corporal, y baile y canto.

Con respecto a la **expresión plástica**, esta se lleva a cabo a través de talleres en los que se puedan reconocer y mezclar diferentes texturas, colores, formas, etc., y facilita la experimentación de sensaciones y el desarrollo del gusto por las creaciones artísticas.

La **expresión musical** se basa en desarrollar una sensibilidad hacia la música en general como lenguaje que facilita la comunicación y la transmisión de sentimientos.

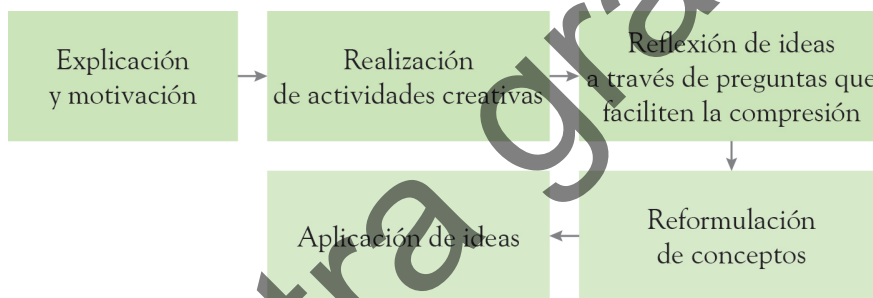
Es importante explorar y reconocer diferentes sonidos de la naturaleza y del contexto urbano para introducirse en el lenguaje musical, así como trabajar los ritmos, las melodías, la elaboración de pequeñas composiciones musicales, etc. a través de juegos y actividades variadas.

Se lleva a cabo la **expresión dramática** mediante la realización de juegos de interpretación, expresión oral y la representación de obras de teatro y de títeres, se fomenta la capacidad comunicativa y de adopción de diferentes puntos de vista, lo que favorece el desarrollo de habilidades para solucionar conflictos interpersonales.

Por su parte, la **expresión corporal** permite desarrollar el esquema corporal y explorar las posibilidades de expresión y comunicación del cuerpo (sentimientos, emociones), para lo que es adecuado la realización de ejercicios de mímica, coordinación, etc.

En relación con el **baile** y el **canto**, se trata de expresiones que favorecen la transmisión de la cultura popular (danzas, canciones, etc.) y la comprensión de la propia cultura, al permitir vivenciar historias que contribuyen a la formación de la identidad personal.

La metodología empleada en la pedagogía de la expresión ludocreativa desarrolla las distintas áreas del ser humano (cognitiva, afectiva, social y física), mediante el trabajo de la imaginación, la diversión y la creatividad. Esta consta de las siguientes fases.



Se basa, por tanto, en la reflexión personal, en el pensamiento divergente, creativo y autónomo, y en la interacción entre personas y objetos. El monitor asume el rol de facilitador del aprendizaje en la realización de actividades de animación en el tiempo libre.

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

Desde la pedagogía del ocio y el tiempo libre se ha valorado y reconocido siempre el de la expresión creativa y artística, así como de la animación y práctica deportiva, como aspectos esenciales para la educación integral de las personas.

La educación en el tiempo libre es consciente de la necesidad y los beneficios sociales y personales que entraña esta formación para el crecimiento individual y para la sensibilización de las personas hacia la realidad que les rodea, de forma que favorece la construcción de ciudadanos y ciudadanas capacitados para el pleno ejercicio de sus derechos y deberes de ciudadanía.

Para ello, es preciso dejar y crear espacios para la libertad personal en los que, de forma espontánea, se puedan desarrollar habilidades y comportamientos sociales imprescindibles para la vida en sociedad.

Los cambios en la sociedad actual, en la situación socioeconómica, en las formas de vivir, en el tiempo libre y de ocio, etc., han impulsado que la escuela incorpore proyectos y actividades de este tipo, consciente de su importancia para la formación de integral de niños y niñas.

Esto se ha materializado en la inclusión de la educación en valores en el currículo oficial de los centros escolares, así como en la implementación de programas y actividades extraescolares.

En este sentido, la escuela ha tomado de la educación no formal y en concreto, de la educación en el tiempo libre, las metodologías y técnicas propias de su ámbito.

En cuanto al valor formativo de la actividad lúdica, es innegable que el juego ha pasado de ser un acto característico de la infancia, sin ninguna otra consideración, a convertirse en un elemento vital e imprescindible para el desarrollo integral de los niños. En este camino se ha llegado a instrumentalizar el juego para el logro de determinados objetivos educativos y de aprendizaje, utilizándolos, por ejemplo, como elemento de motivación.

En la actualidad, se hace patente que el juego en sí mismo encierra valores formativos de gran relevancia, y así se ha reconocido desde las distintas teorías pedagógicas. De esta manera, el juego es una actividad imprescindible para el crecimiento y maduración personal, pues permite el desarrollo de capacidades, esto es, de las habilidades, destrezas y actitudes necesarias y preparatorias para la vida adulta en sociedad.

En consecuencia, la educación en el tiempo libre debe promover la creación de espacios y propuestas que garanticen las condiciones necesarias para el desarrollo de la actividad lúdica con total libertad (Leif-Brunelle, 1978).

Como educadores, se debe fomentar el carácter lúdico de las actividades de tiempo libre que se planteen desde las distintas organizaciones, dotándolo de los recursos y las técnicas adecuadas.

La expresión creativa constituye uno de los ejes de trabajo fundamentales de la educación en el tiempo libre.



La creatividad, la improvisación y la expresión plástica y dinámica son aspectos que la pedagogía del ocio ha de tener muy presentes.

La formación de la identidad personal requiere desarrollar la faceta creativa de todas las personas, de forma que se exploten al máximo sus potencialidades. La educación en el tiempo libre debe atender estas necesidades y contribuir al respeto y a la formación de la singularidad de cada persona.

La pedagogía del ocio está cada vez más mediatizada por el entorno socioeconómico y cultural y la influencia de los medios de comunicación. El fomento de un ocio mercantilista se contrapone a la educación en valores, que desarrolla una conciencia crítica y respeta los procesos de libre elección del ocio.

El auge del ocio mercantilista se basa en la homogeneidad en la oferta de ocio y en la transmisión de modelos de conducta que padecen uniformidad en la juventud, hecho que obstaculiza este proceso de configuración de una identidad personal libre, madura y responsable.

La educación en el tiempo libre no debe ser ajena a las realidades sociales y culturales de su entorno. Es necesario realizar una labor de contextualización social y cultural del trabajo concreto de la educación en el tiempo libre.

La tradición de la práctica de la educación en el tiempo libre exige una teorización de la misma para otorgar profesionalidad y seriedad a un ámbito que, tradicionalmente, estuvo en un segundo plano. Además, es importante relacionar la práctica educativa con el medio social y cultural en el que se desarrolla, a través de un ejercicio de reflexión sobre la propia práctica.

Así, es necesario contextualizar las actividades que se llevan a cabo en las instituciones de tiempo libre por medio de un análisis sociológico de la realidad en la que viven las personas destinatarias de dichos proyectos.

También hay que ampliar las posibilidades de ocio educativo (más allá de ludotecas, campamentos de verano, etc.) a otros ámbitos por descubrir, como los medios audiovisuales, el diseño de juguetes, el ocio en familia, etc.

En relación con estos dos aspectos, la educación en el tiempo libre ha de estar abierta a nuevos modelos y no dar la espalda a las diversas realidades sociales.

### Importante

Los conflictos sociales que se le plantean al ocio en la sociedad actual, tales como la marginación, la intolerancia, el paro, los problemas medioambientales, etc. son elementos que se deben incorporar a la educación en el tiempo libre y de ocio desde la adopción de un modelo más comprometido con el cambio social, que fomente valores de transformación personal y comunitaria.

Es imprescindible la adopción de perspectivas más amplias y menos centradas en el entretenimiento y el consumismo que las sociedades actuales promueven hacia otros modelos más críticos y liberadores de la animación sociocultural.

### 1.2.2. Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos

Una **metodología** es el conjunto de técnicas, métodos y procedimientos que favorecen el proceso de aprendizaje.

En el marco de la enseñanza de la expresión artística se debe adoptar un enfoque integrador que se centre en la globalidad y fomente la creatividad y la espontaneidad.

De esta forma, la metodología debe reunir características como facilitar que el alumnado aprenda a aprender, favorecer el trabajo cooperativo y la práctica vivenciada, potenciar la construcción de aprendizajes significativos, atender a la diversidad e individualidad del alumnado y propiciar la participación activa y la cooperación grupal.

La metodología también se refiere a la forma de agrupamiento. Esta podrá ser individual, por parejas, en pequeños grupos o en grandes grupos. La elección dependerá del tipo de actividad y de los objetivos marcados.

Además, siempre habrá que tener en cuenta que se pueden combinar varias formas de agrupamiento en una misma actividad.

## Ejemplo

Se puede empezar por una tarea individual, para luego trabajar en pequeños grupos y finalizar con una exposición para todo el colectivo de participantes.

Una vez aclarado el concepto de metodología, se van a describir algunas de sus notas características, que se pueden emplear en la aplicación de técnicas y recursos expresivos en actividades de tiempo libre. Así, merecen especial mención las técnicas de expresión oral, plástica, corporal, teatral, musical y, sobre todo, la expresión creativa, que está presente en todos los procesos de creación artística.

Crear supone poner en marcha unos mecanismos de invención que estimulan la búsqueda de una respuesta original e imaginativa que solucione el problema planteado. En este sentido, existen tres grandes métodos de creatividad, los cuales se exponen a continuación:

- **Analógicos:** parten de semejanzas o analogías para resolver un problema dado, es decir, comparan el problema con otros similares, de forma que buscan relaciones ente conceptos que ayuden a encontrar una solución nueva y original.
- **Antitéticos:** métodos de rechazo basados en explorar nuevos conceptos y en buscar las diferencias, la antítesis, es decir, lo opuesto o lo contrario a lo esperado.
- **Aleatorios:** investigan en la zona de conceptos sin relación aparente con el problema planteado. Recurren al azar, a la combinatoria, a la exploración, etc.

Todos ellos se pueden aplicar de forma individual o grupal, siendo más enriquecedora esta última opción por el efecto multiplicador del grupo.

Así, las diversas invenciones de cada persona no se suman en un contexto grupal, sino que se multiplican gracias al estímulo colectivo. Ello se debe a que las aportaciones de cada persona permiten reformular el problema y afrontarlo desde otro punto de vista o ángulo. Las soluciones creativas de un grupo tienen, por tanto, un fuerte potencial imaginativo.

La enseñanza de la creatividad es muy importante, ya que todo acto de aprendizaje y conocimiento es creación.

No se trata de una mera acumulación de información sobre un tema, como meros sujetos pasivos, sino de adoptar un papel activo en el aprendizaje, relacionando conceptos y dejando paso a la duda, el descubrimiento y la imaginación, ya que la creatividad no es solo el motor de todo conocimiento, sino que es el motor de toda acción.

La metodología que debe seguir cualquier animador de un grupo que proponga una actividad creativa tendrá que cumplir dos reglas o principios básicos. La primera es no criticar las ideas a priori, es decir, acoger todas las ideas del grupo como válidas. Esto supone aceptar ideas que en principio pueden parecer raras o imposibles, ampliando, de esta forma, las opciones y renovando sus puntos de vista.

La segunda es dejar aflorar la parte menos racional y liberar el pensamiento. Esto se consigue en un clima de respeto y confianza, en el que se fomenten actitudes de apertura fuera de los convencionalismos y los tabúes. Debe ser un clima en el que las personas puedan expresar sus ideas sin miedo o vergüenza ante la crítica, donde se permita explorar nuevos enfoques de los problemas y en el que se adopten posiciones libres de prejuicios y estereotipos.

Por ello, el animador tendrá que adoptar un rol de facilitador y guía en el proceso creativo, evitando imponer la autoridad que le otorga su jerarquía dentro del grupo.

Asimismo, debe introducir las actividades pero no entrometerse en el proceso de creación, acatando las dos reglas básicas citadas anteriormente. En este proceso es importante no obligar a nadie a participar, puesto que haría fracasar cualquier intento creativo. Se debe motivar a la participación, haciendo interesantes y atractivas las actividades planteadas.

Dentro del ámbito de la **expresión oral o escrita** se pueden encontrar, entre otras, la técnica de la historia colectiva y de la novela improvisada.

La esencia del juego de la historia colectiva se encuentra en inventar un relato improvisado y cooperativo en el que todos participan.

Una persona elegida al azar o voluntaria escribe en un papel el inicio de una historia que los demás deberán continuar sin leer lo escrito anteriormente por sus compañeros; tan solo podrán leer lo último que se haya escrito. El resultado final es una historia sorprendente y fantástica fruto de la creación grupal.

Por su parte, la novela improvisada consiste en la invención de un personaje y una situación por parte de un miembro del grupo, que dará pie a la improvisación de cada participante que entrará en escena con un nuevo personaje.

De esta forma, se construye una historia en grupo al hilo del personaje y la situación inicial, siempre teniendo en cuenta las intervenciones que les preceden.

En cuanto a la **expresión plástica**, una de las técnicas de creación más extendidas es el dibujo colectivo. En él se trata de elaborar un proyecto artístico entre todas las personas participantes sobre un pliego grande de papel continuo.

También se puede pedir que cada uno dibuje algún elemento gráfico sencillo en una hoja, de forma anónima, y después ponerlas en común.

A continuación, se construye el dibujo colectivo en una hoja grande de papel continuo, de forma que se reproduzcan uno o varias veces los motivos propuestos libremente con el color y el tamaño deseado. Al finalizar el juego, se desvela quién ha propuesto cada motivo gráfico, intentando comprender las razones de tal elección.

Las técnicas creativas más comunes en el ámbito de la **expresión corporal y teatral** son los juegos corporales y la mímica.

Los juegos corporales son variados y ayudan al participante a liberarse de actitudes corporales convencionales y estereotipadas con juegos sencillos como el lazarillo, donde una persona, con los ojos vendados, se deja guiar por otra.

Otra actividad de este tipo consiste en dejarse caer de espaldas en los brazos del resto del grupo, de forma que ello genere un refuerzo en la confianza grupal, o resolver un problema en el que todos los miembros del grupo tengan que superar un obstáculo imaginario (saltando, construyendo un andamio, etc.).

La mímica consiste en la puesta en escena de una historia o escena cotidiana improvisada y con algún toque de fantasía, en la que una parte del grupo prepara y ejecuta la acción y el resto adivina lo que se está representando.

En lo que respecta a la **expresión musical**, hay técnicas creativas como las que buscan que el participante siga el ritmo. En estas, los participantes se colocan en círculo y una persona seleccionada inicia un sonido (por ejemplo, tocar las

palmas). El resto, por turnos, sumarán sonidos, es decir, introducirán nuevos elementos sonoros al ritmo marcado por el sonido inicial, de forma que construyan así una original melodía.

Todos estos métodos se pueden combinar y, de hecho, en algunos casos se combinan distintas técnicas expresivas.

Algunos conjugan la expresión oral con la corporal, otros la musical con la teatral, etc. Así pues, esta clasificación debe tomarse a modo orientativo y nunca como algo cerrado que no admite variación.

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

El **enfoque globalizado** es, en el contexto de dinamización sociocultural, un tipo de enfoque que exige abordar el planteamiento de un problema o situación en un contexto concreto y en su totalidad, de manera que el educador actúe como guía y mediador del aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes significativos que sean útiles y valiosos.

Para ello, es fundamental que estos se basen en la realidad más cercana de los niños y en sus experiencias y conocimientos previos, de forma que se establezcan relaciones significativas entre los nuevos conocimientos y los que ya se poseen.

El aprendizaje es un proceso donde la persona se acerca a la realidad que quiere conocer de manera global, no fragmentada, de tal forma que pueda edificar significados extensos y variados.

Además de ello, el aprendizaje significativo trata de establecer conexiones y relaciones entre los nuevos conocimientos y los que ya posee el infante, integrándolo en nuevas estructuras cognitivas y funcionales, pues de otra forma el aprendizaje estará abocado al olvido.

El centro del aprendizaje se sitúa en la actividad de los menores, por lo que se debe fomentar la motivación por aprender, respondiendo a sus necesidades e intereses. Este es el sujeto activo de su propio proceso de aprendizaje.

Por tanto, para el diseño de actividades globalizadas, se deben tener en cuenta los conocimientos previos, las experiencias e intereses de los participantes.

Dichas actividades globalizadas pueden basarse en la elección de los centros de interés, en la selección del método de proyecto y en que se escoja un campo global y multidisciplinar.

Decroly fue uno de los pioneros de este enfoque globalizador que se basa en el diagnóstico de los intereses de los niños para estructurar la experiencia de aprendizaje.

Propone tres pasos en el desarrollo de actividades de aprendizaje basadas en centros de interés, los cuales se exponen en la siguiente tabla.

Desarrollo de actividades de aprendizaje	
Observación de la realidad	Sirve de punto de partida para el aprendizaje
Asociación	Necesaria para relacionar la información y comprenderla
Expresión de lo asimilado	Llevada a cabo a través de diferentes lenguajes

Según él, las necesidades básicas son la necesidad de nutrirse, de protección psicoafectiva, de defensa ante los peligros y de trabajar individualmente y en grupo; todo ello adaptado a las necesidades del contexto social y cultural.

El **método de proyecto**, desarrollado por Dewey y Kilpatrick, consiste en definir una tarea o trabajo a realizar por el grupo como base de la globalización.

Parte de la idea de que el niño no aprende a fragmentos sino en conjunto y a partir de circunstancias de la vida cotidiana. Este modelo es complementario al anterior, ya que para preparar proyectos hay que partir de los centros de interés de los niños, así como destacar la dimensión social y cooperativa del aprendizaje.

A través del criterio de interdisciplinaridad y globalización, se parte de un área de conocimiento determinada para desarrollar los centros de interés en torno a esa materia, como, por ejemplo, la educación ambiental en el medio urbano.

Así, el modelo globalizado de enseñanza se fundamenta en la forma de organizar la experiencia de aprendizaje en torno a una experiencia global y multidimensional. Para ello, la persona que se enfrenta al proceso de aprendizaje en su totalidad se entiende como una unidad dinámica en interacción con el medio.

En la fundamentación teórica de la programación de actividades globalizadas la percepción es el elemento básico sobre el cual se construyen los aprendizajes.

No todas las personas perciben la realidad de la misma forma, sino que esta experiencia perceptiva está condicionada por factores internos, como los conocimientos previos, las vivencias, las motivaciones, las necesidades, etc., así como por factores externos o ambientales (condiciones socioculturales, naturales, etc.).

Se expone, a continuación, una serie de **características** que debe reunir el proceso de aprendizaje desde un enfoque globalizado.

- El enfoque globalizado asegura que el proceso de percepción se produce de manera unificada y depende de la interacción con el medio.
- La función de la educación es potenciar el proceso perceptivo y las experiencias de conocimiento.
- El contenido del aprendizaje debe presentarse de forma unificada.
- Las experiencias de aprendizaje global deben estar conectadas con la realidad de las personas, de forma que se incluyan elementos afectivos y sociales.

El proceso de percepción es global, no analítico. Cada persona le dará un significado a los estímulos que recibe en función de sus características, experiencias previas y acciones.

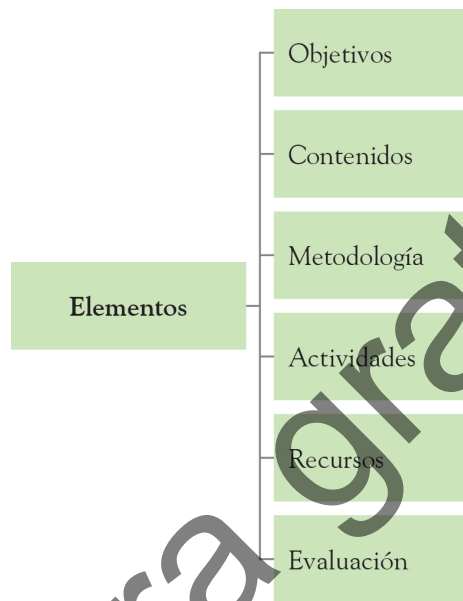
Los procesos de enseñanza-aprendizaje irán dirigidos a crear las condiciones necesarias con estímulos variados, respetando las características psicológicas y físicas de las personas.

Además de todo ello, deben crearse las condiciones necesarias para permitir el aprendizaje global a través de la observación, la experimentación, el análisis y la síntesis en el conocimiento de la realidad. El modelo globalizado puede aplicarse a todos los centros de interés o a un área concreta.



### 1.3.1. Diseño y desarrollo de temas globalizadores

En el diseño de temas globalizadores se deben tener en cuenta una serie de elementos:



Los **objetivos** son los fines que se quieren alcanzar expresados en forma de capacidades. Estas hacen referencia a las tres áreas del conocimiento: cognitiva, afectiva y psicomotora.

En primer lugar, los objetivos cognitivos desarrollan conocimientos, conceptos o habilidades intelectuales, por ejemplo, identificar las fases implicadas en los procesos de creación artística.

En segundo lugar, los objetivos afectivos se centran en el desarrollo de valores, actitudes, sentimientos y hábitos, como la adquisición de hábitos de cuidado e higiene personal.

Por último, los objetivos psicomotores están basados en el desarrollo de habilidades o destrezas motoras, y el aprendizaje de técnicas o procedimientos manuales, como aplicar técnicas de elaboración de murales con distintos elementos y materiales de uso cotidiano.

Además, los objetivos, según el grado de concreción, pueden clasificarse en generales, específicos y operativos.