

Hacia un ocio útil (y 2)

¿Cuáles son las funciones básicas de un animador socio-cultural?

La función básica del Animador Socio-Cultural es la de superar la actitud de desconfianza, desprecio, hostilidad, o simplemente la apatía del grupo que tiene que animar, puesto que cualquier tipo de animación se basa evidentemente en una elección absolutamente libre por parte de quien desea ser animado.

No hay título más ampliamente reivindicado que el de Animador; ya sea el director de un hogar de jóvenes, el conservador de un museo, los docentes, los inspectores educativos, o los asistentes sociales, todos encuentran de buen tono definir su trabajo como una actividad de animación.

Y sin duda que todos participan en algún grado de esta función. Sin embargo, cuando se trata de definir la figura de estos agentes del desarrollo cultural, es indispensable estrechar más su campo de acción.

Importancia del liderazgo

En primer lugar, el Animador debe ser líder, es decir, una persona que dentro de las normas establecidas por el grupo, ejerce una influencia especial en los otros y en los procesos sociales en que interviene el grupo. Pero hay que estar atento para evitar toda manipulación del grupo, peligro fácil en que suelen caer los líderes.

El Animador debe servir al dinamismo de un grupo de personas libres,

En la parte primera de este artículo sobre El ocio útil se concluyó con la afirmación de que «la animación sociocultural intenta que cada persona se invente su propio ocio útil, su propia cultura». Sin embargo, esto no puede hacerse independientemente de los demás como si la cultura fuese patrimonio de individuos y no de grupos. Por ello es preciso que surja la figura del animador: ¿cómo es?, ¿qué cualidades debe tener?, ¿es un líder?, ¿cómo puede actuar para dejar al grupo libre y evitar toda manipulación? ¿Cuál es el proceso fundamental de toda buena animación?

ENRIQUE SOLER

adaptando su actividad a las aspiraciones y objetivos expresados en el seno de dicho grupo. La actitud del líder aumenta desde este momento su justificación en el hecho de corresponder a las necesidades del grupo, no como «soluciones», sino como asistencia que permita al mismo grupo suscitar la respuesta a sus propias necesidades.

En segundo lugar, Animador es el hombre que participa del espíritu de la animación, es decir, una concepción nueva de la acción. El espíritu de animación comprende, a la vez, una forma de compromiso y una profesión. No son los métodos los que crean el espíritu; por ejemplo, no porque un profesor utilice con sus alumnos la técnica del debate se convierte en Animador. La animación socio-cultural se distingue menos por actitudes específicas que por la forma de practicarlas. A priori no se excluye actividad alguna: Radio, TV., museos, teatro, bibliotecas, convivencias, deporte, montañismo, etc. La animación, más que una acción específica, es una actitud, una forma de obrar. Una mínima actividad puede estar o no orientada hacia la animación, y una misma preocupación de animación puede manifestarse en múltiples actividades.

Cualidades de un buen animador

Como resumen, el perfil del animador puede quedar concretado en las siguientes cualidades:

- Espíritu de animación.
- Vigor de espíritu.
- Dinamismo y personalidad: es un conductor de personas que debe impulsar a los demás al pensamiento y a la acción.
- Espíritu de organización y trabajo sistemático.
- Capacidad de trabajo.

- Aptitud para comunicarse. Es un don y una técnica. Supone una circulación real y en todos los sentidos, en movimiento de ida y vuelta. Si el animador sabe comunicar lo que hay en él, sabrá también recibir de los demás. Es el sentido del contacto y del diálogo, de la atención natural a «los otros».
- Humildad y deseo de no figurar: el animador «brillante» abruma al grupo con su personalidad.
- Apertura, tolerancia y comprensión.
- Inserción real en el grupo.
- Entrega y desprendimiento del propio yo.
- Capacidad de adaptación.
- Equilibrio, temple y paciencia.
- Mentalidad abierta y visión de conjunto.
- Juicio crítico: la tarea animadora no puede ser «neutra»
- Sentido del humor
- Conocimientos técnicos
- Espíritu y talante democrático.
- Debe saber expandirse y descansar. Sería anormal que un individuo que pretende ocuparse de los tiempos libres de los demás, sea incapaz de utilizar sus propios tiempos libres.

Profesor - Animador

Algunos planteamientos pedagógicos nuevos parece que quieren identificar las figuras del Profesor y Animador. No hay más que leer los presupuestos de las nuevas pedagogías de Ivan Illich o Benito Freire.

Efectivamente, en último término, el Profesor y el Animador tienen un mismo objetivo; o más exactamente, unos objetivos con aspectos de una misma realidad; la materialización de uno de ellos implica la existencia del otro. Hay, sin embargo, diferencia a nivel operativo: la animación socio-cultural se dirige hacia poblaciones insensibles a la acción de los equipos educativos tradicionales.

El Animador tiene que formar un grupo; el Profesor se encuentra ya con grupos formados, las escuelas.

El objetivo básico del Animador consiste en que el grupo actúe, se mueva; en principio, no importa hacia dónde. El Profesor tiene unos objetivos claros y todo su esfuerzo se dirigirá a que el mayor número de sus alumnos los alcancen; no basta con que sus alumnos aprendan, tienen que aprender precisamente lo prefijado.

Sin embargo, Animador y Profesor tienen sus puntos de conexión. La animación es particularmente útil a los profesores cuyos alumnos están insuficientemente motivados. Y el Animador puede recibir ayuda del Profesor cuando éste intenta satisfacer las necesidades de los alumnos con actividades paraescolares para su tiempo libre.

ESTOS SON LOS TROFEOS



DIDACTES

Al igual que sucede en el mundo del espectáculo, también el material didáctico tiene sus estrellas. En ellas se destaca su belleza, su presentación, su calidad y su adecuación a la función para las que han sido creadas.

Para ellas también existen premios: los «oscar Didactes».



Premio de originalidad al conjunto de elementos modulares para la Infancia. C. P. 2000.



Premio a la mejor aplicación didáctica al equipo básico de Psicomotricidad.



Premio a la funcionalidad a la colección de equipos de laboratorio de la serie GAMMA-80.



Premio de calidad al mejor material para educación física Moscú-80.



Premio al mejor diseño al mobiliario de Preescolar, EGB y BUP. Didactes.

Si quiere conocer nuestra firma envíe el cupón adjunto a Didactes. Arturo Soria, 11 - Madrid-33 - Teléfono 416 52 18.

Nombre _____

Centro _____

Calle _____ N.º _____

Localidad _____ Teléfono _____

Deseo información sobre:

- MOBILIARIO ESCOLAR
- EQUIPOS LABORATORIO
- MATERIAL DE DEPORTES
- MATERIAL AUDIOVISUAL
- EQUIPOS PREESCOLAR

Proceso de animación

Un programa de animación podría redactarse teniendo en cuenta los siguientes puntos:

1. Finalidad y objetivos que se pretenden alcanzar.
2. Condiciones favorables que existen en la realidad.
 - 2.1 Nivel de necesidades.
 - 2.2 Nivel de conciencia de esas necesidades.
 - 2.3 Nivel de aspiraciones
 - 2.4 Nivel de agrupación comunitaria
3. Factores limitativos que presenta la realidad.
4. Recursos y posibilidades reales con que se cuenta.
 - 4.1 Físicas y económicas
 - 4.2 Asociativas y grupales
 - 4.3 Institucionales
 - 4.4 Exteriores a la comunidad
5. Estrategia de la acción:
 - 5.1 Frentes concretos de actuación
 - 5.2 Modos de acción posibles en estas fuentes
 - 5.3 Organización del programa
6. Programa concreto de actuación
 - 6.1 Actividades a realizar
 - 6.2 Metodología a emplear
 - 6.3 Papel del Animador
 - 6.4 Organización operativa:
 - Quién y cómo decide
 - Quiénes hacen las cosas
 - Cómo y cuándo las hacen
 - Quién las controla
7. Etapas y plazos del programa
8. Sistemas de revisión, evaluación y corrección del proceso.

ACTIVIDADES

Entre las múltiples formas de examinar el liderazgo de un animador en el grupo figura la clasificación ofrecida por Bales en los años 50 y reestructurada por él mismo a partir de 1970: es el examen de los «roles» o papeles que cada uno de los componentes del grupo realiza de una forma consciente o inconsciente, pero que influyen de una manera incisiva en la animación grupal.

Tú mismo, como Animador del Grupo, es necesario que examines qué está pasando realmente entre sus componentes. He aquí, en síntesis, los dos campos de acción más frecuentes y notables.

1.— Los que juegan («playing») un papel («role») de *satisfacción* grupal. Esto es: los que van, sobre todo, a que el grupo se sienta bien o mal. En una palabra, les importa más «lo que el grupo siente» que «lo que el grupo hace».

2.— Los que juegan un papel de *tarea* en el grupo. Les importa directamente más lo que el grupo «hace» que los «sentimientos» que con esas acciones se vayan produciendo.

3.— Es evidente que *satisfacción* y *tarea* van muy unidos, pero el proceso dinámico es muy distinto, de tal manera que en algunos grupos suelen distinguirse con más o menos claridad quiénes inciden más en un aspecto o en otro.

4.— Papeles de «satisfacción»

—«*El amistoso*»: se muestra solidario con los demás, intenta hacer alianza con los otros, muestra sus sentimientos, hace votos de igualdad hacia el otro. Tiene como contrapartida el «*inamistoso*», que pone en lo mismo un signo negativo.

—«*El relajado*»: ríe, lo pasa bien, le vienen anchas las bromas, acepta. Como contrapartida, el «*tenso*», que no admite frase alguna de doble sentido y está siempre a la defensiva.

—«*El que está de acuerdo*»: atiende a lo que los otros dicen, buscan puntos de concordancia, confirma lo que otros expresaron, admite hipótesis, formas de pensar, alienta con su actitud. Contrapartida: «*el que está en desacuerdo*».

5.— Papeles de «tarea»

—«*Da sugerencias*»: ofrece direcciones, caminos de trabajo, soluciones, ideas, enciende puntos creativos. Como complemento, el papel del que «*pide sugerencias*», nuevas ideas. El primero es creativo; el segundo, a veces muy práctico, hace tomas de tierra, controla, realiza.

—«*Da opiniones*». Es el papel más frecuente y común: «todo el mundo opina y dice». Como complemento, el que «*pide opiniones*», necesita saber de los demás, provoca el que la gente se lance, evalúe, juzgue, pone su caso.

—«*Da información*»: no para seguirla sino como dato neutro, comprobable, experimentado, algo que sucedió y está ahí. Como complemento, el que «*pide información*»: datos reales, experimentados, comprobables, recoge elementos para formar un juicio.

6.— «Role - Playing»

Aparte de la observación directa que un animador puede hacer en su grupo, provocar una situación sobre un tema y que cada componente del grupo asuma en la representación el «papel» que le guste, según las técnicas del Role - Playing.