

Funciones didácticas de las nuevas tecnologías en la Animación Comunitaria

Sindo Froufe Quintas
Salamanca

Nadie pone en duda, en la actualidad, que las nuevas tecnologías de la información versus comunicación han confeccionado un nuevo marco referencial en las relaciones humanas. La Animación Comunitaria necesita con urgencia que los vectores tecnológicos entren a formar parte de su campo de intervención. Sólo así será posible que las intervenciones sociocomunitarias consigan que los colectivos sociales caminen y trabajen con las herramientas que la tecnología ha producido. En este trabajo se invita a ponerse al día en esta temática.

Animación Comunitaria y nuevas tecnologías de la información son dos realidades que conviven entre nosotros. La Animación Comunitaria como campo de acción social donde se producen unas relaciones comunicativas/afectivas dentro de un mismo territorio y las nuevas tecnologías como instrumentos producidos por el hombre mediante la técnica deben caminar juntas para facilitar la solución de problemas/necesidades y la conquista de un mejor nivel de vida. De ahí que sea urgente que en el diseño de los proyectos de intervención comunitaria entren de lleno las nuevas tecnologías como elementos facilitadores, motivadores y evaluadores de los equipos que luchan por cambiar los contextos socioculturales. El modelo actual de trabajo en el campo social se resiste a la im-

plantación de las nuevas tecnologías en las esferas de la intervención. Comprobamos cómo este tipo de sistemas se apoyan más en las capacidades humanas y en la buena voluntad de los colectivos que en las condiciones ventajosas que ofrecen los nuevos instrumentos tecnológicos. No sucede así en el sistema productivo, que se adapta con rapidez a los intereses del mercado. Debemos plantearnos la necesidad operativa de la entrada de las nuevas tecnologías en los ámbitos de aplicación de la Animación Comunitaria. Sólo así será posible trabajar con las mismas herramientas que lo hace el mundo de la empresa, siempre abiertas a todo tipo de innovaciones tecnológicas. No es nuestro objetivo, en este artículo, el estudio de la dimensión teleológica o finalista de las nuevas tecnologías, desde el paradigma crítico

de la Pedagogía Social, de su «para qué». Nos centraremos en la exposición de las funciones didácticas de las nuevas tecnologías en los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria, aunque se nos pueda acusar de que entendamos «la tecnología como una acción ritual dignificada y legitimada por la ciencia». Conviene aclarar que no interpretamos las nuevas tecnologías como simples metáforas que producen una ruptura entre las mentalidades orales y las escritas bajo el epígrafe de lo «epistémico», sino que ambas mentalidades deben aunarse en función de los objetivos sociales perseguidos. En unos momentos puntuales de la dinámica social prevalecerá lo oral, en otros lo escrito y en algunos lo virtual. Enfocamos el problema desde una perspectiva metodológica, apoyándonos en todas aquellas funciones didácticas que nacen de una correcta aplicación de las nuevas tecnologías a la Animación Comunitaria.

Las posibles funciones didácticas que pueden desempeñar los medios instrumentales (nuevas tecnologías) en los ámbitos de la comunidad (centros cívicos, animación de calle, asociaciones, cooperativismo, voluntariado, etc.) se clasifican en: motivadora/sensibilizadora, formativa/educativa, crítica/decodificadora, cohesionadora/empática, práctica/operativa y atributiva/catalogadora.

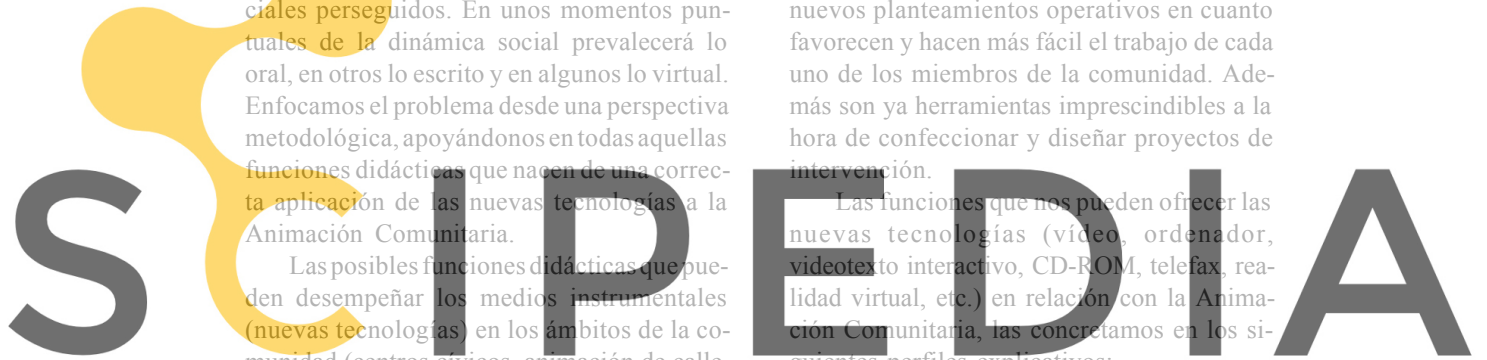
El animador comunitario (nueva figura profesional que lleva a cabo todas estas funciones y otras implícitas) es el iniciador de los cambios sociales, el protagonista crítico y reivindicativo de los derechos de los demás y un agente social que trabaja en sus proyectos de intervención social/cultural con la metodología de la Animación. Una de sus ocupaciones/quehaceres en la actualidad es la introducción y desarrollo de las nuevas tecnologías de la información al servicio de la comunidad en la que ejerce sus funciones profesionales. Para ello es necesario que la comunidad se implique en la gestión de los servicios sociales y que participe activamente en la planificación de todas las estrategias y de todas las fases de los

proyectos comunitarios que conduzcan a un mejor desarrollo social de todos los miembros. Si esto sucede, podemos hablar ya de acción social con la comunidad o de acción social comunitaria que es una de las finalidades de este ámbito concreto de Animación. El uso de las nuevas tecnologías, hasta ahora, ha estado ausente en los programas y proyectos de la Animación, a pesar de que las tecnologías no han sido diseñadas expresamente para los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria. Eso no quiere decir que como conquistas/logros de la modernidad nos obliguen a nuevos planteamientos operativos en cuanto favorecen y hacen más fácil el trabajo de cada uno de los miembros de la comunidad. Además son ya herramientas imprescindibles a la hora de confeccionar y diseñar proyectos de intervención.

Las funciones que nos pueden ofrecer las nuevas tecnologías (vídeo, ordenador, videotexto interactivo, CD-ROM, telefax, realidad virtual, etc.) en relación con la Animación Comunitaria, las concretamos en los siguientes perfiles explicativos:

Esta función consiste en despertar el interés de las personas por todo aquello que tenga significado para ellas, que les preocupe y ocupe. Si uno no está interesado en algún tipo de cuestiones/problemas, es difícil que se produzca la participación, porque la participación activa, no simple asistencia pasiva, se vertebra desde una toma de conciencia que nos conduce a luchar por un cambio en todo el tejido social y territorial. Las informaciones previas, las preocupaciones anticipadas y los problemas existentes son los elementos que preparan para un proceso de participación. Se participa porque se percibe, desde un prisma real, que los acontecimientos locales rurales/urbanos tienen una posible solución en la que todo miembro de la comunidad está comprometido.

El modo y manera de presentar los acontecimientos, los hechos y los sucesos influye en



Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

las personas. El uso de la imagen genera una apropiación de todos sus significados y mensajes. La conjunción de sus elementos visuales y sonoros permite una mutua interacción entre imagen y persona. La percepción de la realidad, siempre personal, y su presentación en imágenes encuentra una ayuda positiva y un vehículo motivador en los recursos de las nuevas tecnologías, para que la gente perciba con claridad todo aquello que

directamente les afecta. Sólo así se comprometerá con garantía en la búsqueda de soluciones ante los problemas que le acucian. El efecto «impacto» de la realidad visualizada es, quizás, más decisivo a la hora de la toma de decisiones que una información oral, por muy exhaustiva que sea. Si las gentes no están motivadas, sus niveles de compromiso social son escasos. El uso concreto de una herramienta tecnológica con la finalidad de sensibilización dependerá del objetivo que persiga el usuario y de la posesión de tal recurso.

A veces, nos encontramos sin posibilidad real de visionar aquello que nos gustaría, dado que pedagógicamente lo consideramos motivador, porque carecemos de tal recurso o nos resulta imposible conseguirlo. Entonces las estrategias didácticas deben enfocarse de otra manera: transparencias, esquemas, hojas informativas, etc.

2. Función formativa/educativa

Tarea importante de los animadores comunitarios es completar la formación básica de los ciudadanos. Deben luchar por la defensa de la cultura popular y de toda su historia; suscitar el interés de la gente para que la comunidad se reactive y ponga en marcha proyectos socioculturales que satisfagan sus necesidades básicas. Asimismo fomentar la disponibilidad

a cooperar conjuntamente, participando en actividades concretas.

Las funciones didácticas de las nuevas tecnologías son las de ser una herramienta catalizadora apropiada para la formación de los ciudadanos en el conocimiento de los nuevos hallazgos profesionales. El animador comunitario puede trabajar con distintos modelos para formar a los colectivos o realizar una

revisión de su propia conducta personal (autoevaluación). Para que esta función formativa/educativa se produzca es obligado presentar a los colectivos situaciones que sean significativas, que tengan algo o mucho que ver con su realidad social más cercana.

La imagen va sustituyendo casi todo tipo de lectura abstracta. La gente prefiere para su aprendizaje toda una serie de imágenes, que además de entretenerles, les faciliten los niveles representativos de la realidad. No podemos decir que la Animación Comunitaria se inscribe dentro de los llamados espacios abiertos, espacios que

permiten la concurrencia voluntaria y libre de las personas y donde la asistencia no implica ningún tipo de compromiso añadido.

3. Función crítica/decodificadora

Esta función consiste en animar a las personas al cambio social. Para ello es necesario ofertar oportunidades de todo tipo para que los individuos y los grupos analicen con espíritu crítico su realidad vital y, sean capaces de comprometerse mediante acciones transformadoras de esa realidad. Animación que implica un cambio estructural, sin obviar la reflexión reivindicativa, que intenta modificar las estructuras para un cambio social global e integrado, con una pedagogía del compromiso. Función decisiva de los animadores comunitarios.

La formación profesional del animador comunitario exige que posea unos conocimientos básicos de las nuevas tecnologías de la información para que, poco a poco, las vaya introduciendo en los ámbitos de la Animación Comunitaria.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

rios es corregir las disfunciones sociales y culturales y, al mismo tiempo, promocionar nuevos modelos de vida personal y comunitaria. La Animación Comunitaria se debe convertir en un elemento transformador de las distintas situaciones sociales.

Las nuevas tecnologías nos permiten decodificar los mensajes, hacerlos más atractivos y sugerir nuevos modelos para la intervención social. No suponen una ruptura con las anteriores, sino que se trata de un proceso evolutivo, donde todos los medios de comunicación (prensa, radio, televisión, cine, etc.) se han rejuvenecido y actualizado.

4. Función cohesionadora/empática

El animador comunitario, planificada la necesidad de implementar proyectos de Animación, desde los diversos ámbitos para beneficio de los colectivos sociales, debe garantizar el funcionamiento todas aquellas actividades que generen la participación de todos y cada uno de los miembros de la comunidad. «Debe dinamizar un grupo o una comunidad de modo que pasen de una situación de marginalidad más o menos acusada a un estado de participación en el proceso social» (Quintana, 1993, 35). Deben asumir y facilitar el protagonismo compartido para la ejecución de todo tipo de proyectos. La acción social de cambio o de transformación de la comunidad debe ser una acción colectiva asumida por todos.

5. Función práctica/operativa

El animador comunitario debe ser un «profesional» competente por sus actitudes humanas, por su formación y preparación científica.

Todo ello le posibilita coordinar a las personas y a los grupos, dinamizar las iniciativas comunitarias que vayan surgiendo, descubrir los valores y los recursos, identificar las necesidades de la comunidad, imponer el ritmo de desarrollo, estimular las iniciativas sociales y planificar, con los demás, aquellos proyectos que sirvan para la transformación de la vida

comunitaria, haciendo un seguimiento continuo y una revisión/evaluación posterior de todos los objetivos propuestos.

La formación profesional del animador comunitario exige que posea unos conocimientos básicos de las nuevas tecnologías de la información para que, poco a poco, las vaya introduciendo en los ámbitos de la Animación Comunitaria. Además del ordenador que facilita muchas tareas rutinarias (hacer listas, confeccionar pruebas escritas, etc.), el uso del vídeo se ofrece como un medio de ayuda al desarrollo de muchas tareas profesionales: información, análisis de la realidad social, intercambio comunicativo, etc. Lo mismo podemos comentar de otras tecnologías que facilitan la ejecución de los proyectos de Animación Comunitaria. El animador co-

munitario debe saber organizar todo tipo de experiencias previas que tiene la persona en su ambiente más próximo y, a partir de ahí, elaborar o proponer determinadas actividades que le sean familiares y didácticamente valiosas. Según Rodríguez Diéguez, «la catalización de experiencias por presentación simple, no supone más que la exposición en imágenes de un determinado entorno convencional para efectuar a partir del mismo una serie de actividades de observación».

Las nuevas tecnologías nos permiten decodificar los mensajes, hacerlos más atractivos y sugerir nuevos modelos para la intervención social. No suponen una ruptura con las anteriores, sino que se trata de un proceso evolutivo, donde todos los medios de comunicación (prensa, radio, televisión, cine, etc.) se han rejuvenecido y actualizado.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

6. Función atributiva/catalizadora

Esta función supone en los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria «la presentación de una información específica de modo adjetivo mediante imágenes» (Rodríguez Diéguez, 1996: 28). En general, es una calificación orientada y sabiendo lo que se busca. Sus posibilidades son múltiples en el campo de la Animación Comunitaria: nos permite adjetivar la dimensión de intensidad de cualquier fenómeno social, como sucede con las curvas de frecuencia y los pictogramas; nos ayuda a localizar geográficamente un suceso (atribución espacial) y, por último, acercarnos a todos sus componentes temporales (atribución temporal). Todos estos datos de índole cuantitativo, espacial o temporal, además de otros, nos posibilitan un acercamiento puntual y flexible a la realidad social, a la hora de confeccionar y elegir las estrategias necesarias para el diseño de programas de intervención comunitaria.

Referencias

- ANDER-EGG, E. (1986): *Metodología y práctica del desarrollo de la comunidad*. México, El Ateneo.
- BARTOLOMÉ, A. (1989): *Nuevas tecnologías y enseñanza*. Barcelona, Graó/ICE.
- BETTETINI, G. y COLOMBO, F. (1995): *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona, Paidós.
- FROUFE, S. (1995): «Desarrollo comunitario y Animación Sociocultural. Perspectivas relacionales», en CONDE, J. (Ed.): *Psicología comunitaria, salud*. Madrid, Eudema.
- FROUFE, S. y GONZÁLEZ, M. (1995): *Para comprender la Animación Sociocultural*. Pamplona, EVD.
- KISNERMAN, N. (1986): *Comunidad*. Buenos Aires, Humanitas.
- MARCHIONI, M. (1989): *Planificación social y organización de la comunidad*. Madrid, Popular.
- ORTEGA, P. y MARTÍNEZ, F. (1994): *Educación y nuevas tecnologías*. Murcia, Cajamurcia.
- QUINTANA, J.M. (1993): *Los ámbitos profesionales de la Animación*. Madrid, Narcea.
- TÖNNIES, F. (1979): *Comunidad y Asociación*. Barcelona, Península.
- TEJEDOR, F.J. y VALCÁRCEL, A. (1996): *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid, Narcea.
- WARE, F.W. (1986): *Estudio de la comunidad*. Buenos Aires, Humanitas.

• Sindo Froufe Quintana es catedrático de Pedagogía Social en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

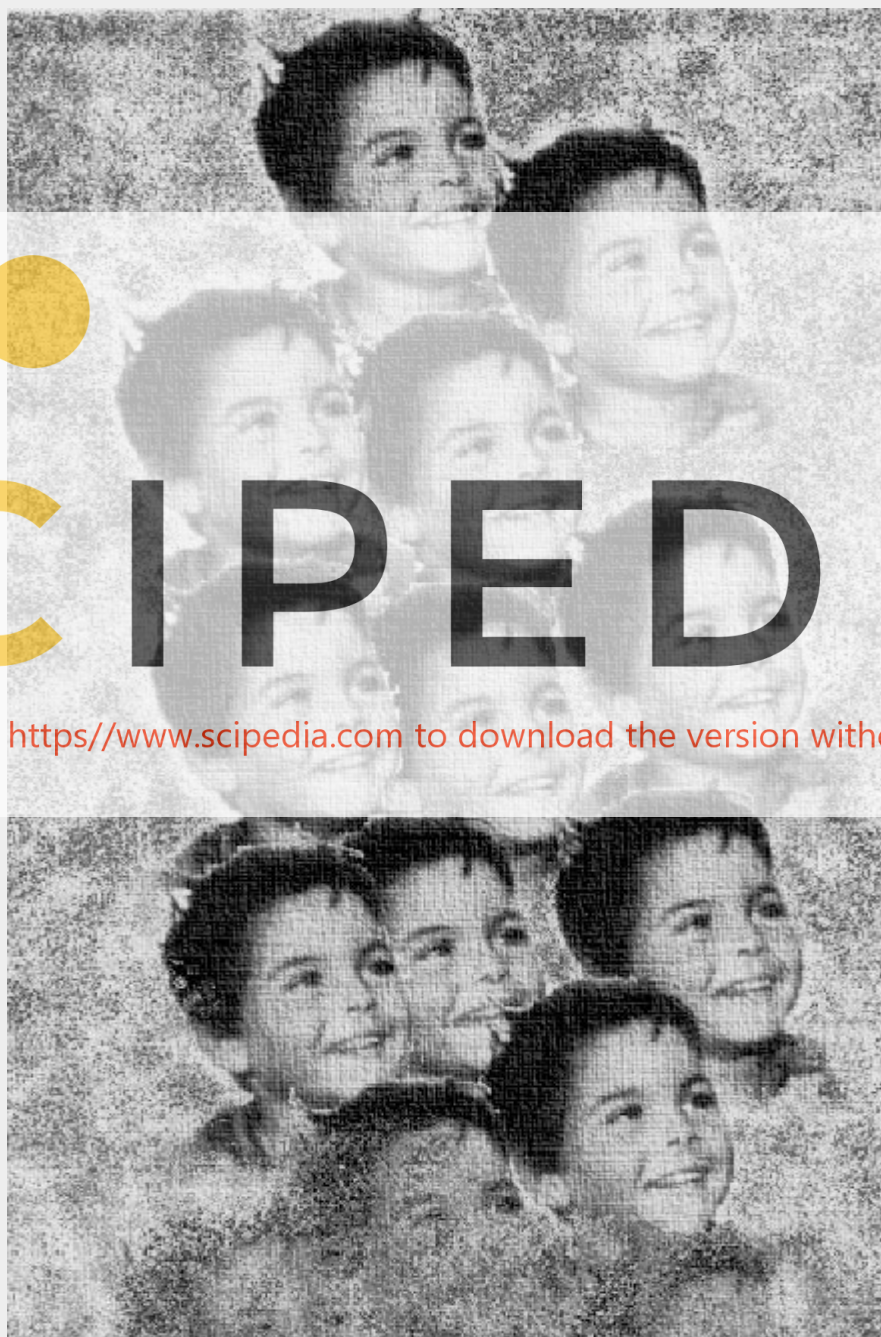


© Ortuño para TIEMPO (9-XI-98)



SCIPEDIA

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark



© Enrique Martínez-Salanova '99 para COMUNICAR