
TÉCNICO EN GUÍA
EN EL MEDIO NATURAL
Y DE TIEMPO LIBRE



Técnicas de tiempo libre

COORDINADORA
Yolanda Sebastián Antona



Autores

Coordinadora

Yolanda Sebastián Antona

Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad de Valladolid. Diplomada en Magisterio con Especialidad en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid con mención a la nota más alta de la promoción. Monitora de ocio y tiempo libre con una dilatada experiencia tanto en campamentos intensivos de multiaventura como en campamentos urbanos con niños y jóvenes de entre 3 y 16 años. Monitora de talleres de ocio preventivo. Monitora de talleres de técnicas de estudio, dinámicas de grupo y educación sexual para adolescentes, así como coordinadora de campamentos urbanos. Monitora de piragüismo en la empresa Hoces del Duratón y profesora de diferentes áreas en los cursos de monitor de ocio y tiempo libre en la empresa Intercamp.

Actualmente compagina su trabajo como maestra y coordinadora de Educación Infantil en el colegio Santa Gema Galgani de Madrid con la coordinación de los campamentos de verano del mismo colegio.

Autores

Fernando Frías García

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte por la Universidad Camilo José Cela de Madrid. Máster en Formación del Profesorado en ESO, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por la Universidad Camilo José Cela. Máster en Actividad Física y Salud por la Universidad Europea de Madrid. Director Deportivo de Ciclismo por la Federación Madrileña de Ciclismo.

Director Deportivo en Tenerife BikePoint Gsport Pizzería Española. Socio fundador de la plataforma de divulgación científica Health Project Spain. Profesor de Formación Profesional de Grado Medio y Superior (Técnico en Guía en el Medio Natural Acuático, Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva, Técnico en Acondicionamiento Físico) en el Colegio Santa Gema Galgani de Madrid.

Cristóbal Greciano Palma

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Politécnica de Madrid (INEF). Máster Oficial en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional (UPM). Máster Oficial en Dirección de Instalaciones y Organizaciones Deportivas. Entrenador Nacional de Atletismo Nivel III. Entrenador Nacional de Ciclismo Nivel III. Entrenador Nivel II de Voleibol. Coordinador de Ocio y Tiempo libre. Amplia experiencia en el ámbito docente y en el sector deportivo. Actualmente compagina su trabajo como profesor titular de Educación Secundaria Obligatoria en el Colegio Veracruz de Galapagar con la gestión y desarrollo de Cultura de Bici, empresa dedicada al fomento de actividades extraescolares para el aprendizaje y dominio del uso de la bicicleta como medio de transporte saludable y ecológico en centros educativos.

Marcos Ibáñez León

Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Universidad Politécnica de Madrid) con doble Practicum en Educación y en Ocio y Tiempo Libre. Grado en Maestro de Primaria con mención en Educación Física (UPSA). Máster Oficial en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional (UPM).

Preparador Físico de Baloncesto y Coordinador del Equipo de Preparación Física de Pintobasket ECB. Socorrista Profesional Acuático en Piscinas. Entrenador de Hockey Sala (FMH). Entrenador personal *freelance* (MI-Personal Trainer y AFIT Pinto). Monitor de Natación (RFEN). Con diversos títulos de cursos sobre Pedagogía, Educación, Actividad Física y Deporte (más de 600 horas) y dilatada experiencia en el sector deportivo. Actualmente compagina su trabajo como profesor de Formación Profesional en FP Santa Gema (Madrid) con la preparación física del club Innova-TSN Leganés de 1.ª División Nacional.

Beatriz Letamendia Guisado

Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte por la Universidad Politécnica de Madrid. Máster en Formación del Profesorado en ESO, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Máster en Dirección de Organizaciones e Instalaciones de la Actividad Física y el Deporte.

Directora de la Escuela de Ocio y Tiempo Libre Skholé. Coordinadora y profesora de Formación Profesional de Grado Medio y Superior (Técnico en Guía en el Medio Natural Acuático, Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva, Técnico en Acondicionamiento Físico) en el Colegio Santa Gema Galgani de Madrid. Instructora de Salvamento y Socorrismo por la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo.

José Luis López de Ayala Panizo

Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte por la Universidad Politécnica de Madrid. Máster en Formación del Profesorado en ESO, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por la Universidad Politécnica de Madrid.

Profesor de Formación Profesional de Grado Medio y Superior (Técnico en Guía en el Medio Natural Acuático, Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva) en el Colegio Santa Gema Galgani de Madrid.

Técnico Deportivo de Nivel II en Fútbol, UEFA. Jugador de fútbol federado en 1.ª regional de la RFFM. Técnico Superior en Actividades Físico Deportivas.

Yolanda Sebastián Antona

Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad de Valladolid. Diplomada en Magisterio con Especialidad en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Monitora de ocio y tiempo libre con una dilatada experiencia tanto en campamentos intensivos de multiaventura como en campamentos urbanos con niños y jóvenes de entre 3 y 16 años. Monitora de talleres de ocio preventivo. Monitora de talleres de técnicas de estudio, dinámicas de grupo y educación sexual para adolescentes y coordinadora de campamentos urbanos. Monitora de piragüismo en la empresa Hoces del Duratón y profesora de diferentes áreas en los cursos de monitor de ocio y tiempo libre en la empresa Intercamp.

Índice

Capítulo 1

Caracterización de los proyectos de tiempo libre	17
1. Ocio y tiempo libre	18
2. Programas de tiempo libre para colectivos específicos: infancia y juventud....	22
3. Análisis de recursos de tiempo libre	25
4. Marco legislativo. Estructura organizativa y funcional	30

Capítulo 2

Organización de actividades de tiempo libre	39
1. Valor educativo del juego.....	40
2. El juego	41
3. Uso del juego en la animación del tiempo libre.....	45
4. Organización y selección de materiales para las actividades de ocio y tiempo libre	47
5. Recursos lúdico-recreativos	49
6. Actividades lúdicas adaptadas a personas con discapacidad	51
7. Organización de espacios de ocio	52
8. Prevención y seguridad en espacios de tiempo libre	59
9. Valoración de la importancia de la generación de entornos seguros en las actividades de tiempo libre	61

Capítulo 3

Desarrollo de actividades recreativas y de tiempo libre	69
1. Animación y técnicas de expresión	70
2. Creatividad, significado y recursos	71
3. Aplicación de técnicas para el desarrollo de la expresión oral, plástica, motriz, musical y audiovisual.....	73
4. Realización de actividades para el desarrollo de la expresión	76
5. Juegos para el desarrollo de las habilidades sociales e intelectuales.....	78
6. Juegos para el desarrollo de conductas saludables	82
7. Juegos para el desarrollo motor de la persona.....	86
8. Los talleres en la educación en el tiempo libre	88
9. Aplicaciones de los recursos audiovisuales e informáticos en la animación de tiempo libre	90
10. Diseño de actividades para el tiempo libre a partir de recursos y técnicas expresivas	93
11. Adecuación de los recursos expresivos a las diferentes necesidades de los usuarios	93
12. Diseño de actividades de ocio y tiempo libre normalizadas para personas con discapacidad	94

Capítulo 4

Desarrollo de actividades de ocio y tiempo libre en el medio natural	103
1. Educación ambiental	104
2. Marco legislativo en las actividades en el medio natural.....	109
3. Uso y mantenimiento de los recursos en el medio natural.....	109
4. Actividades recreativas en el medio natural	110
5. Juegos y actividades medioambientales.....	115
6. Ecosistema urbano.....	117
7. Prevención y seguridad en las actividades del tiempo libre en el medio natural.....	122

Capítulo 5

Organización de actividades de campamento	131
1. Organización y desarrollo de actividades recreativas de acampada en el medio natural.....	132
2. Juegos y actividades recreativas en el entorno natural.....	136
3. Rutas y campamentos	144
4. Instalaciones para la práctica de actividades en el medio natural	154
5. Marco legislativo de uso de las instalaciones.....	155
6. Situaciones de emergencia en el medio natural.....	156

Capítulo 6

Seguimiento y evaluación de las actividades de tiempo libre	167
1. Evaluación de las actividades de animación de tiempo libre	168
2. Técnicas e instrumentos para la realización de la evaluación en el ámbito del tiempo libre	171
3. Indicadores de evaluación	175
4. Elaboración y cumplimentación de registros de seguimiento	177
5. Elaboración de memorias e informes	178
6. Gestión de calidad en los programas y actividades de tiempo libre	181
Soluciones “Evalúate tú mismo”	188



CAPÍTULO

1

CARACTERIZACIÓN DE LOS PROYECTOS DE TIEMPO LIBRE

José Luis López de Ayala Panizo

Sumario

1. Ocio y tiempo libre
2. Programas de tiempo libre para colectivos específicos: infancia y juventud
3. Análisis de recursos de tiempo libre
4. Marco legislativo. Estructura organizativa y funcional
 - Resumen, glosario, ejercicios y test de evaluación

En este capítulo vamos a contextualizar los **proyectos de tiempo libre**. Para ello vamos a conocer las características del tiempo libre y del ocio, y explicaremos las diferencias entre ambos conceptos. Viajaremos a lo largo de la historia contemporánea para descubrir cómo ha evolucionado el tiempo libre y cómo es en la sociedad actual. Aprenderemos las **características de las actividades de tiempo libre** en función de los grupos de población a los que nos dirijamos y conoceremos los distintos **tipos de centros de ocio** que existen. Por último, veremos el **marco legislativo** que regula estos conceptos en la Constitución española.

I. OCIO Y TIEMPO LIBRE

El tiempo libre y el ocio son un termómetro que nos permite conocer lo evolucionada que está una sociedad. Las personas que pertenecen a **las sociedades más avanzadas disponen de un mayor tiempo libre** y lo enfocan de una manera más responsable. Además, las actividades de ocio son más complejas y sofisticadas en las sociedades más evolucionadas.

Las actividades de ocio requieren **animadores y dinamizadores** profesionales que las dirijan de manera adecuada. Esta demanda hace que sea una salida profesional interesante. El animador debe plantear actividades dinámicas, que favorezcan la participación activa de todos los miembros y que permitan el disfrute del tiempo libre de una forma positiva.

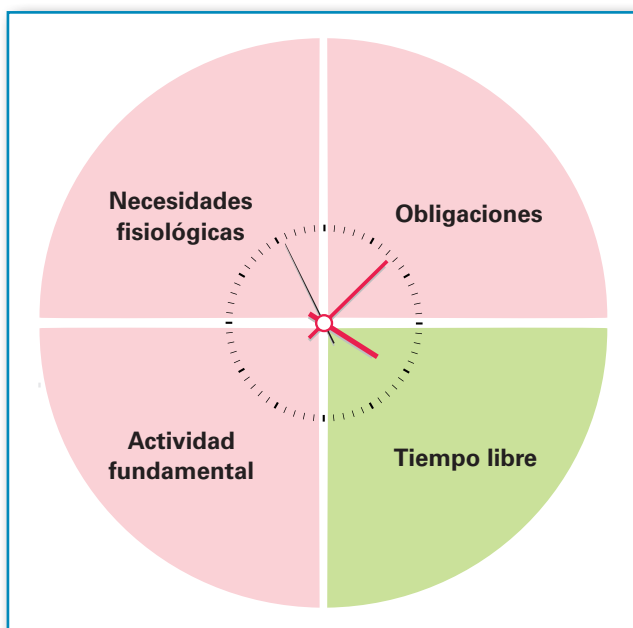


Figura 1. Reparto de tareas y tiempo libre diario.

El **tiempo libre** es aquel que le queda a una persona después de haber cubierto las necesidades fisiológicas: comer, dormir, asearse, etc.; de cumplir con sus obligaciones familiares y sociales: cuidado de familiares, compromisos sociales ineludibles, tareas domésticas, etc.; y de haber desempeñado su actividad fundamental: estudiar o trabajar (Figura 1).

El **ocio** es la utilización del tiempo libre en actividades elegidas de manera voluntaria, de carácter autotélico, es decir, que dicha actividad es un fin en sí mismo, y que suponga una **experiencia satisfactoria** (Figura 2). Cualquier actividad que realicemos en nuestro tiempo libre y que cumpla estas tres características la consideraremos una actividad de ocio. Bien es cierto que, puntualmente, puede no darse alguno de los tres aspectos mencionados pero que la actividad sea considerada de ocio. Por ejemplo, podemos organizar una partida de bolos con amigos y que algún otro factor que no depende directamente de nosotros, como

Juego para trabajar la expresión musical

TABLA 4

Nombre: <i>Coches, trenes y aviones</i>	
Edad: 3 a 7 años	Número de participantes: gran grupo, de 10 a 20 personas
Espacios	Sala diáfana y amplia
Materiales	Un aro mediano o pequeño por cada participante, unas maracas, un tambor y unos cascabeles
Desarrollo	El monitor, por arte de magia, va a convertir a los niños y niñas en medios de transporte. Va a asociar cada medio de transporte a un instrumento musical: el tren con los cascabeles, el coche con el tambor y el avión con las maracas Así pues, cuando suenen los cascabeles, los niños tienen que colocarse haciendo un tren y desplazarse por el espacio. Cuando suenen las maracas, los niños se desplazaran individualmente por el espacio planeando como si fuesen aviones; y cuando suene el tambor, deben coger el aro y hacer como si condujesen el coche

Juego para trabajar la expresión audiovisual

TABLA 5

Nombre: <i>Fotografiando mi entorno</i>	
Edad: 5 a 10 años	Número de participantes: gran grupo, se trabaja por parejas
Espacios	Cualquier entorno en el que se esté realizando la actividad de expresión audiovisual
Materiales	Una cámara de fotos digital por cada pareja
Desarrollo	A cada pareja se le da la consigna: <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar elementos u objetos de color rojo / azul / amarillo / verde, etc. • Encontrar 1 árbol / 2 árboles juntos / 3 árboles juntos, etc. • Encontrar elementos de la comida • Encontrar cosas que haya en el baño, etc. <p>Los niños conforme lo vayan encontrando tienen que fotografiarlo. Después los monitores imprimirán las fotos y entre todos realizarán unos paneles en los que se expondrán las fotos de los niños y analizarán si han cumplido las consignas que se les dieron</p>

Juego para trabajar la expresión motriz

TABLA 6

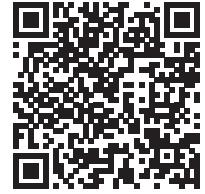
Nombre: <i>Los mimos</i>	
Edad: 3 a 10 años	Número de participantes: grupos de 4 personas
Espacios	Interior o exterior, no demasiado grande
Materiales	No es necesario
Desarrollo	El monitor elige el tema (deportes, personajes, animales, etc.) y cada niño escoge uno de ellos para representarlo únicamente mediante gestos y movimientos, sin hacer uso de la palabra. Se van sumando los puntos de los personajes que van a acertando

2. MARCO LEGISLATIVO EN LAS ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL

Desafortunadamente, en lo que se refiere al mundo del ocio y el tiempo libre, en nuestro país no vamos a encontrar un marco legislativo común o una normativa estatal que lo regule. De la misma forma, no existen leyes comunes que rijan las actividades en el medio natural.

Como ya explicamos en el capítulo 1, el Estado otorga a cada comunidad las competencias pertinentes para que legisle como considere en este ámbito, por lo que cada comunidad autónoma tiene su normativa específica.

Para profundizar en la legislación que rige las actividades en el medio natural tendréis que consultar los portales de juventud de la comunidad autónoma en la que estéis interesados.



<http://didania.org/recursos/legislacion/legislacion-sobre-ocio-y-tiempo-libre>

Legislación sobre ocio y tiempo libre

3. USO Y MANTENIMIENTO DE LOS RECURSOS EN EL MEDIO NATURAL

Dentro de los programas de ocio y tiempo libre que diseñamos y que llevamos a cabo, son muchas las **actividades que pueden realizarse en el medio natural** (montes, campos, praderas, pinares, etc.). Es muy importante **transmitir** a los participantes de estas actividades, el **cuidado y respeto por el medio y por los recursos naturales** que en él se encuentran.

A continuación vamos a exponer una serie de valores que debemos transmitir tanto a niños como a jóvenes, y que les enseñarán a ser adultos responsables con su entorno (Figura 3).

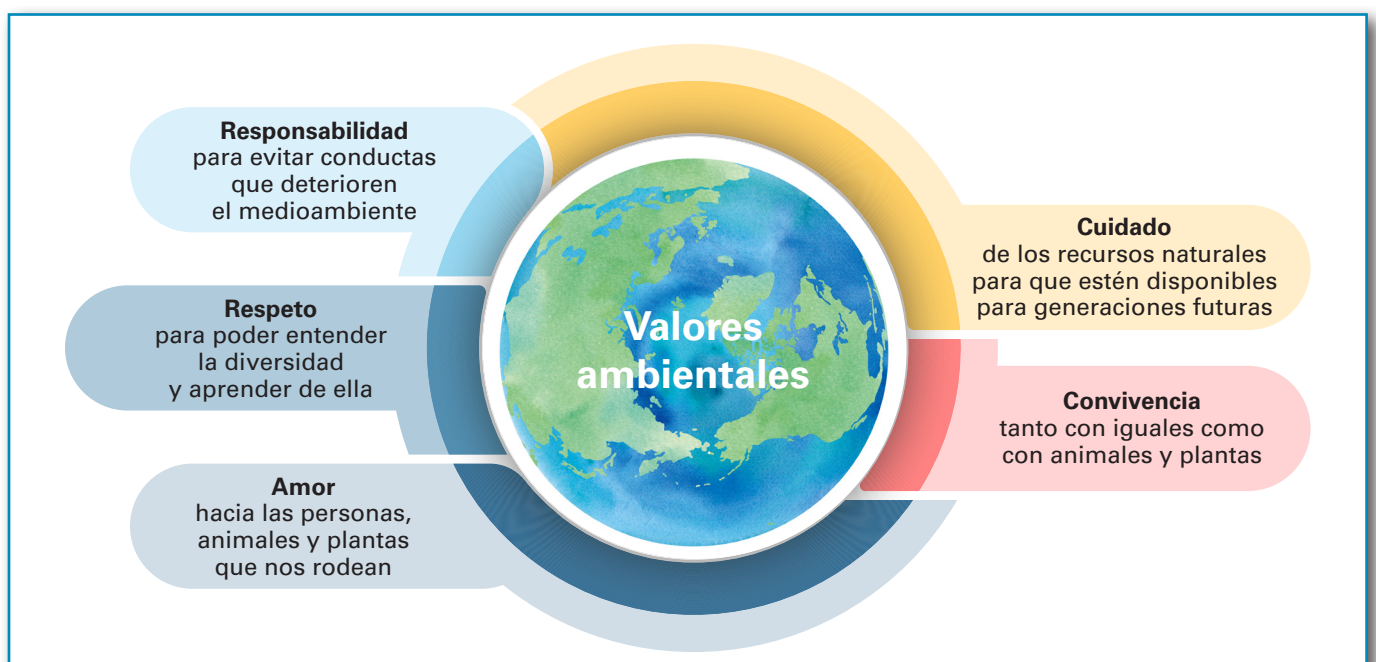


Figura 3. Valores ambientales para fomentar el respeto por el entorno.



RECUERDA QUE

Las herramientas que necesitamos para observar la flora y la fauna son: prismáticos, cámara de fotos, cuaderno de campo y manual de especies en caso de no ir guiados por un especialista en el tema.

Es importante que como Técnicos en Guía en el Medio Natural y de Tiempo Libre traslademos a nuestros chavales unas mínimas **normas de comportamiento hacia la fauna y la flora** como las que citamos a continuación:

- 】 No hacer ruido que pueda molestar a la fauna.
- 】 No recolectar ejemplares botánicos ni animales si no se está autorizado.
- 】 Respetar las infraestructuras agropecuarias: si encuentras una puerta de paso de ganado, déjala siempre como la encontraste.
- 】 Si encuentras indicios de trampas ilegales o cebos sospechosos de estar envenenados, llama al Seprona de la Guardia Civil para denunciar el hecho.
- 】 Debe prevalecer el respeto a los animales y a los ecosistemas; su bienestar es lo primero.
- 】 Si se localiza algún nido o madriguera de alguna especie, no debe compartirse públicamente su localización (solo con personal técnico especializado) y siempre debe ponerse en conocimiento de las autoridades pertinentes.

INFORMACIÓN IMPORTANTE



Hanami en japonés significa literalmente **ver flores**, hace alusión al arte de ver y observar las flores. Por otro lado, "**hacer hanami**" en japonés se refiere a hecho de hacer un picnic bajo los cerezos en flor para reunirse con familiares, amigos o compañeros de trabajo, para comer llevando el **obento** (una fiambra).

4.2. Senderismo e itinerarios interpretativos. Adaptación a personas con discapacidad

El **senderismo** puede definirse como **una actividad al aire libre** que se realiza **a pie siguiendo una ruta**, marcada o no, de forma individual o en grupo. Es a la vez un deporte y un pasatiempo de descubrimiento, placentero y contemplación de la naturaleza. También se puede denominar paseo, ruta, marcha o excursión, generalmente en senderos naturales. Su duración es extremadamente variable: desde una caminata de unas pocas horas hasta una larga excursión de varios días o incluso semanas, cuya denominación es **trekking**.

4.2.1. Tipos de senderos en España

Según la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada (FEDME), podemos distinguir los siguientes tipos de senderos:

- 】 **Senderos de gran recorrido (GR®)**. Señalización de colores blanco y rojo. Superan los 50 km de recorrido o varios días de ruta.



https://www.guardiacivil.es/es/institucional/Conocenos/especialidades/Medio_ambiente/index.html

Seprona

¿Qué son las barras direccionales?

La barra direccional es una barra cilíndrica de unos 3 metros en la que se colocan tres personas en fila que la sujetan por el mismo lado. La persona que ocupa el primer puesto tiene que tener una visión completa, la persona que ocupa el segundo lugar puede ser invidente o tener resto de visión y la que ocupa el tercer y último lugar debería tener resto de visión como mínimo. El objetivo es que el guía vaya marcando el camino a seguir, mientras que la persona que ocupa el último lugar da estabilidad al conjunto, con el fin de que la persona ciega pueda adaptarse a las irregularidades del terreno con cierta garantía de éxito (Figura 6).



RECUERDA QUE

La barra direccional fue ideada por el doctor Carrascosa, miembro del grupo de montaña de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).



Figura 6. Barra direccional para senderismo adaptado.

5. JUEGOS Y ACTIVIDADES MEDIOAMBIENTALES

El juego, para Pichón Riviere, es una forma de explorar el mundo, un verdadero campo de aprendizaje, un ajuste del sistema de comunicación y un entrenamiento para el cambio. Esta definición es quizás la que revele el verdadero espíritu del juego en educación ambiental. **El juego permite** no solo **tomar conciencia de las situaciones y del entorno**, sino que también capacita para la acción, permite experimentar conductas complejas y, como dice Pichón Riviere, “entrena para el cambio”. **Permite a las personas suponer soluciones a situaciones imaginarias**, que luego son, en la mayoría de los casos, extrapolables a la vida real (Figura 7).



Figura 7. Niños jugando en el medio natural.

6.3. Tipos de ecosistema

En la Figura 10 podemos observar los diferentes tipos de ecosistemas que existen.

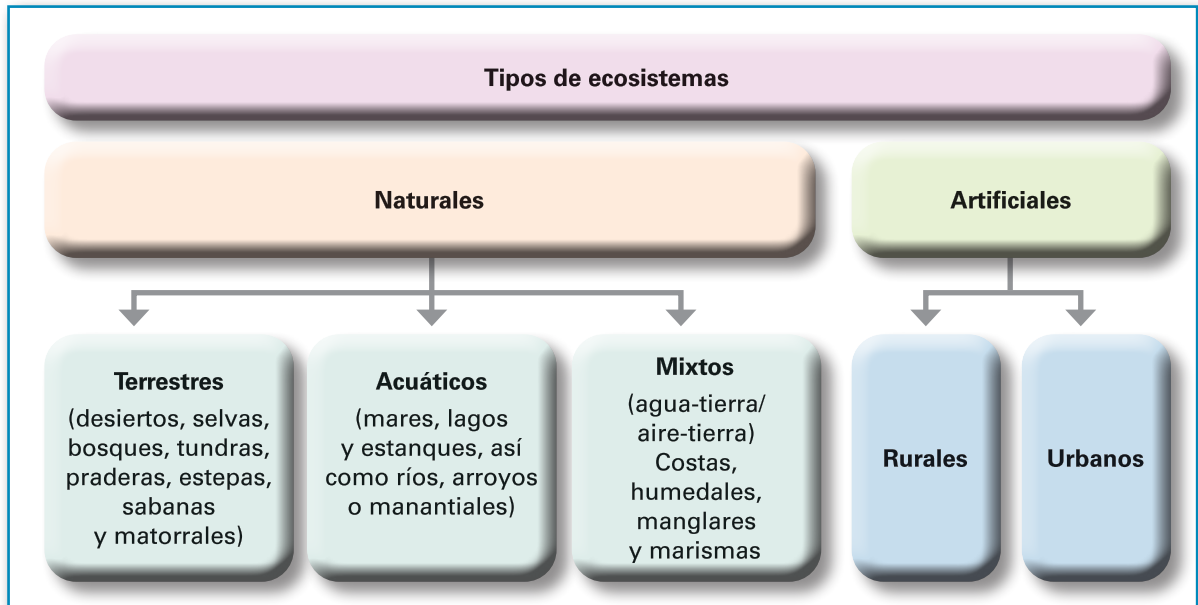


Figura 10. Tipos de ecosistemas existentes.

AMPLÍA TUS CONOCIMIENTOS

Algunos **ejemplos de ecosistemas naturales** que existen en la tierra son:

- 】 Selva amazónica.
- 】 Desierto de Atacama.
- 】 Gran barrera de coral australiana.
- 】 Páramos de montaña colombianos.
- 】 Manglares litorales de Brasil.
- 】 Taiga o bosque de coníferas canadiense.
- 】 Pradera alpina.
- 】 Estepas de Mongolia.
- 】 Indlandsis de la Antártida.
- 】 Marismas de Doñana

que cubran los campamentos, sí existe una importante variedad de actividades que, como hemos dicho anteriormente, trataremos de ofertar para cubrir las demandas más exigentes. En los siguientes apartados, analizaremos en profundidad algunas de las posibles actividades que podemos y debemos implementar en nuestro campamento:

- › **Actividades acuáticas:** juegos en la piscina, el río o el mar, que nos refrescarán en jornadas de mucho calor.
- › **Rutas de senderismo y excursiones** en las cuales los niños podrán sentir la naturaleza y sus recursos.
- › **Actividades deportivas**, especialmente colectivas y que los niños no practiquen habitualmente durante el resto del año, con un sentido no competitivo sino de diversión y compañerismo (Figura 2).
- › **Aprendizaje de idiomas**, para que los niños puedan reforzar y no dejar en el olvido una segunda lengua.
- › **Circuitos multiaventura:** muchos campamentos disponen de tirolianas, escalada y diversas actividades en el medio natural que ayudan a los niños a sentirse libres y perder el miedo.
- › **Talleres de cocina y gastronomía**, en los que los niños pueden poner en práctica sus dotes culinarias (Figura 3).



<https://www.campamentosmasterchef.com/>

Campamentos gastronómicos
y multiaventuras MasterChef



Figura 2. Las actividades deportivas deberán estar enfocadas a la diversión.



Figura 3. Pueden implementarse talleres de gastronomía en los campamentos.

- › **Paseos a caballo o en burro:** aunque el campamento no disponga de dicha actividad, probablemente pueda organizarse una salida semanal para disfrutar de estos dóciles animales. Esto supondría un cambio en la rutina.
- › **Acampada nocturna y vivac** para disfrutar al raso de una bonita noche estrellada, con una tienda de campaña en el caso de la acampada y solo con un saco de dormir y una esterilla en el vivac.
- › **Talleres de medioambiente y reciclaje**, para concienciar sobre el buen uso de los recursos para el presente y el futuro (Figura 4).



Figura 4. Los talleres de reciclaje sirven para concienciar sobre la protección del medioambiente.

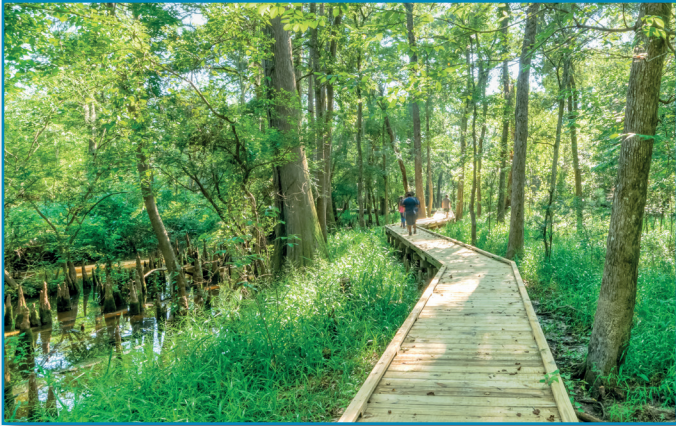


Figura 5. Medio natural.



2. JUEGOS Y ACTIVIDADES RECREATIVAS EN EL ENTORNO NATURAL

El medio natural es un medio propicio para el desarrollo de múltiples actividades. En la actualidad, la demanda de estas actividades está experimentando un **crecimiento exponencial**, sobre todo en las grandes urbes. El principal motivo de este incremento es la búsqueda de la desconexión de las actividades rutinarias del día a día y el placer que supone el contacto con el medio natural (Figura 5).

Es importante reseñar que este tipo de actividades pueden realizarse con la familia, con amigos, con mascotas o de forma individual. Este es otro de los motivos de su éxito.

2.1. Orientación en la naturaleza: técnicas y procedimientos. Mapa y brújula

2.1.1. Conceptos clave

El medio natural es un contexto en el que no estamos acostumbrados a movernos en nuestro día a día. Por este motivo, es muy importante que conozcamos diferentes herramientas y recursos para hacer de este lugar un medio seguro y más controlado.

Orientación

Etimológicamente, la palabra orientación tiene su origen en el término "oriente", que hacía referencia al este o lugar por donde salía el sol.

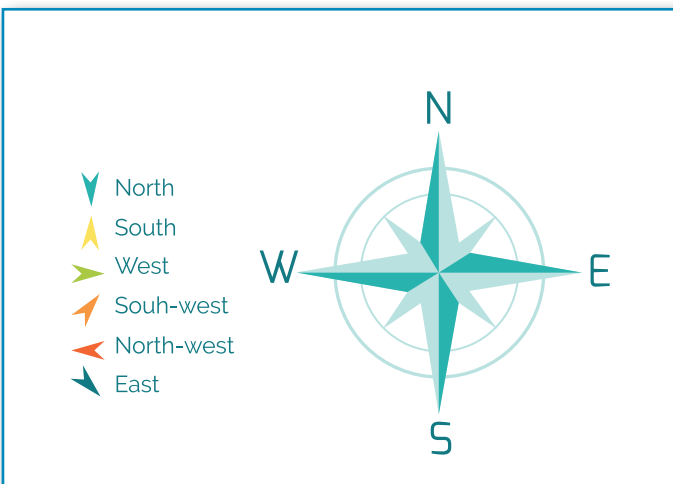


Figura 6. La rosa de los vientos muestra los puntos cardinales, normalmente en inglés.

Podemos definir el concepto de "orientación" como la capacidad que tenemos algunos seres vivos para saber cuál es nuestra **posición dentro de un área, plano o espacio**. Para ello se pueden establecer como sistema de referencia los **puntos cardinales** (norte, sur, este y oeste), aunque también es posible orientarse respecto a un **punto fijo** (Figura 6).

Brújula

Su origen se localiza en China, en torno al siglo IX. La primera aplicación de la brújula fue en el campo de la náutica, pues en mitad de una superficie acuática sin referencias se precisaba de algún ele-

Las pistas deben ser **fácilmente reconocibles e identificables**. Nunca deben ser colocadas ni fabricadas con elementos que dañen al medio natural y debemos estar completamente seguros de que al finalizar la prueba serán recogidas y no las dejaremos tiradas en el terreno. Asimismo, debemos identificar el punto de inicio y el de final de la actividad (Figura 11).

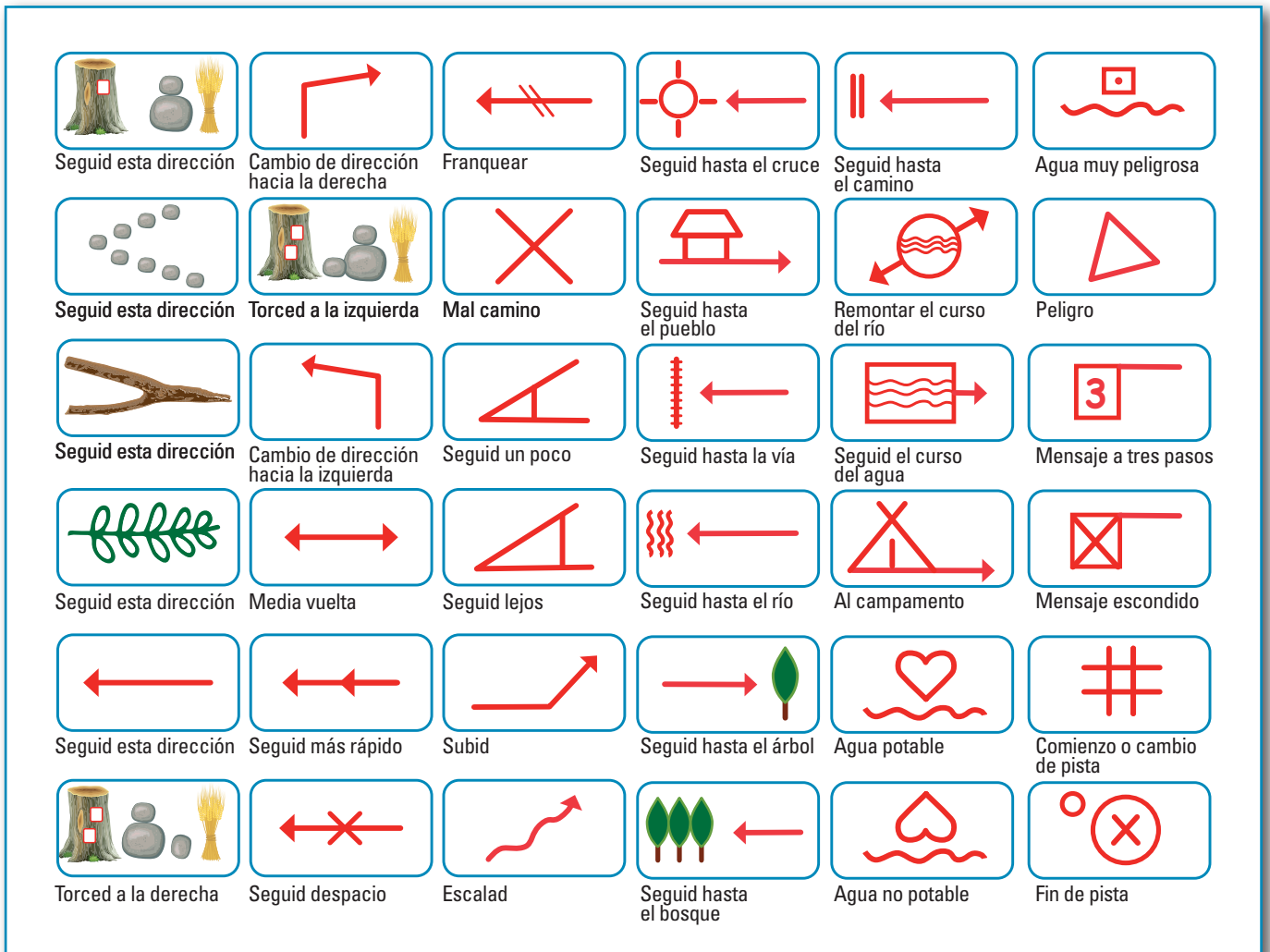


Figura 11. Ejemplo de señalizaciones de rastreo.

► **Juego de pistas:** el objetivo de este juego es **llegar a un punto concreto** que podemos definir como “tesoro” o “bomba”, por ejemplo, en función del tema que queramos proponer. Para llegar a dicho punto final, los participantes deben ir descubriendo **diferentes pistas**. Se puede realizar en dos formatos distintos:

- Consecución de pistas, la última de las cuales nos llevaría al punto final.
- Consecución de pistas que, al unificarlas, nos permitan llegar al destino final. Un ejemplo sería conseguir las seis piezas de un puzle que, una vez formado, indica la última pista.

Características positivas y negativas de la evaluación

TABLA 1

Características positivas	Características negativas
Toma en cuenta la aportación de todos los agentes (tanto evaluadores como evaluados)	Solo tiene en cuenta los parámetros aportados por los evaluadores
Da importancia a todo el proceso, desde el inicio, pasando por el progreso intermedio hasta el resultado final	El resultado final se considera como definitivo, limitando la capacidad de superación y eliminando las nuevas oportunidades de mejora
Recaba información útil sobre el conocimiento que van adquiriendo los agentes que participan en el proceso	Solo contempla "la respuesta correcta", dejando sin peso al proceso cognitivo que lleva a la elaboración de la respuesta
Se desarrolla en una línea temporal de forma continua y flexible	Es rígida y tiene lugar solo en momentos determinados
Considera el proyecto en su globalidad, así como las características de los agentes que intervienen en él	Opera como un instrumento o mecanismo de control

1.2. Momentos de la evaluación

Como hemos mencionado anteriormente, el **proceso de evaluación** debe entenderse como algo **continuo**, que tenga en cuenta todo el proceso de forma **global** y dé importancia al **proceso de aprendizaje** y no solo al resultado final.

Por este motivo, vamos a determinar los **momentos de la evaluación** que se muestran en la Figura 1.

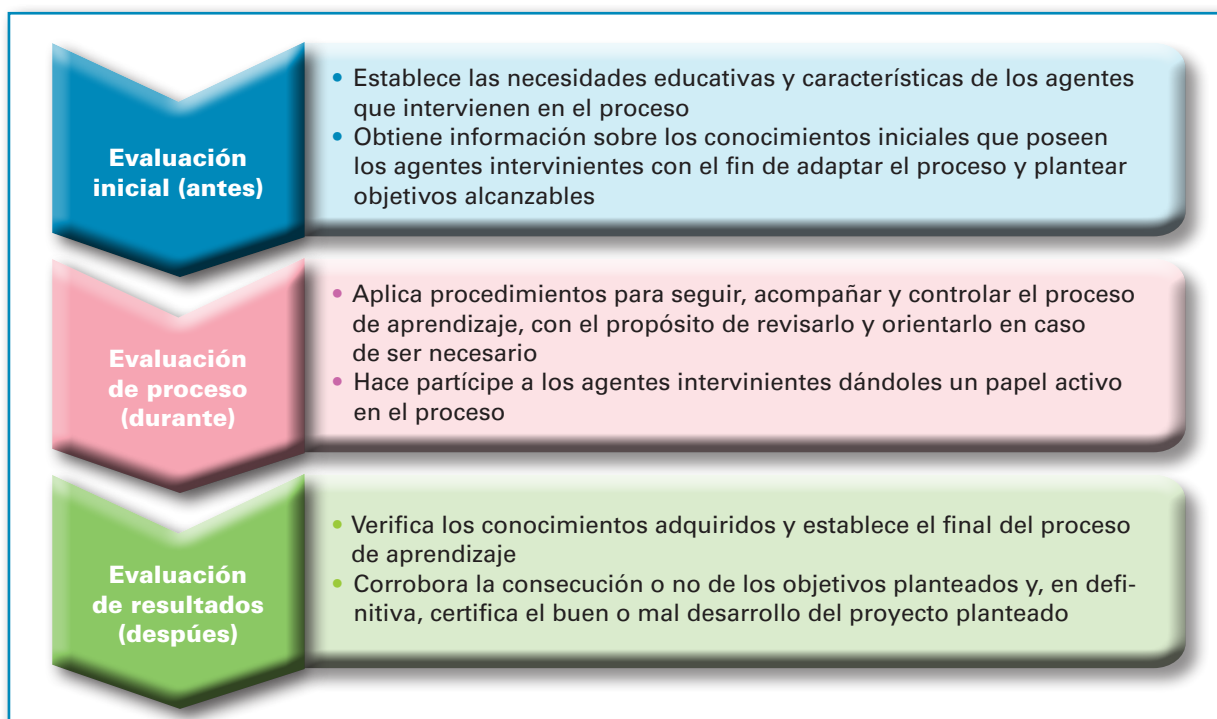


Figura 1. Etapas de la evaluación.



RESUMEN

- ✓ A lo largo de este capítulo hemos profundizado en el concepto de **evaluación** y en todos aquellos elementos que la complementan.
- ✓ Hemos definido los conceptos de **técnica e instrumento de evaluación**, y hemos reflejado algunos ejemplos: **observación, registro, listas de cotejo, escalas, entrevistas y cuestionarios**.
- ✓ Igualmente, hemos determinado cuáles son los **criterios** y los **indicadores de evaluación** y su papel en el proceso evaluador.
- ✓ También hemos definido los aspectos que deberían reflejarse en un **proyecto** y en una **memoria**, así como la importancia de esta en el proceso de la evaluación.
- ✓ Finalmente, hemos establecido las pautas para realizar la **gestión de calidad de los programas y actividades de tiempo libre**.

G L O S A R I O

Adaptativo: que tiene capacidad de adaptación.

Autoevaluación: evaluación de los propios conocimientos.

Coevaluación: evaluación del desempeño de un alumno a través de la observación de sus propios compañeros.

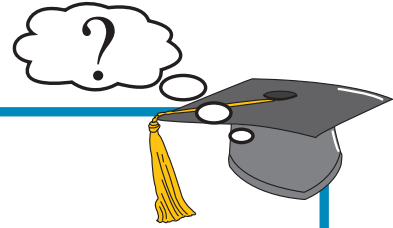
Cotejo: comparación y examen de dos cosas para apreciar sus semejanzas y sus diferencias.

Eficiencia: capacidad para realizar o cumplir adecuadamente una función.

Escala: serie de elementos de la misma especie, ordenados gradualmente en función de alguna de sus características o cualidades.

Heteroevaluación: evaluación que realiza el profesor sobre el alumno.

Propósito: objetivo que se pretende alcanzar.



EJERCICIOS

- › E1. Explica la evolución del tiempo libre en la historia contemporánea.
- › E2. Plantea mediante un ejemplo una actividad de ocio adaptado.
- › E3. Explica las diferencias entre tiempo libre y ocio, y pon un ejemplo de ambas.
- › E4. Busca y señala el decreto que regula las normas para un campamento en la comunidad autónoma española que prefieras.
- › E5. Enumera los objetivos de una ludoteca.



EVALÚATE TÚ MISMO

1. Señala la opción incorrecta. Hacer una excursión por el monte con dos amigos y los respectivos perros es una actividad de ocio porque...:

- a) Es una vivencia placentera.
- b) Decidimos cuándo y dónde hacerla.
- c) Es necesario pasear a los perros.
- d) Es un fin en sí mismo.

2. Las actividades de ocio que programemos para los niños deben...:

- a) Trabajar la psicomotricidad.
- b) Ser sencillas y que no tengan un gran componente cognitivo.
- c) Promover la creatividad y los hábitos saludables.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

3. Señala la afirmación incorrecta. Los hogares de mayores ofrecen actividades de ocio beneficiosas para...:

- a) Mejorar su empleabilidad.
- b) Relacionarse con otras personas.
- c) Aumentar la autonomía personal.
- d) Mejorar sus habilidades físicas.