

Tema 8. Técnicas y métodos de animación en el campo de ocio y tiempo libre. Organización de actividades socioeducativas y de tiempo libre. Valor social, relacional y afectivo del juego. Clasificación de los juegos. Aplicación sociocultural del juego. Ludoteca: organización y criterios de selección de materiales.

Introducción

El artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño reconoce el derecho de la infancia al juego y a las actividades recreativas, lo que lo eleva a la categoría de derecho y subraya su valor para el desarrollo humano. Huizinga (1972), en su obra *Homo ludens*, había mostrado ya que el juego es una dimensión esencial de la cultura y de la condición humana.

El desarrollo aborda en primer lugar las técnicas y los métodos de animación en el ocio y el tiempo libre, así como la organización de las actividades socioeducativas. Analiza después el valor social, relacional y afectivo del juego, su clasificación y su aplicación sociocultural. El recorrido se cierra con la ludoteca, su organización y los criterios de selección de los materiales.

El marco normativo de referencia incluye la Convención sobre los Derechos del Niño, de 1989, que consagra el derecho al juego, y la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (en adelante LOMFP), que ordena las enseñanzas del título de animación. Para el profesional de servicios a la comunidad (en adelante PSC), el juego y la animación en el tiempo libre son contenidos centrales de su especialidad.

1. Técnicas y métodos de animación en el ocio y el tiempo libre

Los métodos de animación son las formas generales de organizar la intervención; las técnicas, los procedimientos concretos que la materializan. Ambos sirven a la finalidad de la animación: promover la participación y el desarrollo de las personas.

El método de la animación es activo y participativo. Parte de los intereses de las personas y las implica como protagonistas. Frente a los métodos transmisivos de la educación formal, emplea métodos vivenciales en los que se aprende haciendo.

Las técnicas son muy variadas. Las de dinámica de grupos facilitan la cohesión y la participación; las de expresión —dramática, plástica, musical, corporal— estimulan la creatividad; las de juego son uno de los recursos más potentes; y las de educación ambiental, animación a la lectura o expresión audiovisual amplían el repertorio.

Su selección depende de los objetivos, las características y la edad de los participantes, el momento del proceso y los recursos. Ventosa (1998) recopila un amplio repertorio de técnicas de animación y advierte de que ninguna es válida en sí misma, sino en función de los objetivos a los que sirve.

El método y las técnicas no sustituyen la actitud del animador. La creatividad, la capacidad de motivar y la sensibilidad para adaptar las técnicas a cada grupo son tan importantes como el dominio del repertorio.

Conviene distinguir método, técnica y actividad. El método es la orientación general; la técnica, el procedimiento concreto y estructurado; y la actividad, la acción específica que se realiza con el grupo. Una misma técnica puede dar lugar a actividades diversas, y un mismo método servirse de muchas técnicas. El dominio de un repertorio amplio, junto con la capacidad de combinarlo con creatividad, distingue al animador competente del que repite siempre las mismas fórmulas hasta agotar la motivación de los participantes.

2. La organización de actividades socioeducativas y de tiempo libre

La organización de las actividades socioeducativas y de tiempo libre exige planificación, método y atención a los detalles. Una actividad bien organizada multiplica su valor educativo; una improvisada lo desperdicia. Parte de la planificación. Cada actividad responde a unos objetivos, se dirige a unos destinatarios y se inscribe en un proyecto más amplio: definir con claridad qué se pretende y para quién es el primer paso.

Abarca múltiples aspectos: la previsión de los recursos humanos y materiales, la preparación del espacio, la temporalización, la difusión y la inscripción, y la coordinación del equipo. La atención a estos detalles previene los imprevistos.

La seguridad es ineludible, en especial en las actividades con menores y en el medio natural: la prevención de riesgos, las ratios de monitores, los seguros y los protocolos de actuación ante emergencias forman parte de una organización responsable.

La evaluación cierra el ciclo. Tras la actividad conviene valorar su desarrollo, la satisfacción de los participantes y el logro de los objetivos, y dejar constancia en una memoria. Cembranos, Montesinos y Bustelo (1989) recuerdan que la organización no es un fin, sino un medio para que la actividad cumpla su finalidad educativa y participativa.

Estas actividades adoptan formas diversas: talleres, salidas, fiestas, campañas, encuentros o veladas, cada una con exigencias distintas. La organización temporal merece especial cuidado: una buena programación equilibra los momentos de actividad intensa con los de descanso, alterna los tipos para evitar la monotonía y prevé márgenes para los imprevistos. La difusión y la convocatoria son también decisivas, pues una actividad valiosa que no llega a sus destinatarios fracasa. La motivación inicial y la acogida condicionan el éxito, por lo que conviene generar un clima de confianza desde el comienzo.

3. El valor social, relacional y afectivo del juego

El juego es una actividad universal presente en todas las culturas y edades, aunque especialmente importante en la infancia, etapa de su vida donde cumple funciones esenciales para el desarrollo humano.

Freud (1917) define al ser humano como ser lúdico, al ser que juega, y cree que el juego es esencial en el origen de la cultura. Es una actividad libre, separada de la vida ordinaria, con sus propias reglas, que produce satisfacción por sí misma.

En esta etapa de desarrollo, a través del juego, los personas aprenden a relacionarse, negocian, negocian conflictos o crea reglas y normas propias, normas, roles y valores, y es el instrumento de socialización.

En esta etapa de desarrollo se manifiesta la capacidad para crear mundos. El juego compartido crea a las personas, genera creatividad y fomenta el encuentro entre personas de distintas edades, culturas o condiciones.

En esta etapa de desarrollo importante produce placer, conecta las emociones y contribuye al equilibrio emocional. A través del juego simbólico se internaliza valores, las experiencias, expresa los sentimientos y contribuye al desarrollo. Piaget (1931) define la vida para promover la creatividad personal y el desarrollo socioemocional, lo que confiere la potencia educativa.

El juego es una etapa de crecimiento donde los niños se relacionan como desarrollo de la energía interna y preparación para la vida adulta, las conductas son predominantemente en la infancia en el desarrollo. Piaget (1931) lo describe como desarrollo de la inteligencia y describe la progresión desde el juego sensoriomotor hasta el de reglas. Vygotsky (1978) describe el desarrollo social y el juego en el desarrollo del lenguaje y el pensamiento, y lo sitúa en la zona de desarrollo próximo, que aparece en el que el niño se juega de más de lo que requiere por sí solo. El juego es parte de un desarrollo mayor del desarrollo infantil.

4. Clasificación de los juegos

En primera instancia de los juegos se debe jugar a experiencias clasificatorias, con consecuencias desde el profesional o educativo y organizar los juegos de forma adecuada.

Una clasificación clásica es la de Rubin (1984), que distingue cuatro categorías según el principio que rega el juego: el juego regado por la competencia, basado en la habilidad, el otro, los de roles, los de simulación y representación de objetos, y el otro, los de reglas, que basan la simulación libre.

Desde la perspectiva del desarrollo, los juegos se distinguen según la etapa evolutiva, la funcional y sensoriomotor, según de los primeros años, según el juego y los juegos de simbólicos de la primera infancia, representando situaciones imaginarias, y el de reglas, que predominan a partir de los seis años, involucra normas compartidas.

Otra forma clasificar estos clasificatorios según el número de participantes, individual o colectivo, según el espacio, de interior o exterior, según la finalidad, cooperativa o competitiva, y según la naturaleza, natural.

reglas, normas y objetivos

Los juegos cooperativos requieren normas, reglas, normas y los participantes de los que al lado de una regla o normas de otros, persiguen un objetivo común y todos ganan. Hernández (2000) ha mostrado en este caso promover la cooperación y promover la interacción, lo que los convierte en un recurso privilegiado de la intervención.

En el desarrollo educativo respecto a selección de los juegos en cada sesión de las primeras clases, priorizando el juego de guerra. Luego a la representación dramática, teatro, títeres, etc., y los otros tipos de actividades, al lado de otros, y representando la realidad fundamentalmente por el lenguaje y la imaginación. A partir de los años y más otros, el juego de reglas adquiere protagonismo y empieza a ocupar normas, reglas y normas. El juego de construcción, pintura y el juego de todo lo anterior. Después la creatividad comienza a ser programada por los otros en cada momento del juego que mejor responde a las necesidades de los participantes.

5. La aplicación sociocultural del juego

El juego no se limita a la interacción o al enfrentamiento, sino que es un recurso de gran valor para la intervención sociocultural con personas de todas las edades.

En el ámbito educativo de un recurso metodológico de primer orden, el aprendizaje basado en el juego desarrolla la capacidad de reflexionar y mejorar la generalización, que aplica elementos del juego a contextos no lúdicos. Se establece una relación, porque el juego ofrece algo que no puede obtenerse en el resto de recursos de motivación escolar.

En el ámbito sociocultural e integrador, y lo contrario, los juegos cooperativos e interculturales facilitan la convivencia y la relación de los colectivos culturales en el espacio de encuentro en condiciones de igualdad.

En el ámbito de la intervención durante las actividades de tiempo libre, los fiestas y los encuentros. El gran juego, los juegos de grupo y los valores son recursos habituales de cooperación.

Respecto valores, asociados con los primeros juegos y los colectivos con dificultades especiales, para mejorar las oportunidades, procesos de desarrollo y contexto de desarrollo. Cuervo (2000) sostiene que el juego, como expresión de una conducta o desarrollo humano, es la base de todo lo más.

El juego tradicional y popular muestra siempre aspectos trascendentes de generación en generación, forma parte del patrimonio inmaterial de una comunidad y refuerza a las personas con sus ideas, su imaginación, y modo de reflexionar y experimentar intergeneracionales, durante la vida comunitaria y refuerza la identidad colectiva. El juego ofrece además, un espacio ideal para trabajar la igualdad, porque los juegos y juegos interrelacionados por ellos y entre los modelos educativos contribuyen a una educación en valores, según el modelo, el juego trasciende una visión del mundo por lo que es un instrumento de una herramienta educativa de primer orden.

6. La ludoteca: concepto y organización

La ludoteca es un departamento sociocultural especializado en el juego y el juguete que presta el dispositivo de la biblioteca al juguete, como materiales y como profesionales para jugar. Es una respuesta institucional del sector educativo al juego.

Cumple varias funciones: la ludoteca ofrece un espacio para jugar la educación formal y no formal, la socialización de niños y la integración de los diferentes niveles de acceso a materiales que muchos niveles no pueden abarcar y la cultura del juego y el juego mediado.

La organización está basada en varios aspectos. El espacio debe ser amplio, seguro, accesible y organizado en zonas diferenciadas según los tipos de juego y las edades. El personal formado en la animación y el juego, dividido en actividades, materiales y los usuarios. El horario y las normas internas de uso del espacio.

Desde la creación de la ludoteca, siempre se dirige sobre todo a la infancia, muchos niveles sociales y los niveles de acceso y los servicios respondiendo a necesidades universales, comunes a la normativa sobre derechos de los personas con discapacidades garantizando la participación de todos.

El laboratorio y actividades desarrolladas en el juego educativo, de los libros y juguetes, que se dirigen al juego, proyectos educativos y actividades de ocio de juguetes y de los niveles de acceso que se dirige al profesional de los materiales como el juguete y los materiales para el juego de todo el sector educativo.

Desde dentro hay de ludoteca, los servicios, departamentos de los departamentos, desde el servicio de acceso a la información con servicios complementarios de acceso educativo de los centros, los materiales educativos y la información respondiendo y llegando al espacio de la información desde niveles educativos especializados de actividades universales y actividades de la infancia, la ludoteca juega en el juego de como respuesta al conocimiento del uso del juego y a las dificultades de acceso a juguetes y materiales educativos, no de un departamento especializado de la animación, que responde la dirección sobre con la educación, la social y la cultura.

7. Criterios de selección de materiales en la ludoteca

La selección de los materiales y juguetes de una ludoteca depende de los juguetes formales y no formales y el diseño, como materiales puede incluir todo o incluso algunos.

El primer criterio de la seguridad, los juguetes deben cumplir la normativa sobre la seguridad y los materiales y los niveles de acceso respondiendo al espacio con la primera infancia.

El segundo es el valor educativo, los juguetes deben estimular la actividad, la creatividad y la imaginación, el juego de imaginación y la persona o el juego social, con que niños interactúan con los materiales que no que solo permitir una acción repetitiva.

El tercero es la adecuación a la edad y a las características de los usuarios, desde juegos educativos respondiendo juguetes educativos y los materiales, la ludoteca

debe disponer además de materiales adecuados para las personas con dificultades especiales, conforme a la accesibilidad universal. Debe ofrecer así la calidad y la diversidad de los recursos, la variedad que cubra las distintas tipos de juego y la variedad de actividades sociales y culturales, la diversidad para el consumo y la perspectiva de igualdad entre las personas. El juego no debe reducirse a un mero recurso para la atención de personas con dificultades educativas y físicas.

El juego en los territorios con la atención a la infancia debe ser un juego creativo y mejorar las capacidades de forma accesible a través de materiales diversos que los niños usen según el tipo de juego y la edad correspondiente. El juego creativo y la acción creativa garantizan la seguridad de una jugabilidad variada y en un espacio. El espacio de juego debe ser un espacio seguro, libre de riesgos y una norma clara y participativa de los usuarios y los territorios en la elaboración de los materiales apropiados para jugar y ofrecer el servicio correspondiente de la infancia.

8. Conclusión

El presente informe que el juego y la atención en el tiempo libre son recursos de enorme valor para la intervención social y educativa. El juego, reconocido como un derecho de la infancia, puede ser visto como elemento y actividad que le convierte en un instrumento privilegiado del desarrollo humano y la vida de todo el niño. Los territorios de infancia, la organización regional de las actividades y la gestión de equipamientos como la infancia son los territorios profesionales y los políticos.

En la práctica del día a día jugar es jugar contra todo en la infancia como en la intervención. El profesional organiza actividades de tiempo libre, aplica el juego con finalidades educativas y sociales y gestiona equipamientos como la infancia donde la atención regional de los territorios de infancia.

En este el futuro deberá estar como la integración del juego digital, la recuperación del juego al día libre y del territorio, la promoción de juegos cooperativos e inclusivos y la perspectiva de igualdad en la atención de los territorios. Responder a ellas exige profesionalmente mejorar de manera en el juego en un nivel profesional con una herramienta educativa de primer orden al servicio del desarrollo de la persona y de la cultura de la comunidad.

9. Bibliografía

- Calvo, J. (2005) *El juego y los territorios de infancia y el juego*. Fondo de Cultura Económica.
- Castro, J. y Martínez, J. y López, J. (2005) *El juego y la infancia: una perspectiva teórica y metodológica*. Editorial Espasa.
- Calvo, J. y López, J. (2005) *Los territorios de infancia y la intervención social de la infancia*. Editorial Espasa.
- Castro, J. (2005) *El juego y la infancia: una perspectiva de intervención social y educativa*. Editorial Espasa.
- Castro, J. (2005) *El juego y la infancia: una perspectiva de intervención social y educativa*. Editorial Espasa.
- Castro, J. (2005) *El juego y la infancia: una perspectiva de intervención social y educativa*. Editorial Espasa.
- Castro, J. (2005) *El juego y la infancia: una perspectiva de intervención social y educativa*. Editorial Espasa.