

# HACIA UN MODELO TECNO-CREATIVO DE INTERVENCION Y ANIMACION SOCIOCULTURAL

David de Prado Díez  
Universidad de Santiago

## 1. LA ANIMACION SOCIOCULTURAL Y CREATIVIDAD

La animación es dar vida, y estimular a las personas o grupos para que se estimulen y accionen por sí; es **estimulación** para la animación vital, social y cultural autónoma (**autoanimación**).

No es mostrar un simple **espectáculo** (de teatro, canción, chistes) de artistas para que los demás lo contemplen y se diviertan, aunque el espectáculo puede ser un resultado de la animación, pero nunca el fin.

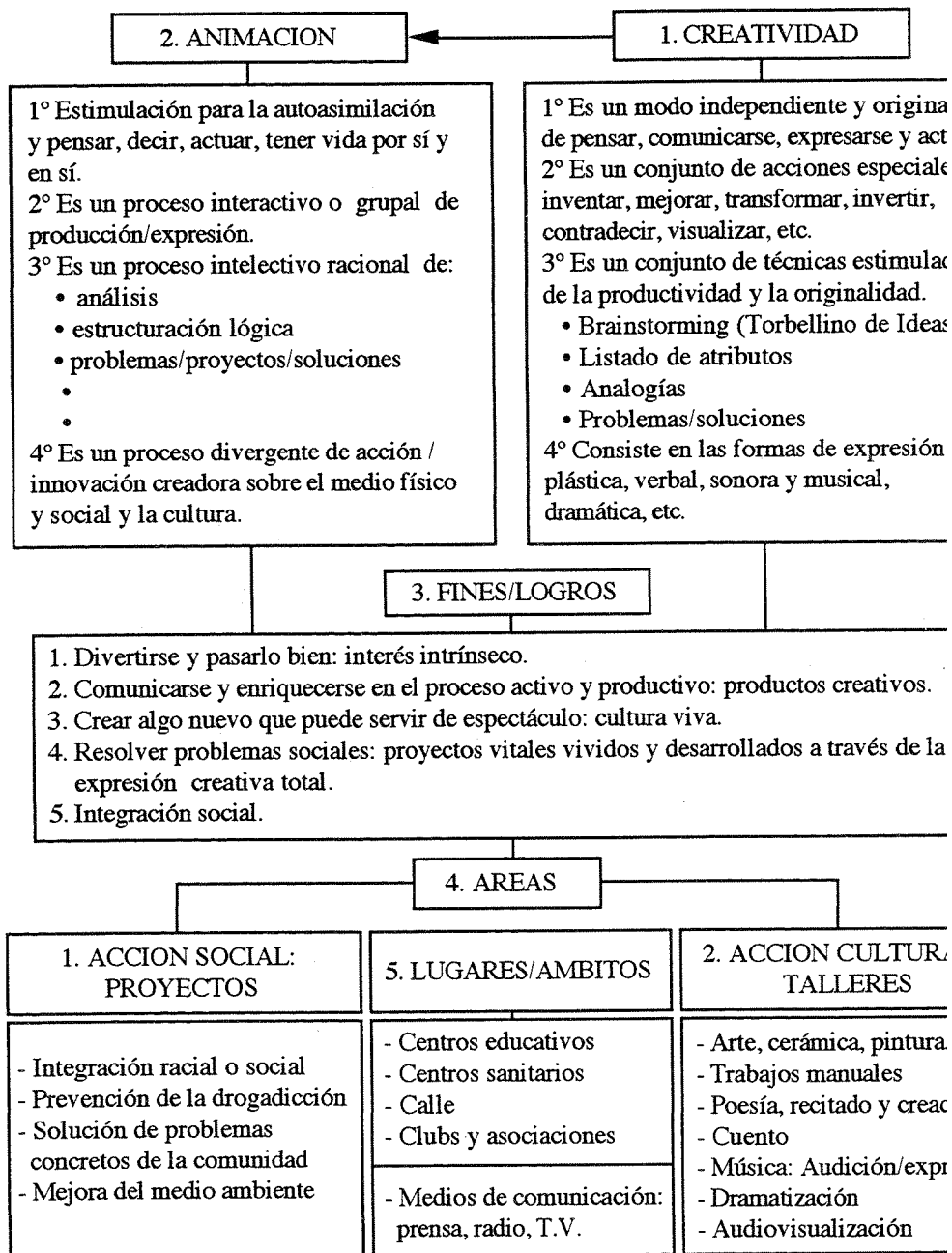
La animación sociocultural pretende, en última instancia lograr que los grupos, en clubs o asociaciones específicas de deporte, arte o cultura, organicen su tiempo libre y, a través de las actividades correspondientes, avancen como grupo que aprende y se desarrolla en habilidades sociales y comunicación directa, en el disfrute de la cultura y el arte activos, en el enriquecimiento del talento expresivo (plástico, mímico, dramático, musical, literario, etc), y en el incremento de la capacidad de comprensión, análisis, percepción, estructuración lógica y resolución de problemas. Es decir, la animación busca el **crecimiento integral**-social, cultural, intelectual, expresivo, etc. de los sujetos mediante unas actividades y talleres dinámicos para la diversión y el ocio, no consumista, y para el **mutuo enriquecimiento, creando cultura viva** y mostrando periódicamente los resultados de sus trabajos, como espectáculo (en revistas, prensa diaria, exposiciones, representaciones teatrales, etc) (Ver ESQUEMA 1).

En este sentido la animación es el resultado de un proceso de **activación creativa grupal** en distintas áreas de la cultura mediante talleres específicos o monográficos de creación/re-creación en distintas áreas de la cultura: expresión plástica o literaria, dramatización y juego, etc. (Prado, 1988).

## 2. MODELOS DE INTERVENCION EDUCATIVA Y SOCIOCULTURAL

En la orientación e intervención/animación cultural han existido a lo largo de la historia dos modelos de actuación, resultado de dos modos contrapuestos de concebir al ser y al grupo humano (Ver ESQUEMA 2).

**ESQUEMA 1  
LA CREATIVIDAD COMO BASE DINAMICA DE LA ANIMACION SOCIO-CULTURAL VIVA Y AUTONOMA**



2. ANIMACION

1. CREATIVIDAD

1° Estimulación para la autoasimilación y pensar, decir, actuar, tener vida por sí y en sí.  
2° Es un proceso interactivo o grupal de producción/expresión.  
3° Es un proceso intelectual racional de:  
• análisis  
• estructuración lógica  
• problemas/proyectos/soluciones  
•  
•  
4° Es un proceso divergente de acción / innovación creadora sobre el medio físico y social y la cultura.

1° Es un modo independiente y original de pensar, comunicarse, expresarse y actuar.  
2° Es un conjunto de acciones especiales: inventar, mejorar, transformar, invertir, contradecir, visualizar, etc.  
3° Es un conjunto de técnicas estimuladoras de la productividad y la originalidad.  
• Brainstorming (Torbellino de Ideas)  
• Listado de atributos  
• Analogías  
• Problemas/soluciones  
4° Consiste en las formas de expresión plástica, verbal, sonora y musical, dramática, etc.

3. FINES/LOGROS

1. Divertirse y pasarlo bien: interés intrínseco.
2. Comunicarse y enriquecerse en el proceso activo y productivo: productos creativos.
3. Crear algo nuevo que puede servir de espectáculo: cultura viva.
4. Resolver problemas sociales: proyectos vitales vividos y desarrollados a través de la expresión creativa total.
5. Integración social.

4. AREAS

1. ACCION SOCIAL:  
PROYECTOS

- Integración racial o social
- Prevención de la drogadicción
- Solución de problemas concretos de la comunidad
- Mejora del medio ambiente

5. LUGARES/AMBITOS

- Centros educativos
- Centros sanitarios
- Calle
- Clubs y asociaciones
- Medios de comunicación: prensa, radio, T.V.

2. ACCION CULTURAL:  
TALLERES

- Arte, cerámica, pintura
- Trabajos manuales
- Poesía, recitado y creación
- Cuento
- Música: Audición/expresión
- Dramatización
- Audiovisualización

## 2.1. MODELO TRADICIONAL REPRODUCTIVO-PASIVO CONDUCTUAL

Si el profesional piensa que el grupo y las personas con las que va a actuar, como animador o asesor, son pasivos, no saben expresarse, no tienen ideas, no saben ni quieren hacer nada, son indolentes y perezosos, carecen de iniciativa, etc. puede fácilmente acabar dándoles lecciones de lo que deben hacer, sermones morales en los que apostrofa su comodidad y falta de imaginación, sintiéndose incapaz e impotente -y por tanto frustrado personal y profesionalmente- de dinamizarlos, de hacer que piensen y creen por sí, de lograr que hagan algo ideado y programado por ellos.

Acabará poniéndoles un programa ya hecho, paso a paso, sin dejarles ninguna iniciativa, para que lo hagan, sin rechistar, tal como está diseñado. El éxito de la intervención estará en que los resultados/productos del programa se correspondan con el modelo esperado/dado: copiar un cuadro, imitar a un cantante, etc.

Este es un enfoque **directivo y manipulador** que no estimula la iniciativa y libertad del grupo. El animador es el experto/sabio/poderoso/mago, que sabe qué es lo que el grupo necesita/quiere y dicta como ha de hacerlo y lo que ha de lograr.

Es el **modelo tradicional** de profesor/programador "dictador", del Padre (que manda en /guía al hijo sin consultarlo), del predicador (que enseña el camino de la fe y de la salvación), del Pastor (que guía su rebaño de ovejas).

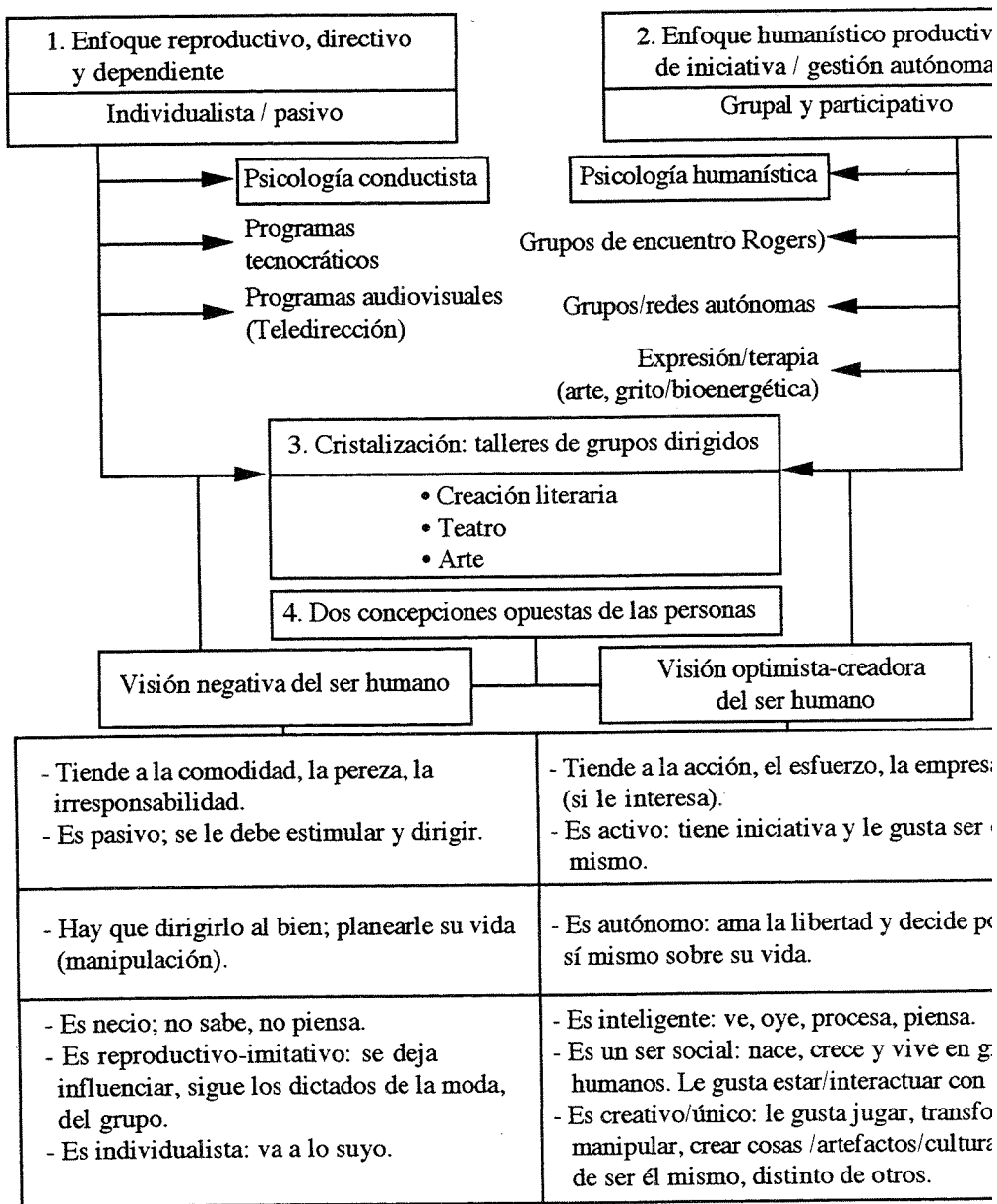
## 2.2. MODELO HUMANISTA EXPRESIVO LIBERADOR

Por el contrario el profesional de la orientación e intervención sociocultural puede tener o asumir una concepción humanista **positiva** del ser humano (**de toda** persona, sea cual sea su edad, educación y condición racial, sexual o social) y cree que todo sujeto es un ser **inteligente** (puede y debe pensar, debatir, idear, criticar, analizar, decidir, etc) y **creativo** (tiene ideas propias, las combina y transforma y re-crea lo que ve y oye, se expresa en lenguajes, etc), es **libre y voluntarioso** (tiene iniciativas, elige entre alternativas, hace con gusto lo que realmente quiere, aunque le cueste), y **social** (le gusta comunicarse y pertenecer a grupos por reservado y tímido que sea), puede crecer y desarrollar (no es algo estático y cerrado).

En este caso acomodará la actuación a un modelo de **autorrealización**, mediante la activación de todas esas virtualidades potenciales de los sujetos y asumirá un modelo **productivo** (de acción), **investigador** (de ensayo y error) y **cognitivo-creativo** (de analizar, resolver, crear y re-crear).

**ESQUEMA 2:**

**MODELOS DE INTERVENCION/ANIMACION SOCIOCULTURAL Y EDUCATIVA**



### 3. MODELOS DE INTERVENCION EN PROCESO: DEL DIRECTIVISMO A LA AUTOGESTION

La concepción del modelo tradicional negativista del ser humano tiene un fuerte arraigo y consolidación en cada sujeto o grupo como resultado de la educación directiva e impositiva en la familia y en el colegio y del modelamiento para la obediencia y la rutina, en el trabajo, en las organizaciones productivas (fábricas, oficinas, empresas, comercios, etc).

#### 3.1. DE LA HETERO-DIRECCION A LA AUTOGESTION

Hay, pues, que contar con un material humano proclive a un modelo de intervención pasiva y reproductiva, en el que todos han sido socializados. Es, por tanto, sensato partir, en una primera etapa, de una programación/acción directiva, en cuanto al proceso y técnicas (no en cuanto al contenido) de modo que el grupo aprenda a autodirigirse, trabajando de un modo técnico en función de unos fines, para llegar a la plena autogestión (ESQUEMA 3A).

Una vez que el grupo ha aprendido una técnica o proceso de trabajo, puede programarlo o trasladarlo a su programación y aplicación a otros contextos. Aquí vale el aserto oriental de darle la caña y enseñarle a pescar y cocinar, al que tiene hambre (de modo que pueda subsistir por sí), en vez de darle el pez ya cocinado, pues, de no ser así estará siempre pendiente o dependiente de otro para poder sobrevivir.

#### ESQUEMA 3: MODELOS DE INTERVENCION SOCIOEDUCATIVA EN PROCESO

##### A. DE LA HETERODIRECCION A LA AUTOGESTION

1º Programas directivos: Todo programado	2º. Programas dirigidos para la participación • en el planear • en el actuar	3º. Programas Autónomos
---	--	-------------------------

##### B. DE LA PASIVIDAD CONTEMPLATIVA A LA PRODUCTIVIDAD CREATIVA

1º. Animación como Espectáculo dado sin participación: • Espectador pasivo-receptivo	2º. Animación con participación, estimulada y programada en el espectáculo.	3º. Animación estimuladora de la creación: Se crea el espectáculo partiendo de un guión estimulativo	4. Taller creativo productivo autónomo: creación "ab initio".
---	---	--	---

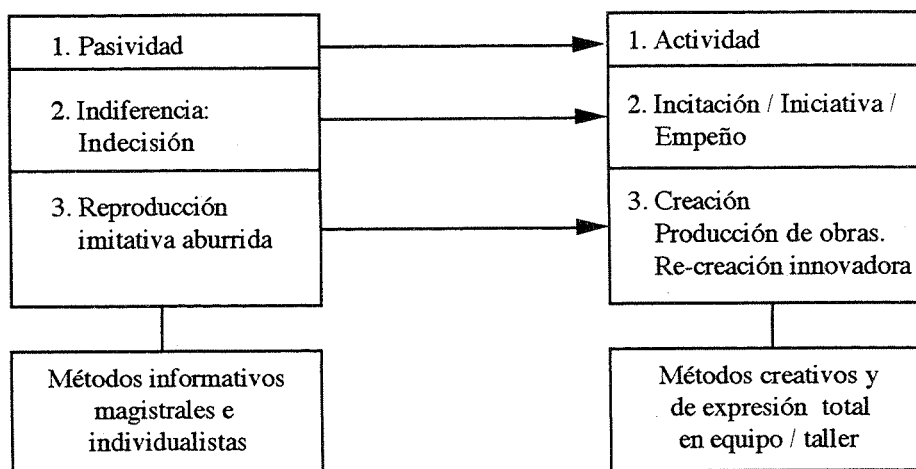
### 3.2. DE LA PASIVIDAD CONTEMPLATIVA A LA PRODUCTIVIDAD ACTIV CREATIVA

Tomamos como criterio óptimo de animación la actividad y participación (frente a la pasividad) y la productividad creativa (frente a la reproducción imitativa).

La animación sociocultural debe aspirar como fin a la participación activa y a la creatividad productiva e innovadora, aplicando técnicas y procedimientos de grupo y de creatividad de expresión, o mejor, de **creatividad grupal y cooperativa**. Se trata de dos polos extremos contrapuestos, entre los cuales oscilará la intervención, teniendo siempre como meta ideal y propicio e indispensable para su logro la estimulación / acción / producción creativa y (Prado, 1989, 1986, 1988), que permita dar el salto de la pasividad e imitación aburrida a la actividad divertida y útil de la producción creativa en un equipo o taller (Ver ESQUEMA 4).

#### ESQUEMA 4:

#### LOS DOS POLOS DE LA ANIMACION SOCIOCULTURAL



La transición de un polo a otro, se logra mediante la enseñanza y práctica de una técnica básica de participación y creatividad: el "brainstorming" o Torbellino de Ideas (Prado, 1982) y distintas técnicas creativas y de lenguaje total (Prado, 1988).

El proceso de transición puede ser paulatino pasando desde la animación-espectáculo contemplativo a la animación directiva con participación fuertemente pautada y suscitada, pre-diseñada en el espectáculo; un paso más sería la presentación de un guión estimulador del que se generan ideas para articular el espectáculo o dramatización, que alumbraría un equipo creativo-productivo-creativo-expresivo como última etapa, culminación del proceso de animación sociocultural creativa (Ver ESQUEMA 3B).

#### 4. HACIA UNA TECNOLOGIA BLANDA DE LA INTERVENCION Y ANIMACION SOCIOCULTURAL

Remitimos al lector a la bibliografía citada para abordar las técnicas de animación grupal y cooperativa (Jarés, 1989, Prado y Vázquez, 1987, Antons (1978), Pallarés) (1980) y de orientación e intervención creativo-expresiva (Prado, 1991).

Se entiende que todas las técnicas de creatividad y de expresión total pueden ser aplicadas individualmente, en pequeño grupo o con grupos medios (de 20 a 50 sujetos) o grandes (de 50 a 100).

La prescripción de este enfoque metodológico en los nuevos diseños curriculares del Ministerio de Educación en los Decretos de Enseñanzas Mínimas, como mecanismos para un aprendizaje y enseñanza grupal, constructiva y significativa es un avance "legal" de gran relieve en el sistema educativo y social.

Por estos cauces habrá de discurrir la animación sociocultural con mayor decisión, profundización y tecnificación, lo que precisará de una **especialización intensa y amplia en técnicas de grupo y técnicas creativas y expresivas** de los animadores y orientadores, de los psicólogos y trabajadores sociales, de modo que las incluyan en la programación de la acción sociocultural y sean competentes en su aplicación práctica y en la evaluación de los procesos, técnicas y resultados para su mejora.

#### BIBLIOGRAFIA MINIMA

##### 1) ANIMACION E INTERVENCION CREATIVO-EXPRESIVA

- GARCIA, L. y T. MOTOS (1990): *Expresión Corporal*. Madrid, Alhambra.
- GARZON, M. C. (1991): *La radio en la educación no formal*. Barcelona, CEAC.
- GOWAIN, S. (1991): *Visualización creativa*. México, Selector.
- PRADO, D. (1975): "Desarrollo de aptitudes clave y la productividad creativa como alternativa a la enseñanza tradicional". En VILLAR (Ed.): *La formación del profesorado*. Madrid, Santillana.
- PRADO, D. (1978): "Técnicas y procedimientos creativos para una comunicación integral", *Educadores*, 127, pp. 231-241.
- PRADO, D. (1982): *El Torbellino de Ideas*. Madrid, Cincel.
- PRADO, D. (1986): *Manual de activación creativa*. Santiago, CEC.
- PRADO, D. (1988): *Técnicas creativas y lenguaje total*. Madrid, Narcea.
- PRADO, D. (1991): *Reorientar creativamente la escuela*. Santiago, CIC.
- PRADO, D. (1991): *La orientación e intervención expresivo-creativa*. Santiago, CIC.
- SANCHEZ, J. y RINCON, F. (1983): *El alfar de poesía*. Barcelona, ICE de la U. Autónoma de Barcelona.

##### 2) ANIMACION Y DINAMICA GRUPAL

- ANTONS, K. (1978): *Prácticas de la dinámica de grupos*. Barcelona, Ed. Herder.
- BATTEN, T. R. (1969): *El enfoque no directivo en el trabajo social de grupo y comunidad*. Madrid, Ed. Euramérica.
- CALVO, M. y BRIO, M. D. (1982): *Aprender a reunirse*. Madrid, Forma.

- DREYFUS, C. (1977):** *Los grupos de encuentro*. Bilbao, Ed Mensajero.
- FAGAN, J. (1973):** *Teoría y técnica de la Psicoterapia Gestáltica*. B. Aires, Amorrortu.
- JARES, S. (1990):** *Xogos Motrices*. Coruña, Vía Láctea.
- KIRSTEN, R. y MOLLER-SCHWARZ, J. (1978):** *Entrenamiento de grupos*. Bilbao Mensajero.
- MOCCIO, Ch. (1978):** *Animación de grupos II*. Santander, Edit. Sal Terrae.
- MACGREGOR, D. (1968):** *El aspecto humano de la empresa*. México, Diana.
- MASLOW, A. (1974):** *El hombre autorrealizado*. Barcelona, Paidós.
- MORENO, J. L. (1978):** *Psicodrama*. B. Aires, Ed. Horme.
- PALLARES, M. (1980):** *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid, ICCE.
- PERLS, F. (1975):** *Dentro y fuera del tarro de la basura*. Santiago de Chile, Ed. Cuatro Vientos.
- ROGERS, C. (1976):** *Grupos de encuentro*. B. Aires, Amorrortu.