
**TÉCNICO SUPERIOR
EN ENSEÑANZA
Y ANIMACIÓN
SOCIODEPORTIVA**



Planificación de la animación sociodeportiva

COORDINADORA
Ester Jiménez Ormeño



Autora

Coordinadora

Ester Jiménez Ormeño

Graduada en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad de Castilla-Mancha. Doctora por la Universidad de Castilla-Mancha. Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (Especialidad: Educación Física) y Máster Universitario en Investigación en Ciencias del Deporte por la Universidad de Castilla-La Mancha. Profesora en el Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Camilo José Cela y profesora en el Centro de Estudios Profesionales de dicha universidad, en el Ciclo Formativo de Grado Superior en Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva (TSEAS). Madrid

Índice

Capítulo 1

Análisis de la realidad en animación sociodeportiva	13
1. La animación. Aspectos históricos y conceptuales.....	14
2. Análisis general del público al que va destinada la animación según edad y desarrollo evolutivo, posibilidades de comunicación, lugar de procedencia y nivel sociocultural.....	22
3. Métodos, técnicas e instrumentos de análisis de la realidad.....	24

Capítulo 2

Programación y diseño de proyectos de animación sociodeportiva	43
1. Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva	44
2. Criterios de programación: tipos de usuarios y clientes, objetivos, metodología, actividades más adecuadas, infraestructura, espacios y materiales	44
3. Diseño de proyectos de animación sociodeportiva: estructura del proyecto de animación por la adición de programas y encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos	54
4. Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva	57
5. Adecuación y respuesta a las necesidades y expectativas de la demanda en el diseño de proyectos de animación sociodeportiva	59
6. Planificación en los proyectos de animación sociodeportiva	60
7. Complementariedad de programas de animación en función de su contexto: cultural, turístico y deportivo	61
8. Modelos de proyectos de animación: urbanos, en el medio natural y mixto, entre otros	63

Capítulo 3

Gestión de proyectos de animación sociodeportiva	71
1. Recursos humanos en proyectos de animación sociodeportiva	72
2. Recursos materiales y espacios en proyectos de animación sociodeportiva	80

Capítulo 4

Estrategias de promoción y difusión en proyectos de animación sociodeportiva	119
1. Publicidad y comunicación.....	120
2. Técnicas de promoción y comunicación: objetivos de la promoción	122
3. Uso de tecnologías de la información y la comunicación en la promoción y difusión de proyectos de animación	124
4. Acciones promocionales. Control presupuestario	127
5. Elaboración de materiales para la promoción y difusión de proyectos de animación: carteles, trípticos y propuestas para páginas web, entre otros	128
6. Soportes comunes. Criterios de utilización. Valoración económica.....	132

Capítulo 5

Evaluación de proyectos de animación sociodeportiva	141
1. Evaluación de proyectos de animación. Indicadores. Finalidades.....	142
2. Técnicas e instrumentos para la evaluación de proyectos de animación. Protocolos de aplicación, criterios de fiabilidad y validez.....	148
3. Los soportes informáticos en el tratamiento de la información	152
4. Valoración y análisis del servicio prestado: características del servicio, conceptos básicos de calidad de prestación de servicios, interpretación de resultados y elaboración de informes	154
5. La gestión de la calidad en los proyectos de animación. Aplicación de la retroalimentación en proyectos de animación sociodeportiva	156
6. Evaluación y seguimiento en las intervenciones para impulsar la igualdad entre hombres y mujeres.....	157
Soluciones “Evalúate tú mismo”	166

CAPÍTULO

2

PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

Ester Jiménez Ormeño

Sumario

1. Modelo teórico en los proyectos de animación sociodeportiva
 2. Criterios de programación: tipos de usuarios y clientes, objetivos, metodología, actividades más adecuadas, infraestructura, espacios y materiales
 3. Diseño de proyectos de animación sociodeportiva: estructura del proyecto de animación por la adición de programas y encuadre de programas en ámbitos o sectores específicos
 4. Definición de las medidas de prevención y seguridad en los proyectos de animación sociodeportiva
 5. Adecuación y respuesta a las necesidades y expectativas de la demanda en el diseño de proyectos de animación sociodeportiva
 6. Planificación en los proyectos de animación sociodeportiva
 7. Complementariedad de programas de animación en función de su contexto: cultural, turístico y deportivo
 8. Modelos de proyectos de animación: urbanos, en el medio natural y mixto, entre otros
- Resumen, glosario, bibliografía, ejercicios y test de evaluación

Tras el análisis de la realidad, el cual nos permite conocer el contexto y el colectivo con el que vamos a trabajar, debemos pasar a la siguiente fase: **programar y diseñar nuestro proyecto** de acuerdo con las necesidades y preferencias detectadas y las prioridades establecidas. Para que esa **programación** sea eficiente y eficaz a la hora de ser puesta en práctica, debemos **delimitar y definir sus objetivos** y organizarla según una serie de criterios como, por ejemplo, el **grupo de personas** a los que va enfocado, las **actividades** que se van a desarrollar o los **recursos** necesarios.

I. MODELO TEÓRICO EN LOS PROYECTOS DE ANIMACIÓN SOCIODEPORTIVA

Como ya vimos en el capítulo 1, el **modelo metodológico** sobre el que se basa cualquier intervención de animación está constituido por cuatro fases:

- › Análisis de la realidad.
- › Programación del proyecto.
- › Ejecución del proyecto.
- › Evaluación del proyecto.

Revisamos detalladamente cómo realizar la primera fase de **análisis de la realidad**, por lo que en este segundo capítulo nos centraremos en la fase de **programación del proyecto**. Esta fase consiste en el **diseño de la intervención** de forma organizada y acorde tanto al análisis de la realidad anteriormente citado como a los recursos, materiales y humanos disponibles.

Toda intervención de animación que pretenda conseguir unos fines requiere la definición previa de sus **objetivos**. Además, exige conocer una serie de **pautas** para desarrollar la actividad de forma organizada y coherente y que, una vez finalizada, permita la evaluación de todo el proceso de programación y de los resultados obtenidos.

2. CRITERIOS DE PROGRAMACIÓN: TIPOS DE USUARIOS Y CLIENTES, OBJETIVOS, METODOLOGÍA, ACTIVIDADES MÁS ADECUADAS, INFRAESTRUCTURA, ESPACIOS Y MATERIALES

De forma general, podemos decir que **programar cualquier intervención de animación** va a dotar de **estabilidad y seriedad** a las



Una previsión anticipada de nuestra actuación nos permitirá ser más efectivos y ofrecer una actividad de mayor calidad.

Como ya hemos visto en capítulos anteriores, la **planificación del proyecto** no solo consiste en **programar** y **organizar**, sino que también debemos **evaluar**. La **evaluación** nos ayudará a comprobar la eficacia del trabajo, pero también a analizar el efecto que provoca nuestro proyecto en la sociedad; es decir, si gracias a él se produce un cambio social.

La evaluación no debe realizarse únicamente al finalizar dicho proyecto sino durante toda su planificación. Así podremos asegurarnos de que todo está saliendo correctamente o por el contrario, si debemos realizar **modificaciones** que nos ayuden a conseguir los **objetivos marcados**.

I. EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN. INDICADORES. FINALIDADES

La **evaluación** es un proceso que nos va a permitir obtener y analizar la información necesaria para determinar la calidad y la idoneidad de nuestro trabajo y, por lo tanto, para tomar decisiones respecto a la mejora del proyecto si fuera necesario. Dicho de otro modo, evaluar sería la comparación entre lo que se ha alcanzado en un momento determinado mediante una acción con respecto a lo que se debería haber alcanzado según lo establecido en nuestra programación.

La evaluación debe ser **planificada** durante la elaboración del proyecto. De modo general, podemos decir que nuestro **plan de evaluación** debe tener en cuenta cuatro cuestiones clave que desarrollaremos a continuación:

- 】 Qué personas forman el equipo evaluador, especificando sus tareas.
- 】 Qué nos interesa evaluar, definiendo los indicadores y criterios que vamos a utilizar.
- 】 Qué técnicas e instrumentos vamos a usar para la recogida de datos (apartado 2 de este capítulo).
- 】 Cuándo evaluar, su cronograma.

I.1. ¿Quién va a evaluar?

La evaluación no puede ser realizada únicamente por el animador responsable de la actividad, aunque este sí diseña el plan de evaluación, sino que en ella deben participar **todas las partes implicadas** en el



Un mayor número de participantes en el proceso evaluador implicará mayor cantidad de información recopilada y también mayor cantidad de puntos de vista expresados.



RECUERDA QUE

El término animateur (animador) apareció por primera vez en el Decreto de la Dirección de Educación Popular del Ministerio de Educación Nacional, el 17 de octubre de 1945 en Francia.

- 】 El objetivo previsto: prevención, promoción, transformación social, etc.
- 】 El contexto en el que tenga lugar: un centro penitenciario, un barrio, un colegio, una instalación deportiva, etc. (Figura 2).
- 】 Las actividades que se lleven a cabo: culturales, deportivas, lúdicas o recreativas.
- 】 El tiempo en el que se lleve a cabo: puntual, o a corto, medio o largo plazo.



Figura 2. Animación en centros penitenciarios.

1.2. Aspectos históricos y evolutivos de la animación

La **animación** ha existido desde el nacimiento de la civilización, con nombres diferentes y bajo distintas formas. ¿Acaso no hemos contado siempre con la presencia de actividades que nos han proporcionado disfrute? Cuando en el Antiguo Egipto organizaban sus grandes banquetes, realizaban peleas de lucha libre o jugaban a juegos de estrategia, ¿no buscaban el placer de participar u observar dichas actividades? ¿No perseguían el mismo objetivo los romanos cuando llevaban a cabo esos grandes eventos circenses o espectáculos en los anfiteatros? (Figura 3).

Efectivamente, con estos dos simples ejemplos podemos comprobar que la animación siempre ha estado presente en todas las sociedades y épocas, pero ¿en qué momento surge el concepto de animación como campo profesional?

Todo parece indicar que los inicios de la animación como hoy la conocemos se desarrollaron en el **contexto francófono**, aunque el término como tal se empleó por primera vez en una reunión organizada por la **UNESCO** en Austria en 1950. No obstante, en su origen se suele hacer referencia a **movimientos populares de la clase obrera**, que cobraron importancia tras la II Guerra Mundial.



Figura 3. Gladiadores luchando (1872), obra de Jean-Léon Gérôme.

FASES DEL PROYECTO	CRONOGRAMA											
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Análisis de la realidad												
Programación												
Ejecución												
Evaluación												

Figura 6. Cronograma ejemplo con la temporalización de las fases de un proyecto.

2.6. Infraestructura, espacios y materiales necesarios

La **infraestructura o el espacio necesario** para la ejecución del proyecto de animación sociodeportiva debe cubrir las necesidades que se requieren para el correcto desarrollo de las actividades programadas y debe ser adecuado al colectivo con el que se va a trabajar. Por ejemplo, en el caso de personas con discapacidad existe una normativa de obligado cumplimiento para suprimir las barreras arquitectónicas que impidan o limiten el acceso a las instalaciones o su movilidad dentro de ellas.

Por otro lado, el **uso de material variado** es imprescindible en cualquier proyecto de animación sociodeportiva, ya que facilitará el trabajo motor, el trabajo sensorial, coordinativo, de relación, etc. Si bien es cierto, contar con una alta variedad de materiales estará condicionado por los **recursos económicos** disponibles; aunque en ocasiones podemos usar material no convencional. A continuación, se exponen **ejemplos de materiales** que podemos usar en la animación sociodeportiva:

- Material para Educación Física de base: pelotas de distintos tamaños y materiales, aros, picas, cuerdas, conos, chinchetas, etc. (Figura 7).



RECUERDA QUE

La temporalización de las actividades no solo permite una organización eficaz y realista de la intervención, sino que también sirve para constatar si el tiempo establecido es suficiente para alcanzar los resultados previstos.



Figura 7. Material de iniciación deportiva.



Figura 12. Mercado medieval como actividad de un programa de animación cultural.

también se realizan actividades a través de las cuales los ciudadanos se conviertan en sujetos activos creando su propia cultura, por ejemplo, un taller de prensa, de reciclaje, de elaboración de perfumes, etc. (Figura 12).

7.2. Programas de animación turística

Son los programas que se desarrollan en el **contexto hotelero**, y ofertar actividades de diferente índole a los clientes del establecimiento durante sus vacaciones. A través de estos programas se busca la **satisfacción** del cliente y, consecuentemente, su **fidelización** al servicio con un evidente resultado económico (Figura 13).



Figura 13. Aquagym como actividad de un programa de animación turística en un hotel.



RECUERDA QUE

En la animación sociodeportiva también hacemos uso de otros espacios no simbólicos, pero estrechamente relacionados con la práctica físico-deportiva: pabellones polideportivos, piscinas municipales, campos de fútbol, etc.

7.3. Programas de animación deportiva (ocio y tiempo libre)

En este tipo de programas, la animación desemboca en el deporte como práctica saludable a nivel físico y mental, promoviendo a su vez valores como la **superación** o la **cooperación**.

En este caso, el animador debe conocer en profundidad las técnicas y los procesos de enseñanza necesarios para su adecuado desarrollo.

› **Mejorar la accesibilidad de las personas con discapacidad en los espacios e instalaciones para la práctica deportiva.**

Para ello podemos atender a las recomendaciones indicadas en la legislación en cuanto a:

- ▶ Itinerario exterior: para que una instalación sea accesible debe estar bien comunicada con la red de transporte, además debe contar con plazas de aparcamientos reservadas para personas con movilidad reducida (1 por cada 40 o 50 plazas, según normativa autonómica), correctamente adaptadas en cuanto a dimensiones, señalizadas y próximas a los itinerarios peatonales o de los accesos a las instalaciones (Figura 14).
- ▶ Acceso a la instalación: la entrada principal debe ser accesible. En el caso de que sea necesaria la existencia de una rampa para salvar un desnivel, esta no debe superar el 6 % de pendiente.

Las puertas deben garantizar una apertura mínima de 1,20 m, serán de colores que contrasten con su entorno y los tiradores (si no son automáticas) deben ser adaptados.



Figura 13. Ejemplo de barrera arquitectónica.



Figura 14. Símbolo SIA (símbolo internacional de accesibilidad) reservado para personas de movilidad reducida.

- ▶ Vestíbulo y recepción: sus dimensiones deben permitir la deambulación de personas en silla de ruedas y el pavimento debe cumplir con los requisitos de resbalamiento establecidos por el Código Técnico de Edificación. Los mostradores deben ser accesibles, siendo recomendable que existan varias alturas y un espacio para la aproximación de personas en sillas de ruedas. Asimismo, deben existir señales y paneles informativos perceptibles por cualquier usuario, bien haciendo uso de alto contraste cromático, relieve en braille, etc.
- ▶ Itinerario interior: el diseño de la instalación debe garantizar la movilidad de los usuarios por su interior, por lo que los itinerarios estarán conectados y señalizados debidamente. Además, hay que tener en cuenta las condiciones de los pavimentos (antideslizantes) y la iluminación (uniforme evitando deslumbramientos), así como la anchura mínima libre de obstáculos (1,2 metros).



RECUERDA QUE

Se consideran barreras arquitectónicas todo impedimento, traba u obstáculo que limita o impide el acceso, la libertad de movimiento, la estancia y la circulación con seguridad de las personas.

2.5.2. Normativa específica, responsabilidad, permisos, seguros y normativa medioambiental

En cuanto a la **normativa específica**, los equipamientos y recursos materiales utilizados en nuestra intervención sociodeportiva deben cumplir los criterios de seguridad de equipamiento deportivo establecidos por las normas UNE-EN, así como los reglamentos de las diferentes federaciones deportivas. Las normas UNE-EN de equipamiento deportivo son normas europeas que definen criterios funcionales y de seguridad para equipamientos deportivos. En la Tabla 3 se exponen algunos criterios de seguridad que deben ser tenidos en cuenta en el equipamiento de algunos deportes.



<https://www.csd.gob.es/es/csd/instalaciones/politicas-publicas-de-ordenacion/normativa-tecnica-de-instalaciones-deportivas/normativa-de-gestion-de>

Normas europeas de equipamientos deportivos

Normas UNE-EN con criterios de seguridad en equipamiento deportivo

TABLA 3

Especialidad	Criterios de seguridad del equipamiento
Fútbol (UNE-EN 748:2004)	Redondeo bordes y aristas
	Bajo los postes no espacio libre
	Resistencia del larguero
	Estabilidad
	Características ganchos sujeción de la red
	Atrapesamientos
Balonmano (UNE-EN 749:2004)	Redondeo bordes y aristas
	Resistencia
	Estabilidad
	Características ganchos sujeción de la red
	Atrapesamientos
Hockey (UNE-EN 750:2004)	Redondeo bordes y aristas
	Resistencia
	Estabilidad
	Características ganchos sujeción de la red
	Atrapesamientos
Baloncesto (UNE-EN 1270:2004)	Redondeo bordes y aristas
	Características del aro



RECUERDA QUE

Para ser respetuosos con el medioambiente podemos solicitar a las empresas fabricantes de material deportivo información sobre sus procesos de manufactura y gestión de residuos: si hacen un uso económico de sus embalajes, si usan materiales tóxicos en sus productos, si estos pueden reutilizarse, etc.

(Continúa en la página siguiente)

medioambiente; es decir, que los fabricantes apliquen normativas ambientales y de sostenibilidad, como por ejemplo los estándares ISO 9000 y 14000 para la gestión ambiental y la ecoauditoría, evaluando el impacto ambiental de sus productos. Además, una vez que el material es desechado, el residuo generado debe ser gestionado de manera que no produzca impactos nocivos al medio ambiente.

La **responsabilidad en materia de seguridad** en cuanto a los recursos materiales recaerá en el titular de los equipamientos deportivos. El respeto a las normas, reglamentos o leyes de seguridad de obligado cumplimiento es un requisito para estar exento de responsabilidad en el caso de accidente, pero no es suficiente, ya que además se debe contar con las **licencias administrativas y seguros** oportunos. En el caso de que se produzca algún accidente, los gestores de la instalación tienen la obligación de indemnizar económicamente al usuario lesionado. En el caso de que se cumplan todos los requisitos por parte de la instalación y surja un accidente por un mal uso del participante, este deberá asumir la responsabilidad.

2.6. Ayudas técnicas para personas con discapacidad

¿Qué son las **ayudas técnicas**? Según la Organización Internacional de Normalización (en inglés International Organization for Standardization - ISO), se entiende por **ayuda técnica** cualquier elemento, dispositivo o herramienta que, actuando como intermediario entre la persona en situación de limitación y el entorno, facilita su autonomía personal, previniendo, disminuyendo o neutralizando la deficiencia, la discapacidad o la minusvalía. Pero no debemos confundirlas con los **medios técnicos**, los cuales son modificaciones realizadas en el entorno para eliminar las barreras que limitan o excluyen a la persona con discapacidad.



La responsabilidad en materia de seguridad en cuanto a los recursos materiales recaerá en el titular de los equipamientos deportivos.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

La Organización Mundial de la Salud (OMS), en su Clasificación Internacional de Funcionamiento, Discapacidad y Salud (CIF) del año 2000, define la **discapacidad** como la restricción o ausencia de la capacidad para realizar una actividad, en la forma o dentro del margen que se considera normal para un ser humano. Esta clasificación se basa en un estudio integral del funcionamiento de las personas en base a tres componentes:

- › **Funciones psicológicas, fisiológicas o de los elementos anatómicos.**
- › **Ejecución de la actividad.**
- › **Participación en situaciones sociales.**

Incluye también los **factores del entorno y personales** como elementos clave en el desarrollo de una persona con discapacidad.





Se entiende por ayuda técnica cualquier elemento, dispositivo o herramienta que, actuando como intermediario entre la persona en situación de limitación y el entorno, facilita su autonomía personal, previniendo, disminuyendo o neutralizando la deficiencia, la discapacidad o la minusvalía.

Las ayudas técnicas pueden ser utilizadas por usuarios con o sin discapacidad, como por ejemplo personas mayores o personas con alguna lesión o enfermedad temporal, aunque deben ser adecuadas a cada caso. Estas le permitirán aumentar su nivel de independencia y autonomía personal, así como un mejor control e interacción con su entorno.

En el mercado existen distintos **tipos de ayudas técnicas**. La norma UNE-EN ISO 9999:2011 las clasifica de la siguiente forma:

- 】 Productos de apoyo para tratamiento médico personalizado.
- 】 Productos de apoyo para el entrenamiento/aprendizaje de habilidades.
- 】 Órtesis y prótesis.
- 】 Productos de apoyo para el cuidado y la protección personal.
- 】 Productos de apoyo para la movilidad personal.
- 】 Productos de apoyo para actividades domésticas.
- 】 Mobiliario y adaptaciones para viviendas y otros locales.
- 】 Productos de apoyo para la comunicación y la información.
- 】 Productos de apoyo para manipular objetos y dispositivos.
- 】 Productos de apoyo para la mejora y evaluación del ambiente/entorno.
- 】 Productos de apoyo para el empleo y la formación laboral.
- 】 Productos de apoyo para el esparcimiento.



Figura 20. Ejemplos de prótesis de pierna.

En este apartado nos centraremos en aquellas ayudas técnicas que nos pueden servir durante las intervenciones sociodeportivas o que se utilizan en la realización de actividades físico-deportivas: órtesis y prótesis, ayudas para la movilidad personal y ayudas para la comunicación y la información.

En cuanto a las **órtesis y prótesis**, en primer lugar debemos diferenciar ambos términos. Las órtesis son dispositivos que sirven para asegurar el cuerpo de una forma conveniente con el objetivo de prevenir desviaciones y deformidades, corregirlas, recuperar la funcionalidad o controlar el tono muscular (Figura 20). Mientras que las prótesis son dispositivos o elementos que sustituyen a algún órgano o parte del cuerpo; estas pueden ser mecánicas para dar funcionalidad a esa zona o simplemente estéticas.

Entre las **ayudas técnicas para la movilidad** personal podemos destacar, entre otros, los siguientes elementos:

Promocionar o difundir una intervención sociodeportiva no solo es una actividad propagandística, sino que debe ser planificada en un **plan de promoción y difusión**; es decir, programada, organizada y evaluada (Figura 3):

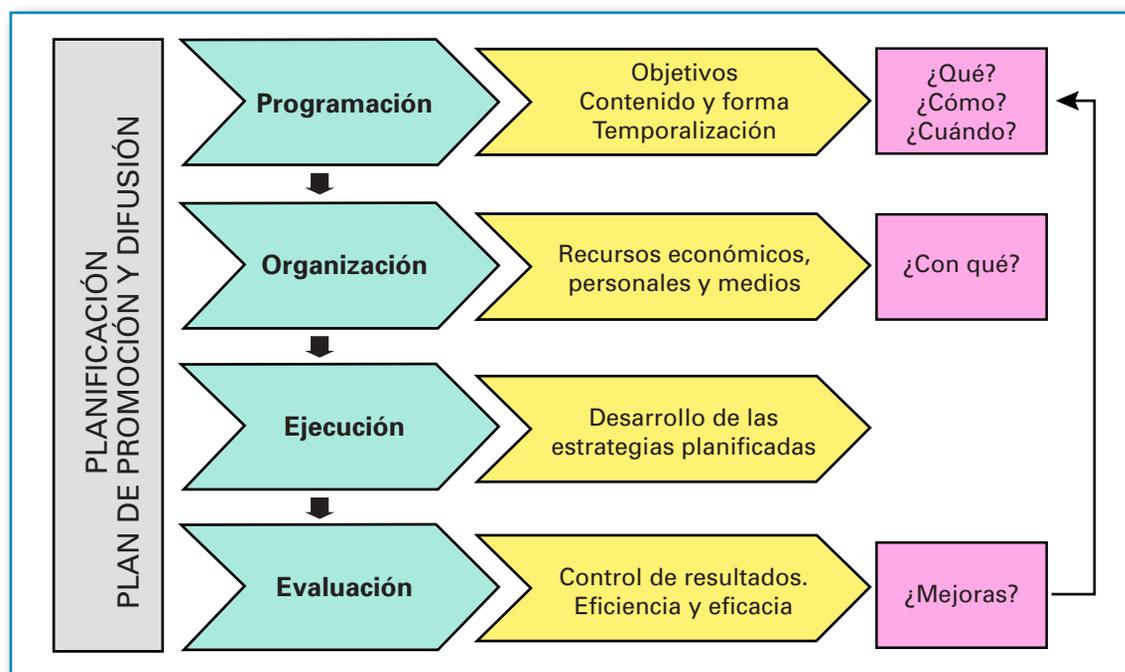


Figura 3. Plan de promoción y difusión de un proyecto de animación.

- ▶ Debe programarse previamente, estableciendo los objetivos y el contenido, su temporalización y su forma de difusión (qué, cuándo y cómo).
- ▶ Debe organizarse seleccionando los recursos económicos necesarios, asignando tareas coordinadas entre los recursos humanos y haciendo uso de diferentes medios de comunicación para conseguir que el mensaje llegue tanto a los destinatarios como a posibles instituciones que puedan colaborar (por ejemplo, patrocinadores).
- ▶ Debe evaluarse para controlar periódicamente la eficacia del trabajo realizado por si fuera necesario realizar reajustes o mejoras para conseguir los objetivos marcados:
 - ▶ Captar posibles participantes.
 - ▶ Informar a estos posibles participantes sobre los beneficios del proyecto, sus aspectos organizativos y cómo unirse a él.
 - ▶ Dar a conocer los servicios que se ofrecerán con la intervención (antes de su comienzo), así como las metas conseguidas (durante su desarrollo y al finalizar).

El **fin último** de la promoción será remarcar el efecto de la práctica sociodeportiva en el desarrollo físico, cognitivo y social de las personas, así como en su calidad de vida, de tal forma que se genere en la sociedad un **interés creciente** por la participación en este tipo de intervenciones y un aumento en la creación de **nuevas propuestas** o servicios, además de reafirmarse ante la competencia.



RECUERDA QUE

El patrocinio es la aportación económica que hace una entidad a una asociación o institución para que esta desarrolle actividades a cambio de que se mencione quién ha hecho la aportación.



https://www.canva.com/es_mx

Página canva 3D



<https://es.wix.com/#>

Wix editor de página web online

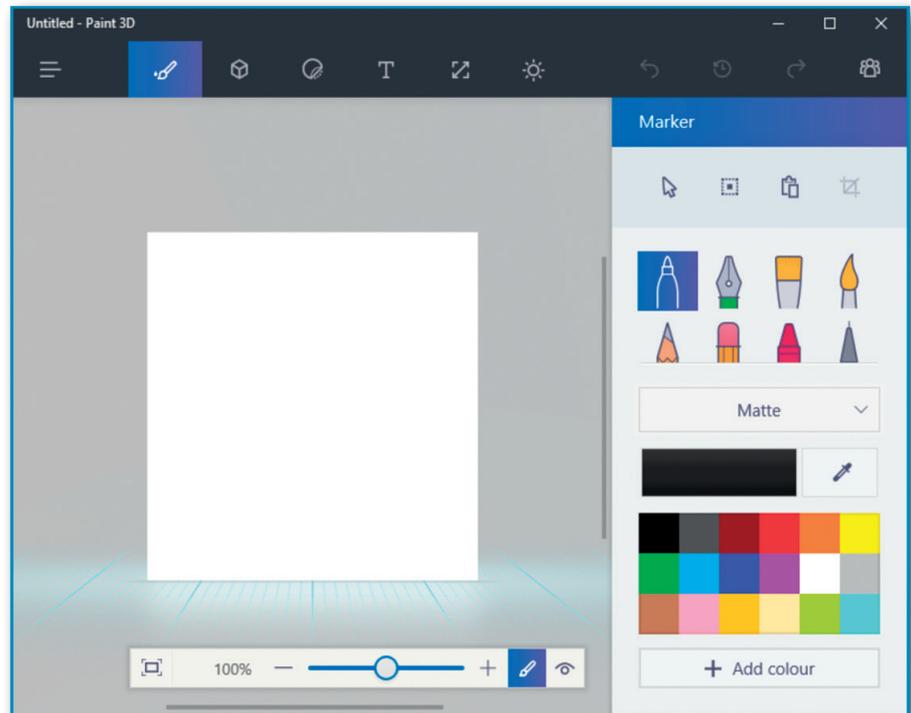


Figura 8. Visor de Paint 3D.

► **Recursos online como Canva.com** cuentan con multitud de plantillas para diseñar tu cartel o folleto. Solo tienes que registrarte, de forma gratuita, para poder usarlo.

Durante el diseño de **cartelería o trípticos** debemos considerar los siguientes elementos básicos para conseguir una composición correcta, equilibrada y clara (Figura 9). Estos elementos son los siguientes:

- Focalización del elemento que se quiere destacar.
- Los elementos que se incluyan en el cartel o tríptico deben tener una relación visual y conceptual.
- Balance y equilibrio.
- Proporción (en textos, imágenes, color).



Figura 9. Ejemplo de un cartel para dar difusión a un evento médico.

El uso de páginas webs asociadas a nuestro proyecto no solo servirá para ofrecer información directa sino como herramienta de difusión. Para el diseño de **páginas web** podemos utilizar herramientas gratuitas como *wix.com* (líder mundial) o *webs.com*, o de pago como *webnode.es*. Todas ellas son plataformas que albergan plantillas para poder crear y diseñar nuestra propia página web con diseños espectaculares, añadiendo animaciones...

Google también dispone de una aplicación en línea gratuita para la creación de páginas web llamada *Google Sites* (Figura 10). Para su uso solo necesitas registrar una cuenta Gmail.

Los **elementos** que deben aparecer en los materiales para la promoción y difusión de proyectos de animación son:

RESUMEN

- ✓ De acuerdo con el **modelo teórico de proyectos de animación sociodeportiva**, tras el análisis de la realidad, la secuencia lógica nos lleva a la **programación del proyecto**, siguiendo una serie de pautas. El **objetivo** es garantizar el éxito de nuestra intervención, además de realizar el trabajo con eficacia y eficiencia.
- ✓ ¿Pero cuáles son esas **pautas**? ¿Qué información debemos definir a la hora de elaborar nuestro propio proyecto? Recuerda responder a las preguntas básicas:

QUÉ	Presentación
POR QUÉ	Fundamentación
PARA QUÉ	Objetivos
PARA QUIÉN	Destinatarios
CÓMO	Metodología y actividades
QUIÉNES	Recursos humanos
CON QUÉ	Recursos materiales, de infraestructura y económicos
CUÁNDO	Temporalización
DÓNDE	Localización

- ✓ Diseñar adecuadamente el proyecto implica **anticipar** todas las acciones que se van realizar para **conseguir los objetivos** previamente determinados. Además, a la hora de su **redacción** debemos tener en cuenta una serie de **recomendaciones** en cuanto a su estructura y su presentación.
- ✓ Nuestra propuesta debe cubrir las **necesidades o expectativas** detectadas en el análisis de la realidad. Por eso, su planificación, entendiéndola no solo la programación sino también toda la parte organizativa o de gestión, así como su evaluación, debe someterse a **programas de calidad** que verifiquen su adecuación. No obstante, debemos tener en cuenta que la planificación debe ser factible, flexible, adecuada al colectivo, coherente, y que busque la participación, interdisciplinar, económica y funcional.
- ✓ Finalmente debemos tener en cuenta que cualquier programa de animación puede ser complementado por **intervenciones de distinta naturaleza** (cultural, turístico, deportivo, etc.) o que se desarrollen en **diferentes contextos** (medio natural o rural, medio urbano).



EJERCICIOS

- › E1. **Elabora una definición propia de animación.**
- › E2. **Como actividad de ampliación, realiza una búsqueda de información sobre las distintas perspectivas o tendencias de la animación sociocultural en la sociedad actual:**
 - Animación sociocultural para el desarrollo de la cultura popular.
 - Animación sociocultural para en el tiempo libre y el ocio.
 - Animación sociocultural como acción socioeducativa participativa con grupos para la mejora de su realidad.
- › E3. **Lee la Carta Europea del Deporte de 1992 y localiza los artículos que hacen referencia a la práctica deportiva como actividad social.**
- › E4. **Explica brevemente cómo debe ser enfocada la animación según los diferentes colectivos con los que se pretende trabajar.**
- › E5. **Si fueras a planificar un proyecto de animación sociodeportiva en un centro para personas con discapacidad física, ¿a qué personas consultarías para realizar el análisis de la realidad? ¿Y si fuese para un centro penitenciario?**
- › E6. **Imagina que trabajas como animador sociodeportivo y pretendes llevar a cabo un proyecto en una residencia de personas mayores. Atendiendo a este colectivo, ¿qué tipo de animación realizarías?, ¿qué información previa sería interesante conocer?, ¿qué clima propiciarías?, ¿a través de qué actividades?**
- › E7. **Busca un análisis de la realidad de una población española y contesta a las siguientes preguntas: ¿qué fuentes de información se han utilizado para su realización? ¿Qué gestiones previas habrá tenido que realizar el investigador para obtener la información? ¿Qué técnicas de recogida de datos se han utilizado? ¿Qué problemática social parece ser prioritaria? ¿Qué aspectos del informe consideras que deberían mejorarse y por qué?**



https://www.agustinoscalahorra.org/wp-content/uploads/2017/11/PDC_2.pdf

Proyecto deportivo de centro



EVALÚATE TÚ MISMO

1. ¿Qué información debemos conocer sobre el colectivo de personas a los que va dirigida la intervención sociodeportiva?:

- a) Sus características motrices.
- b) Sus necesidades o limitaciones.
- c) Su nivel sociocultural.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

2. De mayor a menor nivel, ¿cuál es el orden de concreción de las herramientas de planificación?:

- a) Programa, proyecto, plan, tarea y actividad.
- b) Plan, proyecto, programa, actividad y tarea.
- c) Plan, programa, proyecto, actividad y tarea.
- d) Proyecto, plan, programa, tarea y actividad.

3. En cuanto a la formulación de los objetivos en la animación sociodeportiva, señala la respuesta incorrecta:

- a) El aspecto lúdico siempre debe estar presente.
- b) Los objetivos colectivos priman ante los objetivos individuales.
- c) Hay que centrarse en resultados y en el rendimiento físico.
- d) Deben estar relacionados con el entorno deportivo, cultural y social.

4. Métodos didácticos fomentan la intervención de los usuarios que aprenden:

- a) Tradicionales.
- b) Cognitivos.
- c) Participativos.
- d) Creativos.

5. Para la temporalización de nuestro proyecto podemos utilizar:

- a) Cronogramas.
- b) Horarios.
- c) Gráficos.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

6. ¿Cómo se le llama al material que se consume con el uso?:

- a) Inventariable.
- b) Fungible.
- c) Convencional.
- d) No convencional.



SOLUCIONES EVALÚATE TÚ MISMO



http://www.aranformacion.es/_soluciones/index.asp?ID=42