

TÉCNICO SUPERIOR  
EN ENSEÑANZA  
Y ANIMACIÓN  
SOCIODEPORTIVA



# Juegos y actividades físico-recreativas y de animación turística

COORDINADOR

Francisco Areces Corcuera



# Autores

## Coordinador

### **Francisco Areces Corcuera**

Doctor acreditado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Camilo José Cela. Madrid. Máster Universitario en Programas Deportivos por la Universidad Camilo José Cela. Madrid. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física del Deporte y Diplomado en Magisterio en Educación Física. Entrenador nacional de tenis por la Real Federación Española de Tenis. Premio Nacional en Investigación en Medicina del Deporte, 2018. Profesor asociado en la Facultad de Educación y Salud de la Universidad Camilo José Cela y coordinador de ciclo y profesor en Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva en la Universidad Camilo José Cela. Madrid

## Autores

### **Francisco Areces Corcuera**

Doctor acreditado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Camilo José Cela. Madrid. Entrenador nacional de tenis por la Real Federación Española de Tenis. Premio Nacional en Investigación en Medicina del Deporte, 2018. Profesor asociado en la Facultad de Educación y Salud de la Universidad Camilo José Cela y coordinador de ciclo y profesor en Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva en la Universidad Camilo José Cela. Madrid

### **Juan Francisco Belleste Tapias**

Máster Universitario en Investigación de Programas Deportivos por la Universidad Camilo José Cela, Madrid. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de Zaragoza. Diplomado en Magisterio de Educación Física, Universidad

de Valladolid. Técnico Deportivo de nivel 2 en media montaña y técnico en piragüismo, guía por itinerarios en ciclismo de montaña y experto en escalada y rapel por la Junta de Castilla y León. Gerente de una empresa de turismo activo de la que es propietario desde 2004, compagina el trabajo en su empresa con la formación en diferentes centros como la Universidad Camilo José Cela o la Escuela Madrileña de Alta Montaña. Madrid

### **César Gallo Salazar**

Doctor acreditado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Camilo José Cela. Madrid. Máster Universitario en Programas Deportivos, por la Universidad Camilo José Cela. Madrid. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física del Deporte. Monitor nacional de tenis por la Real Federación Española de Tenis. Premio Nacional en Investigación en Medicina del Deporte, 2018. Profesor asociado e investigador en la Facultad de Educación y Salud, en la Universidad Camilo José Cela y profesor en el ciclo de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva en la Universidad Camilo José Cela. Madrid

### **Víctor Jiménez Díaz-Benito**

Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad de Castilla-La Mancha. Máster en Organización, Gestión y Administración de Entidades y Organizaciones Deportivas por la Universidad Politécnica de Valencia. Máster en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Politécnica de Madrid. Especialista Universitario en Gestión y Mantenimiento de Instalaciones Deportivas por la Universidad de Castilla-La Mancha. Experto Universitario en Métodos Avanzados de Estadística Aplicada por la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Profesor Asociado de la Facultad de Educación y Salud de la Universidad Camilo José Cela. Madrid

## **Agradecimientos**

Nuestro agradecimiento a Arán Ediciones por la confianza depositada en los autores para la redacción de estos manuales, con Marta Jiménez como cabeza visible. Además, quería destacar la inestimable ayuda, consejos y dedicación de María Jesús Nafría y Rosa Palacios en el desarrollo de los materiales que componen estos manuales. Para finalizar, quiero hacer una mención especial al conjunto de autores por su dedicación e ilusión a la hora de redactar estos contenidos, y a Paty, Teresa y María por ser mi fuente de inspiración y alegrar mi vida cada día.

# Índice

## Capítulo 1

<b>Programación de veladas, actividades culturales, eventos de juegos y actividades físico-recreativas</b> .....	15
1. Instalaciones y entornos para el desarrollo de eventos de actividades físico-deportivas y recreativas, veladas y actividades culturales con fines de animación turística .....	16
2. Técnicas de promoción y publicitación .....	30
3. Colectivos diana en actividades de animación. Intereses y necesidades .....	32
4. Recursos culturales en el ámbito de la animación turística .....	36
5. Las veladas y los espectáculos en el contexto de un proyecto de animación. Niveles de participación requerida. Tipos de veladas y espectáculos (concursos y fiestas participativas, musicales, fiestas caracterizadas y <i>shows</i> externos, entre otros). Técnicas de programación. Objetivos. Criterios para la elaboración de guiones .....	37
6. El juego. Función recreativa y valor educativo. Juego y etapas evolutivas. Tipos de juegos, clasificaciones y utilización en diferentes contextos. Aproximación terminológica y conceptual. Definición y características. Teorías acerca del juego.....	38
7. Juegos motores y sensomotores .....	43
8. La sesión de juegos. Criterios para su elaboración.....	44
9. Actividades físico-recreativas en diferentes ámbitos y contextos de animación. La recreación a través de las actividades físicas y deportivas .....	50
10. Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural. Características que deben reunir: globalidad, sostenibilidad, armonía y respeto por el medio...	51
11. Eventos de juegos y actividades físico-recreativas .....	52
12. Protocolos de seguridad y prevención de riesgos. Coordinación con otros profesionales .....	53

## Capítulo 2

<b>Organización de recursos y medios para el desarrollo de las actividades de animación</b> .....	63
1. Recursos culturales del entorno. Fuentes de información para la selección y análisis: recursos informáticos, fuentes bibliográficas y discográficas, material audiovisual y publicaciones de diferentes organismos e instituciones de ámbito local y regional, entre otros .....	64
2. La ficha de juegos y el fichero de juegos. Estructura y diseño .....	66
3. Espacios e instalaciones. Características para el desarrollo de actividades de animación en diferentes contextos.....	68
4. Materiales para la animación: características, uso y aplicación en diferentes contextos. Protocolos de utilización, criterios de organización y distribución (tipo, características y número de participantes, experiencia motriz y manipulativas, objetivos que se persiguen y estructura organizativa de la actividad). Funciones del material y protocolos de utilización.....	71
5. Mantenimiento y almacenamiento del material: supervisión, inventario, ubicación de los materiales, condiciones de almacenamiento y conservación ...	75
6. Organización de la actividad de animación. Ajuste a los objetivos previstos, a las características y expectativas de los participantes, al contexto y a las directrices de la entidad.....	76
7. Actos protocolarios en grandes eventos en el contexto de la animación. Sistemas de coordinación de personal y actividades. Etapas para la realización y producción de un montaje: escenografía, iluminación, sonido y efectos especiales. Materiales básicos en decoración. Rotulación y grafismo....	81
8. Normativas aplicables a las actividades de animación. Normativa de seguridad en instalaciones turísticas y deportivas. Legislación de interés sobre responsabilidad en la tutela de grupos y responsabilidad civil. Aplicación de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales a diferentes contextos de práctica de actividades físico-recreativas y de animación turística .....	83

## Capítulo 3

<b>Dirección y dinamización de eventos, juegos y actividades físico-deportivas y recreativas</b> .....	93
1. Juegos motores y sensomotores: para el desarrollo de la competencia motriz (capacidades físicas, capacidades coordinativas y perceptivo-motrices y habilidades motrices básicas), de la competencia social (juegos cooperativos y competitivos) y de transmisión cultural (juegos y deportes populares y tradicionales, de calle y de patio). Espacios y materiales para la práctica: convencional, alternativo y reciclado, entre otros .....	94
2. Actividades físico-recreativas: acromontajes, actividades circenses, parkour, actividades físico-recreativas con soporte musical y juegos deportivo-recreativos, entre otros.....	97
3. Juegos y actividades físico-recreativas en el medio natural .....	102

4. Eventos de juegos y actividades físico-recreativas. Presentación de la información básica para la participación en eventos físico-deportivos y recreativos: normativas y reglamentos, sistemas de juego y competición.....	133
5. Funciones del animador en las sesiones y eventos de juegos y actividades físico-deportivas y recreativas: recepción y despedida de los grupos, dirección y dinamización de las actividades, control de material y reestructuración de los espacios y equipamientos .....	136
6. Metodología de la animación físico-deportiva y recreativa.....	140
7. Criterios para la observación y registro de juegos .....	145

## Capítulo 4

<b>Conducción de veladas y espectáculos .....</b>	<b>155</b>
1. Técnicas de presentación: cualidades del presentador. Técnicas de comunicación verbal y no verbal. El animador <i>showman</i> . Técnicas de <i>clown</i> . Guión de presentación.....	156
2. Técnicas de expresión y representación: características y aplicación. Técnicas de expresión oral y manejo de micrófono .....	159
3. Baile y coreografía: composición de coreografías. Coreografías específicas para espectáculos .....	161
4. Actividades con pequeños materiales. Técnicas básicas y figuras sencillas en la globoflexia, entre otras.....	164
5. Técnicas escenográficas y decoración de espacios: la puesta en escena. Técnicas de iluminación, sonido y efectos especiales. Teatro de sombras ...	168
6. Teatro de marionetas y guiñol. Estrategias para la elaboración de guiones. Técnicas básicas de construcción y manipulación. Reciclaje como alternativa en la construcción de marionetas .....	171
7. Técnicas de maquillaje y caracterización .....	175
8. Metodología de intervención en veladas y espectáculos: fases de la intervención. Análisis del grupo. Control de contingencias. Funciones del animador- <i>showman</i> . Recursos metodológicos. Trabajo en equipo.....	177
9. Supervisión del desarrollo de veladas y espectáculos .....	180

## Capítulo 5

<b>Dirección y dinamización de actividades culturales en animación turística .....</b>	<b>187</b>
1. Presentación de las actividades culturales en el marco de la animación turística: vinculación con el entorno y con los centros de interés de los participantes ....	188
2. Recursos culturales en el ámbito de la animación turística: artes y costumbres populares, patrimonio histórico-artístico, ritos y leyendas, juegos autóctonos, fiestas populares, gastronomía y folclore local y regional ...	189
3. Funciones del animador de actividades culturales en la animación turística: recepción y despedida de los grupos, dirección y dinamización de las actividades, control de material y reestructuración de los espacios y equipamientos .....	195
4. Metodología de la animación de actividades culturales .....	199
5. Criterios para la observación y registro de actividades culturales.....	203

## Capítulo 6

<b>Evaluación de las actividades de animación</b> .....	211
1. Concepto de evaluación.....	212
2. Evaluación de procesos y resultados de las actividades de animación .....	214
3. Pautas para la evaluación de los elementos que componen la programación y la ejecución de las actividades de animación.....	223
4. Técnicas de diseño de instrumentos específicos de evaluación para las actividades de animación. Aplicación de instrumentos específicos de evaluación .....	228
5. Detección de necesidades de mejora derivadas de la evaluación .....	229
6. Elaboración de informes de evaluación.....	230
<b>Soluciones “Evalúate tú mismo”</b> .....	238



CAPÍTULO

# 2

## ORGANIZACIÓN DE RECURSOS Y MEDIOS PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN

*Francisco Areces Corcuera, Víctor Jiménez Díaz-Benito*

### Sumario

1. Recursos culturales del entorno. Fuentes de información para la selección y análisis: recursos informáticos, fuentes bibliográficas y discográficas, material audiovisual y publicaciones de diferentes organismos e instituciones de ámbito local y regional, entre otros
  2. La ficha de juegos y el fichero de juegos. Estructura y diseño
  3. Espacios e instalaciones. Características para el desarrollo de actividades de animación en diferentes contextos
  4. Materiales para la animación: características, uso y aplicación en diferentes contextos. Protocolos de utilización, criterios de organización y distribución (tipo, características y número de participantes, experiencia motriz y manipulativas, objetivos que se persiguen y estructura organizativa de la actividad). Funciones del material y protocolos de utilización
  5. Mantenimiento y almacenamiento del material: supervisión, inventario, ubicación de los materiales, condiciones de almacenamiento y conservación
  6. Organización de la actividad de animación. Ajuste a los objetivos previstos, a las características y expectativas de los participantes, al contexto y a las directrices de la entidad
  7. Actos protocolarios en grandes eventos en el contexto de la animación. Sistemas de coordinación de personal y actividades. Etapas para la realización y producción de un montaje: escenografía, iluminación, sonido y efectos especiales. Materiales básicos en decoración. Rotulación y grafismo
  8. Normativas aplicables a las actividades de animación. Normativa de seguridad en instalaciones turísticas y deportivas. Legislación de interés sobre responsabilidad en la tutela de grupos y responsabilidad civil. Aplicación de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales a diferentes contextos de práctica de actividades físico-recreativas y de animación turística
- Resumen, glosario, ejercicios y test de evaluación

En este capítulo se aborda la **evaluación** desde un punto de vista muy amplio. Esta visión de la evaluación como un proceso que completa y cierra el círculo que nos permite valorar nuestra actividad nos hace entender su necesidad e importancia. Vamos a realizar una evaluación de todos los procesos y resultados de las actividades de animación, contemplando una evaluación de todos los aspectos entre los que podemos destacar: **espacios y material usado, personal implicado en la organización de las actividades, desarrollo de la actividad así como la participación y satisfacción de los usuarios**. Además, veremos qué **acciones evaluadoras** podemos introducir para examinar los elementos de la programación en las actividades de animación. Por último, se aborda **cómo detectar las necesidades de mejora** derivadas de la evaluación y la **elaboración de informes** de evaluación.

## I. CONCEPTO DE EVALUACIÓN

La **evaluación** se ha de entender desde un punto de vista **pedagógico y formal**. Valorar nuestras actividades y dinámicas permite encajarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una parte de un proceso completo: diagnóstico y planificación de las actividades, desarrollo, ejecución y evaluación final.

La **evaluación** no puede ser una simple herramienta, tenemos que asegurarnos de que forma parte de todo el proceso. Una **actividad no evaluada** carece de sentido, ya que sin la información de los participantes y otros agentes exteriores no podremos valorar de forma global si las actividades realizadas cumplen las expectativas inicialmente pensadas. La evaluación es un medio para generar cambios que nos permitan reconstruir continuamente las actividades diseñadas con el fin de **mejorar** aquellos aspectos más débiles que no funcionen y **mantener los puntos fuertes** de nuestra programación.

Asimismo, nos da la posibilidad de **obtener información** sobre nuestras acciones. Consiste, por tanto, en observar las actividades realizadas con el fin de **valorar, contrastar, medir, interpretar y analizar**, entre otros procesos. Evaluar en actividades de animación no debe consistir únicamente en poner una nota; es asegurar que el **proceso se completa de forma adecuada** y correcta y cumple con los **objetivos generales** para los que había sido diseñada la actividad. Además, nos permite asegurar que los participantes han logrado lo que pretendíamos y han cumplido sus expectativas iniciales.

Para que la evaluación sea la más completa posible, debe ser realizada desde varias **perspectivas** (Figura 1):



*La evaluación es un medio para generar cambios que nos permitan reconstruir continuamente las actividades diseñadas con el fin de mejorar aquellos aspectos más débiles que no funcionen y mantener los puntos fuertes de nuestra programación.*



#### RECUERDA QUE

*Las casas del parque o centro de recepción de visitantes son espacios donde podremos trabajar la educación ambiental ayudados por expertos, monitores ambientales que trabajan en el centro.*

En estos centros podemos encontrar información pormenorizada de todas las posibilidades que nos brindan el propio espacio natural y su entorno, sus valores naturales, culturales o sociales, así como información detallada sobre especies características de la zona.

Estas instalaciones generalmente dependen de la administración pública, de entidades locales, regionales u organismos autónomos como Parques Nacionales. En ocasiones, aunque su titularidad dependa del ente público, su gestión sale a **concurso público**; lo que puede hacer que el acceso, por lo general gratuito, pase a tener un precio que, por otro lado, suele ser muy reducido y con importantes descuentos para grupos y programas de ocio educativo.

Uno de los **objetivos principales** es ofrecer los conocimientos necesarios para facilitar un acercamiento respetuoso a estas áreas singulares, en las que todos y todas puedan disponer de las claves necesarias para identificar, valorar e interpretar el patrimonio cultural y natural de estos lugares.

Para ello, en ocasiones se adaptan los entornos inmediatos, mediante la creación y señalización de senderos autoguiados. Dichos senderos suelen ser por lo general de baja dificultad, muy señalizados para facilitar su seguimiento y se acompañan de puntos explicativos o de observación. El complemento ideal para el visitante será la guía del sendero por el que estemos caminando, donde aparecen los puntos de observación y explicaciones de lo que estamos viendo que ayudan a comprender el entorno (Figura 9).



#### RECUERDA QUE

*Todas las actividades que se realizan en el medio natural deben ser realizadas de forma respetuosa con el medioambiente y concienciando a los usuarios de la necesidad de realizar el menor impacto posible para no alterar las condiciones de este.*



**Figura 9.** Senderistas realizando una ruta.

## 2. TÉCNICAS DE PROMOCIÓN Y PUBLICITACIÓN

Tener un completo programa de actividades y que los clientes no participen se puede considerar un fracaso. Sería tirar todo el trabajo realizado previamente si el día que vamos a desarrollar las dinámicas o eventos previstos no tenemos clientes que participen. Por tanto, se antoja nece-

Otras posibilidades más modernas es hacer que los clientes sigan alguna cuenta de **red social** del tipo Instagram, Twitter, etc., donde cada día se pongan las actividades que se van a realizar y algunas fotos de actividades anteriores que seduzcan a los clientes (Figura 10).



Figura 10. Distintos canales de promoción y comunicación de actividades para los clientes.

### 3. COLECTIVOS DIANA EN ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN. INTERESES Y NECESIDADES

Es importante que el animador pueda tener una batería de **recursos** lo más amplia posible para atender las necesidades de todos los posibles usuarios o grupos a los que debe dar soporte. El **objetivo** más importante de un animador es conseguir que el cliente participe en las actividades que sean propuestas. Por tanto, la oferta de actividades debe ser variada, dinámica, divertida y adaptable en función de los grupos de clientes. Los clientes se van a dividir en **colectivos diana**, que son grupos de usuarios con intereses parecidos. Aun teniendo en cuenta que cada cliente es diferente, todos tienen un objetivo común: desean tener unas vacaciones lo más divertidas posibles.

El animador tiene que hacer un esfuerzo extra para adaptarse a las distintas características de los clientes, tendrá distintos individuos y distintos colectivos con procedencias variadas; por eso es necesaria una **adaptación continua** que evite caer en clichés que puedan ser malinterpretados por los destinatarios de la actividad.

La opción más genérica es hacer grupos **en función de la edad**. Se podrían hacer grupos de otras características como, por ejemplo, nacionalidades si nos encontramos en una ciudad de vacaciones o un hotel, pero sin duda el criterio de la edad es el más fiable. De esta manera, los colectivos diana podrían ser: niños pequeños, jóvenes o



#### RECUERDA QUE

*Un buen animador dirige al grupo de forma participativa y es en todo momento el responsable de que la dinámica funcione, pero deja que los clientes participen de forma activa, lo que permite que el grupo pueda funcionar de manera autónoma en determinadas cuestiones. Esa flexibilidad mejora las relaciones intergrupales y con el animador.*

## 8. NORMATIVAS APLICABLES A LAS ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN. NORMATIVA DE SEGURIDAD EN INSTALACIONES TURÍSTICAS Y DEPORTIVAS. LEGISLACIÓN DE INTERÉS SOBRE RESPONSABILIDAD EN LA TUTELA DE GRUPOS Y RESPONSABILIDAD CIVIL. APLICACIÓN DE LA LEY DE PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES A DIFERENTES CONTEXTOS DE PRÁCTICA DE ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS Y DE ANIMACIÓN TURÍSTICA

Las **competencias en materia de animación** (ocio, tiempo libre), en nuestro ordenamiento jurídico están transferidas a las comunidades autónomas; por este motivo, la base normativa es bastante amplia, aunque apenas existen diferencias en los contenidos específicos de cada ley autonómica.

### 8.1. Normativa de seguridad en instalaciones turísticas y deportivas

Las **normas de seguridad** en este tipo de instalaciones son las propias especificadas para los establecimientos públicos. Aunque dichos contenidos pueden verse también reflejados en las distintas normativas autonómicas. Las más importantes son las siguientes:

- › **Decreto 159/2012, de 20 de noviembre**, de establecimientos de alojamiento turístico y de viviendas de uso turístico.
- › **Ley 1/1999, de 12 de marzo**, de Ordenación del Turismo de la Comunidad de Madrid.

Para las instalaciones deportivas, el texto de referencia está publicado por el **Consejo Superior de Deportes**. En la última actualización, podemos encontrar toda la normativa referente a las instalaciones deportivas (incluidos los aspectos técnicos precisados en las normas UNE, para cada instalación deportiva).

Respecto de las **normas de seguridad** aplicables en las instalaciones deportivas debemos destacar las que vemos en la Tabla 1.

De forma específica, para el mantenimiento de dichas instalaciones, convendría precisar, con base en el Art. 51. Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas:



[http://www.senado.es/web/conocersenado/biblioteca/dossieresareastematicas/detalledossier/index.html?id=DOSSIER\\_TURISMO&parte=TURISMO\\_LEG\\_ESTATAL](http://www.senado.es/web/conocersenado/biblioteca/dossieresareastematicas/detalledossier/index.html?id=DOSSIER_TURISMO&parte=TURISMO_LEG_ESTATAL)

Legislación estatal (Senado)



<https://ecocolmena.com/legislacion-sobre-instalaciones-de-turismo-rural/>

Legislación sobre instalaciones de turismo rural



<https://www.tourspain.es/es-es/estad%C3%ADsticas-y-conocimiento-tur%C3%ADstico>

TURESPAÑA  
Estadísticas y conocimiento turístico

Aunque no tengamos que organizar un gran espectáculo, la **música** es un elemento esencial que da mucho juego en cualquier dinámica que preparemos como animadores. En la actualidad es muy fácil usar un **soporte musical**; basta con un buen reproductor y unos altavoces de calidad. En cualquier sitio donde queramos organizar un espectáculo, dinámica, juego, concurso, etc., tendremos un enchufe. Si desarrollamos nuestra labor como animadores en un hotel o centro de vacaciones grande, seguro que disponen de su propio **equipo de sonido**.

La música debe ser adecuada al espectáculo o sesión programada. Para ello, podemos llevarla en un USB y disponer de un repertorio variado que nos permita adaptar la música a las necesidades de cada dinámica. La música puede ser parte principal de la dinámica (juego de las sillas) o como fondo de una actuación (un mago en escena).



Además de usar la música como un recurso en las dinámicas que preparemos, hay otras formas de disponer de la música en animación. Una es la del **disc-jockey**, especialista que suele usar una mesa de mezclas y ameniza las veladas tanto diurnas como nocturnas (Figura 12). Otra sería la **música en directo**, realizada por agrupaciones musicales con vocalista, que pueden estar especializadas en alguna temática (grupo de salsa) o que reproducen música actual.

Figura 12. Mesa de mezclas para amenizar veladas.

### 5.3. Script de escenografía

En este documento se recogen los **cambios de escenografía y utilaje**:

- › Número de escena.
- › Los actores que entran y salen en las escenas.
- › Utilaje: son los elementos pequeños que salen a escena: ramo de flores, etc.
- › Si hay cambios de mobiliario de una escena a otra.

Otro de los recursos que podemos usar es el **teatro de sombras**. Es sencillo y de gran expresividad. Solo se necesita una pantalla con una tela blanca o papel cebolla y utilizar una simple bombilla que nos sirva como fuente de luz. También puedes utilizar otras fuentes de iluminación como un proyector de diapositivas. Existen dos **técnicas** fundamentalmente:



#### RECUERDA QUE

*Un script bien trabajado y ensayado previamente nos asegura menos fallos y menos situaciones no previstas.*

- › **Educación.** Se mantendrán las buenas maneras y formas, y tono de voz correcto en todo momento.
- › **Respeto** hacia las personas con las que desarrollamos nuestra labor profesional como animadores.

Si nos ajustamos a estas pautas, se va a generar un clima de **complicidad y amistad** con los clientes que harán que las actividades desarrolladas sean un éxito.

## 4.2. Directrices y medios para la dirección de actividades culturales con fines de animación turística

La **animación** en actividades culturales debe tener los **objetivos** claros. En el diseño previo se debe tener en cuenta que las actividades culturales deben tener las siguientes características:

- › Que se ajusten a los objetivos previstos.
- › Que sean variadas: charlas, visitas guiadas, talleres, excursiones, etc.
- › Que sean seguras y no conlleven situaciones peligrosas.
- › Que sean motivadoras.
- › Que fomenten la participación de la mayoría y propongan actividades para todos los públicos.

### INFORMACIÓN IMPORTANTE

De manera general debemos tener en cuenta los siguientes **aspectos**:

- › **Aplicar metodologías flexibles:** que se adapten a todos y no excluyan a nadie.
- › **Que las actividades sean activas,** fomentando la **participación** y el **trabajo colaborativo y cooperativo** frente al éxito y la participación individual.
- › Que se prioricen **aspectos lúdicos y de diversión.**
- › Que las actividades creativas desarrollen **la imaginación, la variedad y la participación** de todos.



## 2.5. Nivel de participación

El **nivel de participación de los usuarios** es un indicador del éxito: cuantos más clientes participen y con mayor implicación, tendrá una lectura positiva sobre las actividades que realizamos.

Esta evaluación si la realiza el animador será una evaluación interna, y externa si la evaluación de la actividad la realiza un observador. Se puede generar un **listado de ítems de control** sobre aquellos aspectos que consideremos clave en la participación de los usuarios. Este listado no va a dar una información veraz sobre el nivel de participación de los clientes en las actividades, aunque siempre la valoración será un poco subjetiva si la realiza el propio animador. Sin embargo, un observador externo será más objetivo con el tratamiento del listado de control (Figura 5).



**Figura 5.** En esta imagen podemos ver cómo una jugadora observa la actividad deportiva y puede anotar y destacar los aspectos que considere relevantes.

A continuación, proponemos un **ejemplo de listado con ítems** sobre el nivel de participación de los usuarios en las actividades (Tabla 6).

Listado sobre nivel de participación de los usuarios

**TABLA 6**

	Nada	Muy poco	Poco	Regular	Bien	Muy bien	Excelente
Interés en la actividad							
Grado de esfuerzo							
Se han divertido							
Han colaborado							
No han podido participar							
Respetan a los compañeros							
Han fomentado la colaboración							
Han trabajado en equipo							
Han comprendido bien el objetivo de la actividad							
Observaciones							



### RECUERDA QUE

*Un observador externo puede valorar de forma más clara las actividades y si los participantes las han realizado correctamente.*

## RESUMEN

- ✓ Podemos definir el **espacio o la instalación deportiva** como un recinto o construcción específica dotada con los recursos necesarios para el aprendizaje, la puesta en práctica y el desarrollo de la competición de alguna disciplina deportiva.
- ✓ Las **principales instalaciones** donde se pueden desarrollar la animación son: las **urbanas** (instalaciones deportivas, colegios, equipamientos culturales, parques y jardines, y edificios singulares); las **turísticas** (hoteles, albergues, campings y casas rurales, entre otras); y en el **medio natural** (acuático y terrestre).
- ✓ Las **zonas de baño naturales** deben cumplir unas características determinadas, especialmente en relación a la **salubridad**, la **seguridad**, la **legalidad de su uso** y sus **posibilidades de ocio**.
- ✓ El **juego simbólico** consiste en utilizar un objeto o persona para representar algo que no es, como por ejemplo utilizar un palo como si fuera una espada o tratar a un compañero o a algunos muñecos como si fueran el profesor de un colegio o imaginar un restaurante.
- ✓ El animador debe llevar al grupo a esos momentos que quiere crear para que la velada sea un éxito. Por eso, al **animador** de las veladas le tenemos que exigir tres cualidades fundamentales: **capacidad de organización**, ser un **buen comunicador** y tener la capacidad de **improvisar**.
- ✓ A lo largo de la historia se han tratado de buscar características o funciones con el propósito de encontrarle sentido o un significado al juego. Estas funciones o características han dado lugar a distintas **teorías**: **causales**, buscan la causa que provoca el juego; **finales**, que pretenden encontrar el efecto último que provoca el juego; y las **estructurales**, que investigan sobre la esencia y estructura del juego.
- ✓ Podemos definir la **sesión** como la unidad básica del proceso de enseñanza y aprendizaje. En términos de recreación, sería la dinámica mínima que debemos tener preparada dentro del conjunto de actividades programadas para el desarrollo de la labor del animador en un determinado lugar.
- ✓ Si organizamos alguna temática donde los participantes **roten por distintos juegos**, estos deben tener una estructura similar en su desarrollo para evitar demoras innecesarias que pudieran arruinar la diversión de una parte de la velada o dinámica organizada. No podremos mezclar en la misma rotación un juego que se acabe muy rápido con uno que requiera de mucho tiempo en su desarrollo.



## EJERCICIOS

- › E1. Describe las principales competencias que aportan los juegos motores y sensomotores.
- › E2. Explica brevemente los principales roles del acrosport.
- › E3. En los juegos de pista y rastreo indica qué tipos de pistas existen principalmente.
- › E4. Describe las dos maneras más habituales de tensar una tirolina.
- › E5. Enumera al menos cuatro cuestiones de seguridad en actividades de buceo.
- › E6. ¿Cuáles son las principales adaptaciones a deportes que podemos hacer en la playa?
- › E7. Comenta las diferencias entre los estilos en la conducción de actividades de animación que puede tener un animador.
- › E8. Describe algunas pautas para que la observación sea fiable.



## EVALÚATE TÚ MISMO

**1. Los juegos motores y sensomotores nos brindan una oportunidad en el desarrollo de muchas competencias. ¿Cuáles son correctas?:**

- a) Motrices.
- b) Sociales.
- c) Culturales.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

**2. Los principales roles que se pueden desarrollar dentro de un montaje de acrosport son:**

- a) Portor, ágil, ayudante y observador.
- b) Portor, ágil, juez y observador.
- c) Ágil, ayudante y observador.
- d) Portor, ágil, ayudante y coreógrafo.

**3. Los juegos de pistas son aquellos que proponen un reto o una situación que los participantes deben resolver. De los tipos de pistas utilizadas, ¿cuáles son correctas?:**

- a) Voluntarias.
- b) Involuntarias.
- c) Luminosas.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

**4. Los grandes juegos motores de táctica y estrategia tienen unas características. Señala la respuesta correcta:**

- a) Tienen bajo componente motriz.
- b) Potencian el trabajo en equipo.
- c) La estrategia es importante.
- d) Las respuestas b y la c son correctas.

**5. La orientación deportiva es una actividad que tiene diversas posibilidades educativas. Algunos aspectos destacados son:**

- a) Necesidad de un respeto por la naturaleza.
- b) Fomenta la aventura.
- c) Facilita la convivencia entre iguales.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.

**6. A la hora de tensar la tirolina, debemos tener en cuenta factores como:**

- a) El peso de los participantes.
- b) Que coja la mayor velocidad posible.
- c) La variedad de los colores de las cuerdas.
- d) Todas las respuestas anteriores son correctas.



## SOLUCIONES EVALÚATE TÚ MISMO



[http://www.aranformacion.es/\\_soluciones/index.asp?ID=42](http://www.aranformacion.es/_soluciones/index.asp?ID=42)