

Ponencia presentada en el  
7° Camping Taller Nacional de Recreación  
Viterbo, Caldas.  
12 al 14 de Noviembre de 2005



# DISEÑO Y EVALUACION DE PROGRAMAS DE RECREACION

**Carlos Alberto Rico A.**  
Presidente FUNLIBRE  
[carico@funlibre.org](mailto:carico@funlibre.org)




# Y...cómo se abrió el camino?

**Un día, un becerro tuvo que atravesar un bosque virgen para volver a su pastura. Como era un animal irracional, abrió un sendero tortuoso, lleno de curvas, subiendo y bajando colinas.**

**Al día siguiente, un perro que pasaba por allí usó ese mismo sendero para atravesar el bosque. Después fue el turno de un carnero, jefe de un rebaño, que viendo el espacio ya abierto hizo a sus compañeros seguir por allí.**

**Más tarde, los hombres comenzaron a usar ese sendero: entraban y salían, giraban a la derecha y a la izquierda, descendía, se desviaban de obstáculos, quejándose y maldiciendo, con toda razón. Pero no hacían nada para crear una nueva alternativa**



Después de tanto uso, el sendero acabó convertido en un amplio camino donde los pobres animales se cansaban bajo pesadas cargas, obligados a recorrer en tres horas una distancia que podría haber sido vencida en treinta minutos si no hubieran seguido la vía abierta por el becerro.

Pasaron muchos años y el camino se convirtió en la calle principal de un poblado y, finalmente, en la avenida principal de una ciudad. Todos se quejaban del tránsito, porque el trayecto era el peor posible.

Mientras tanto, el viejo y sabio bosque se reía, al ver que los hombres tienen *la tendencia a seguir como ciegos el camino que ya está abierto*, sin pensar, sin preguntarse nunca si esa es la mejor elección.



# **ASPECTOS.**

- 1. Calidad de vida: Referente ineludible para el diseño**
- 2. Los Programas de Recreación**
- 3. Diseño Técnico y Operativo de Programas de Recreación**
  - A. Componente Lógico
  - B. Componente Operativo
  - C. Ejecución
  - D. Sistema de Evaluación y Seguimiento
- 4. Evaluación de los Programas**



# SENTIDO

En el mundo contemporáneo, el ocio y la recreación se basan con frecuencia en resultados utilitarios y, sin embargo, ni sus valores teóricos ni sus valores prácticos tendrán continuidad, si las dimensiones éticas no se vinculan con el potencial de desarrollo humano que encierran



# **CALIDAD DE VIDA.**

En general, se observa que existen múltiples definiciones y abordajes del concepto de calidad de vida y queda claro que ésta no se refiere de manera única a la tenencia de ciertas condiciones materiales o tangibles sino que además involucra el elemento subjetivo de la percepción del individuo frente a sus propias condiciones, metas y expectativas.



# CALIDAD DE VIDA.

## El nivel de vida.

Todo lo relacionado con los aspectos económicos  
Es una categoría psico-económica, que se evalúa en función de los bienes materiales y los servicios con que cuenta la población, así como la equidad en su distribución, incluidas las condiciones sociales y de producción.

## Condiciones de vida

Están en estrecha relación con el medio social.

## Ambiente de vida

Lo determinan las condiciones netamente ambientales.

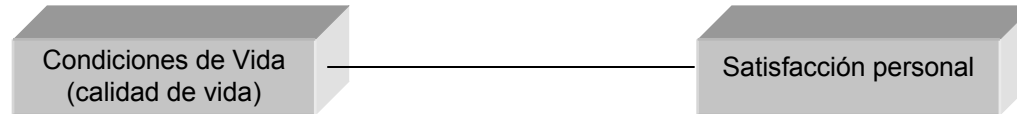
Saint Marc

Estos elementos se vinculan en una sola relación por medio de las acciones y actitudes de los hombres, lo que a su vez involucra todo un sistema de valores.

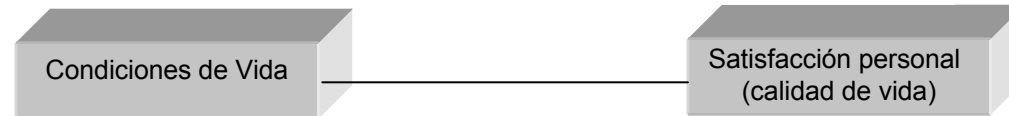
# CALIDAD DE VIDA.

Felce Perry

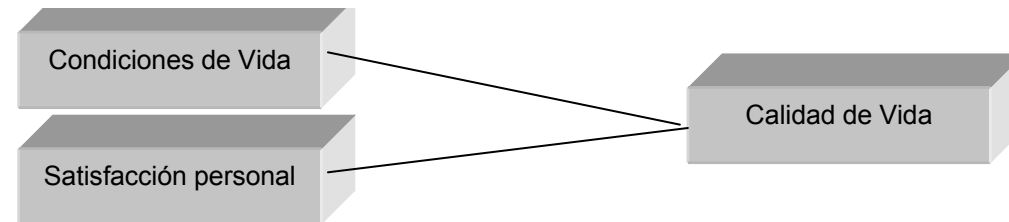
a) Calidad de vida en términos de condiciones de vida



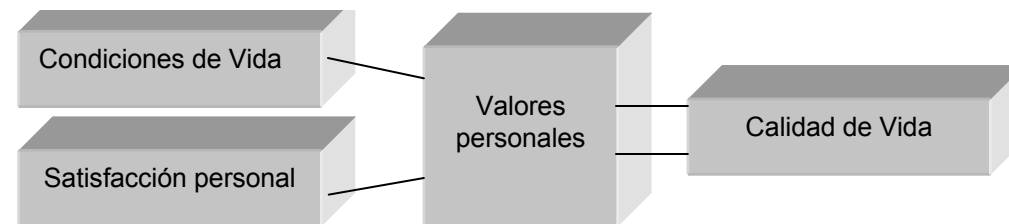
b) Calidad de vida como satisfacción con la vida

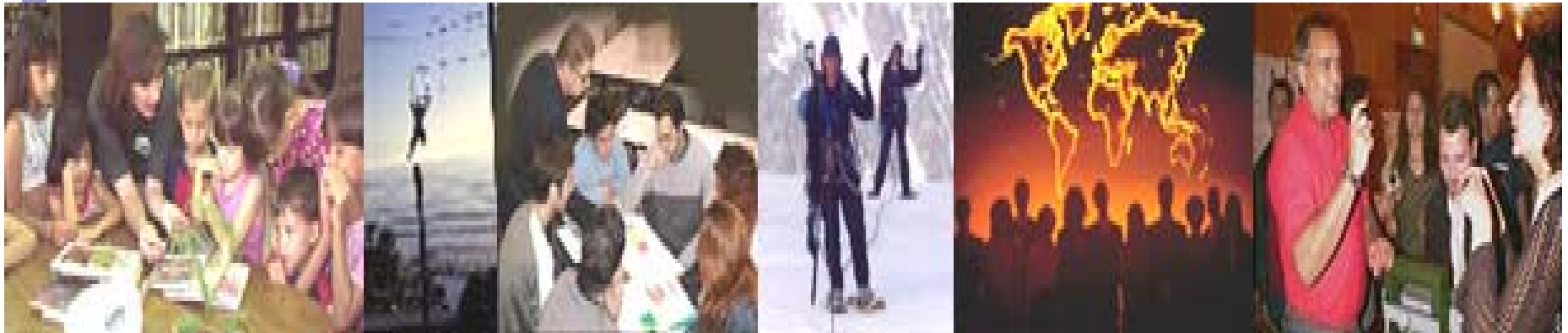


c) Calidad de vida definida como combinación de las condiciones de vida y la satisfacción

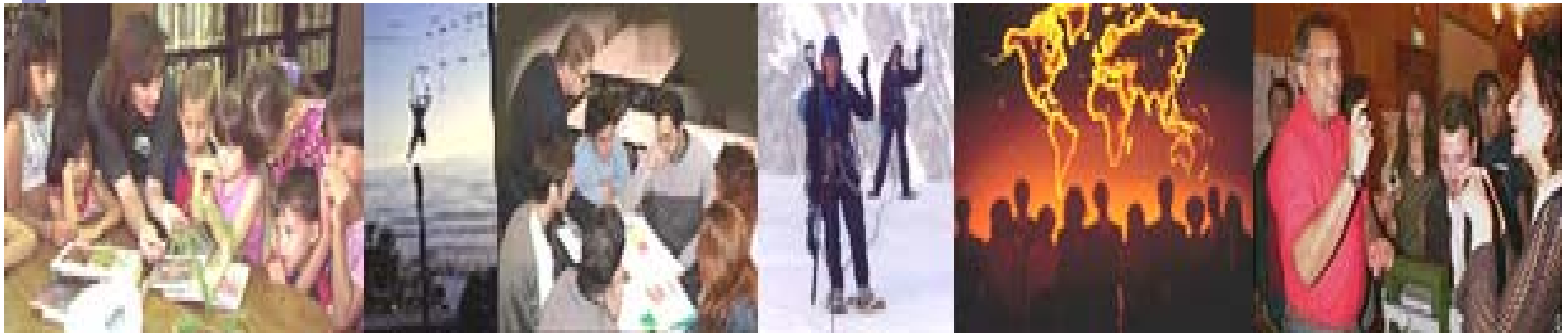


d) Calidad de vida definida como las condiciones de vida y la satisfacción en función de una escala de importancia.



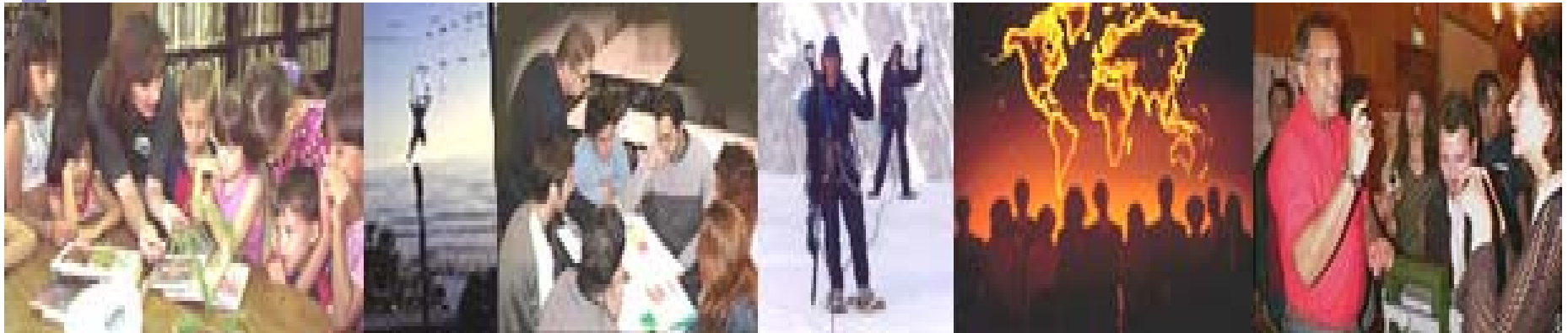


**La calidad de vida está determinada por las posibilidades reales que las personas tienen de satisfacer o actualizar adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales**



Son necesidades humanas fundamentales las de subsistencia, protección, afecto, participación, identidad, entendimiento, ocio, creación y libertad.

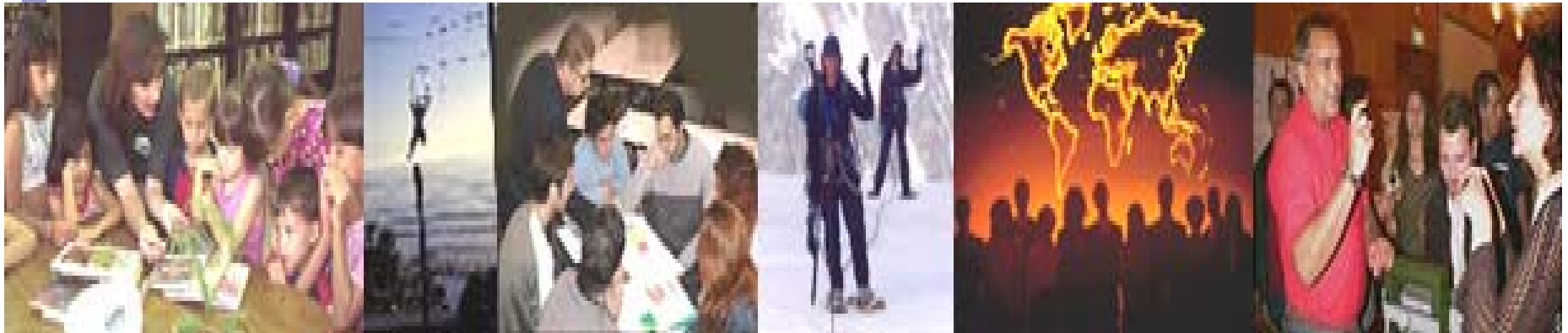
Son fundamentales porque difícilmente se pueden concebir seres humanos o agregados sociales en que las personas pueden vivir, bien privadas de algunas de ellas



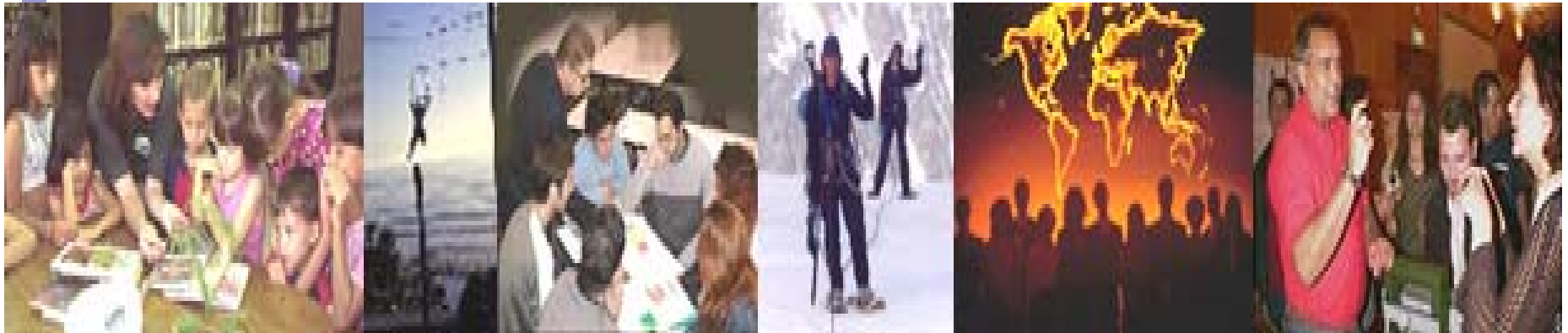
**Cualquiera de estas nueve necesidades humanas **no satisfechas, es una pobreza humana.****

**Si observamos el mundo con visión humanizadora, vemos que esas pobrezas generan patologías.**

**Nos enfermamos cuando las necesidades no satisfechas, rebosan límites de magnitud y duración, y ante una insatisfacción profunda de varias necesidades en diferentes lugares, surgen crecientemente enfermedades psicosociales, o patologías colectivas**



**La escala humana es aquella donde la persona vuelve a tener identidad, vuelve a ser persona, vuelve a tener rostro, vuelve a tener nombre, vuelve a tener características conocidas o reconocibles y deja de ser simplemente una abstracción estadística.  
Esa escala humana es por definición una escala que nunca puede ser gigantesca.**



**El Desarrollo Humano y a Escala Humana es la finalidad,  
el Desarrollo Social una condición,  
el Desarrollo y Participación Comunitaria una estrategia  
y  
la Educación un medio para todos en su conjunto.**



# RECREACION Y CALIDAD DE VIDA.

Los beneficios de la recreación que se han enunciado en diferentes estudios tienen un impacto directo sobre indicadores de esa calidad de vida, tales como salud, percepción de bienestar, satisfacción, desarrollo social, económico y comunitario.

# RESULTADOS POTENCIALES DE LA RECREACION

Físicos	Psicológico Emocional	Social	Educacional Intelectual	Espiritual
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alivio de la Tensión</li> <li>• Relajación</li> <li>• Ejercicio</li> <li>• Desarrollo de habilidades motoras</li> <li>• Rehabilitación</li> <li>• Estado físico</li> <li>• Coordinación</li> <li>• Crecimiento físico</li> <li>• Tonificación muscular</li> <li>• Rejuvenecimiento</li> <li>• Prueba de capacidades del cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anticipación</li> <li>• Reflexión</li> <li>• Desafío</li> <li>• Logro</li> <li>• Realización</li> <li>• Entusiasmo</li> <li>• Apreciación estética</li> <li>• Auto-imagen</li> <li>• Introspección</li> <li>• Seguridad</li> <li>• Placer</li> <li>• Confianza en si mismo</li> <li>• Auto-actualización</li> <li>• Satisfacción</li> <li>• Euforia</li> <li>• Auto-expresión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones interpersonales</li> <li>• Amistad</li> <li>• Confianza</li> <li>• Compañerismo</li> <li>• Participación</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Unidad familiar y de grupo</li> <li>• Desarrollo del sentido de comunidad</li> <li>• Compatibilidad</li> <li>• Aprecio</li> <li>• Intercambio cultural</li> <li>• Preocupación por los otros</li> <li>• Pertenencia</li> <li>• Interacción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimiento</li> <li>• Dominio</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Comprensión</li> <li>• Habilidades intensificadas</li> <li>• Nuevas experiencias</li> <li>• Desarrollo de vocaciones</li> <li>• Reconocimiento cultural</li> <li>• Conocimiento acerca de la autoevaluación</li> <li>• Síntesis</li> <li>• Solución de problemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extasis</li> <li>• Expansión mental</li> <li>• Trascendencia</li> <li>• Libertad</li> <li>• Contemplación</li> <li>• Meditación</li> <li>• Asombro</li> </ul>



# Beneficios / Programa

El programa de recreación no es en si mismo la vivencia recreativa, sino el marco que le permitirá a quien lo disfrute tener esa propia percepción individual, constituyéndose en consecuencia en un medio para entregarle los beneficios a los participantes.

Ello es equivalente al principio rector de que “**uno no recrea a nadie, ni nadie lo recrea a uno**”, sino que las organizaciones y los facilitadores lo que hacen es estructurar y generar los espacios para que las personas entren en sus propios procesos de recreación.



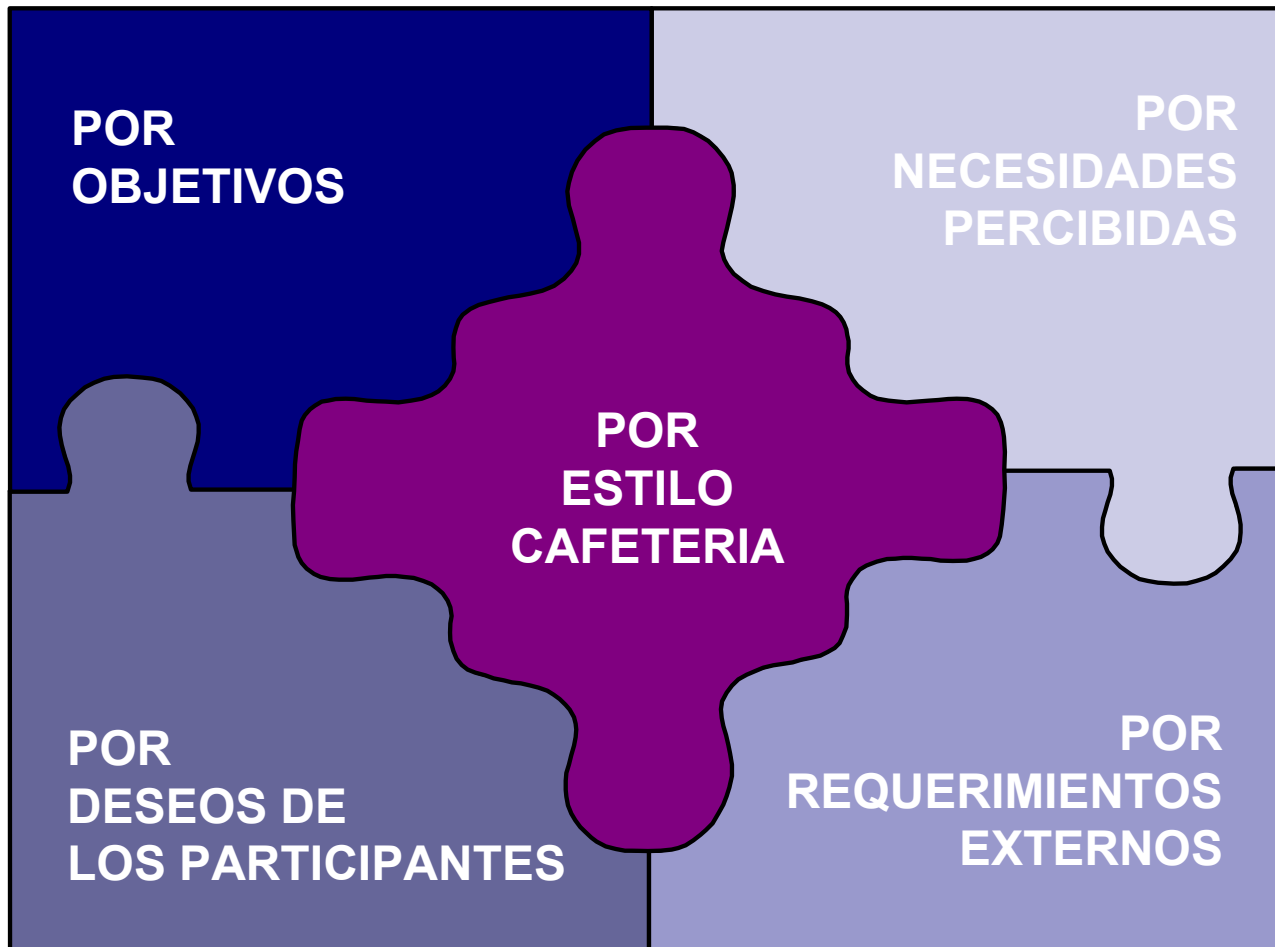
# Programar institucionalmente

Supone dejar de lado los propios gustos de goce individual y proyectarse cuidadosa, técnica y profesionalmente a planear como va ser ese ambiente social, físico y natural con el que se espera interactúe el participante para acceder a la vivencia recreativa.

Implica tener en cuenta:

- El compromiso personal e institucional con el mejoramiento de la calidad de vida de la población.
- Las habilidades, necesidades y gustos de los usuarios.
- Las necesidades y recursos recreativos potenciales de la sociedad en general.
- Los aspectos psicosociales de la sociedad que influyen en el aprendizaje
- La colocación en el mercado de los servicios/productos desarrollados para satisfacer las necesidades y expectativas del usuario.
- El tipo de vivencia que esperan tengan los participantes.

# Enfoques de programación





# Por objetivos

## SUPUESTOS

- El equipo programador es capaz de conceptualizar el proceso de la actividad.
- El grupo programador tiene las habilidades para la redacción de objetivos de desempeño.
- Los objetivos así expresados son consistentes con los objetivos de los participantes en el programa
- El éxito o fracaso del programa será claramente evaluado se hayan o no alcanzado los objetivos.

## PRINCIPIOS DE PLANEACION

- **Las necesidades del usuario:** Las actividades deberían ser diseñadas para satisfacer las necesidades y gustos anticipados del usuario.
- **Mejoramiento de la vida:** los programas deberán mejorar la calidad de vida.
- **Evaluación:** Los programas deberían ser formal y regularmente evaluados en términos de sus propósitos planeados.
- **Disposición del participante:** Los programas deberían estar relacionados con la disposición y habilidades de los participantes.



# Por deseos de los participantes

## SUPUESTOS

- Los deseos de los grupos participantes pueden ser determinados
- Programas de Salud, condición física y recreación son una necesidad importante.
- Los grupos de programación son capaces de entender cuales actividades realizan cuales deseos para la mayoría de individuos.
- El equipo de programación es capaz de saber cuando los deseos han sido realizados o satisfechos.

## PRINCIPIOS DE PLANEACION

- Diseñados para satisfacer las necesidades e intereses de los usuarios.
- Los programas deberían considerar la diversidad y equilibrio entre lo esencial y el deseo del usuario.
- Todos los programas deberían englobar la diversidad y el equilibrio en lo esencial y los parámetros institucionales. Tal diversidad debe comprender una variedad de niveles de habilidad relacionados con ambos géneros, de actividades no competitivas a competitivas y de arreglos organizacionales (desde gratis hasta costos especiales, calendario para actividades, y formatos para participación en términos del tamaño de los grupos de actividad).
- Realizados en ambientes seguros.



# Por necesidades percibidas

## SUPUESTOS

- El equipo programador está en mejor posición que cualquier otro para saber que quieren los demás.
- Los usuarios potenciales son incapaces de identificar sus deseos de programa/actividad.
- Los usuarios están ansiosos de que se les informe con respecto a en qué están ellos interesados.
- La gente muchas veces es la misma, y ahorran tiempo y dinero evitando opciones costosas mientras los programadores diseñan lo que les será satisfactorio

## PRINCIPIOS DE PLANEACION

- Diseñados para utilizar creativamente todas las instalaciones y áreas disponibles.
- Organizados y planeados eficientemente para que posibiliten un máximo de participación.
- Todos los programas deberían tener un carácter no discriminatorio y propugnar por una verdadera diversidad (inclusión).
- Todos los programas deberían ser dotados de personal por líderes de alta calidad que comprenden y aceptan su papel en la prestación de este tipo de servicios.
- Todos los programas deberían tener una interrelación y secuencias de progreso de un nivel a otro.



# Por requerimientos externos

## SUPUESTOS

- Si los estándares externos se cumplen, el programa es bueno, esto es, satisfactorio para los usuarios.
- Aquellas personas involucradas en el establecimiento de los estándares son capaces de hacer juicios de calidad acerca de la situación local.
- Los estándares generalmente representan mínimos: así, exceder el estándar indicaría una mayor calidad en la experiencia del programa

## PRINCIPIOS DE PLANEACION

- Todos los programas deberían tener diversidad y balance interno.
- Toda la planeación del programa debería adherirse a estándares cuidadosamente desarrollados, tanto para el diseño como para la administración.
- Todos los programas deberían ser realizados a través de un sistema de liderazgo altamente cualificado.
- Todos los programas deberían utilizar completamente los recursos disponibles para la agencia planificadora..



# Por estilo cafetería

## SUPUESTOS

- El equipo programador no puede conocer cada posible área de interés de los usuarios. Este tipo de programación es un mecanismo claro para descubrir intereses en un grupo participante, y el equipo programador puede aplicar encuestas para bajar costos operativos.
- Los principios orientadores de la programación pueden ser satisfechos ofreciendo diversos programas a través de los cuales cualquier potencial participante puede encontrar al menos una actividad atractiva.
- Mucha gente no sabe que quiere y si el equipo de programación no está seguro tampoco, este enfoque es útil.

## PRINCIPIOS DE PLANEACION

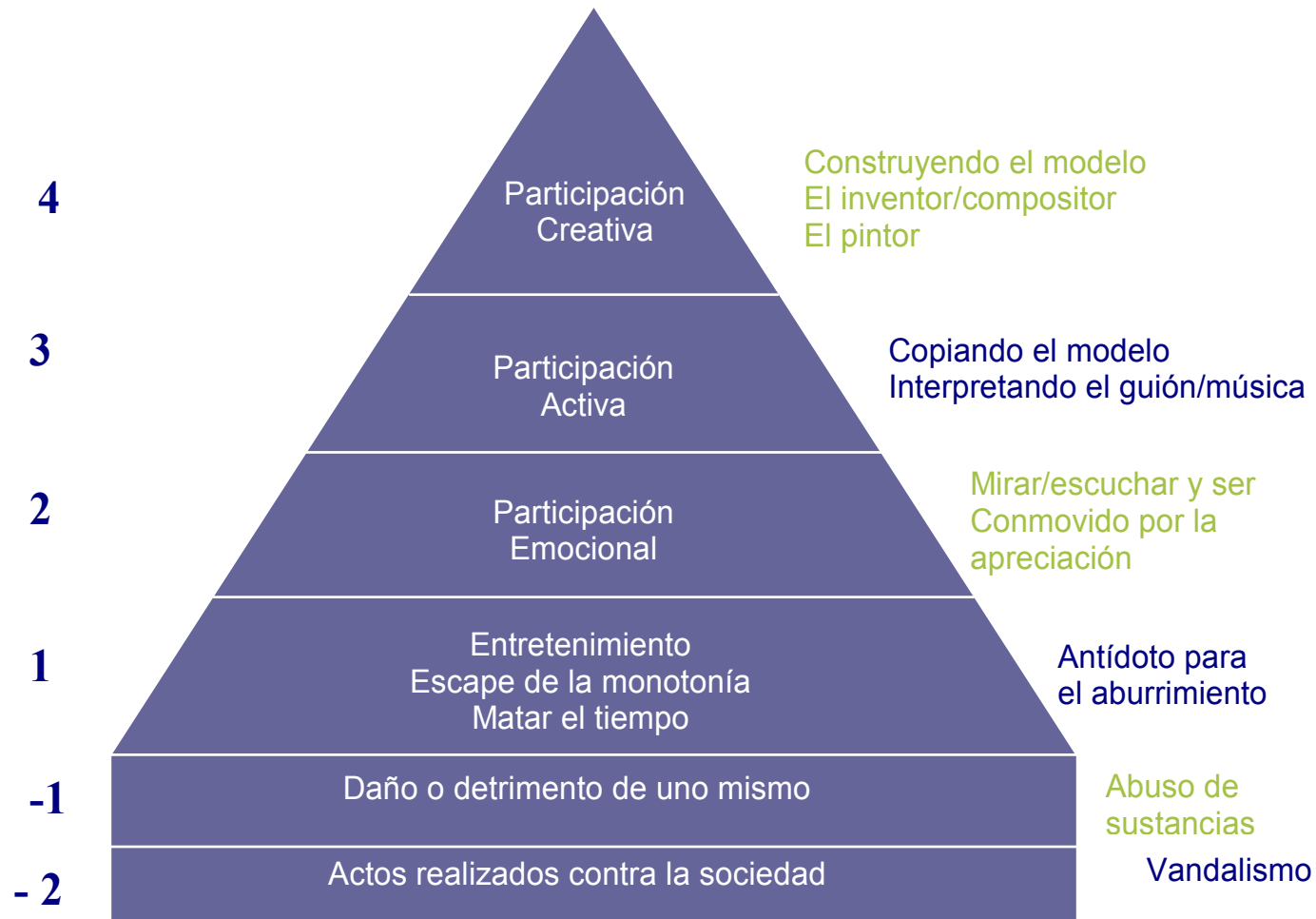
- Todos los programas deberían aprovechar todos los recursos posibles dentro del área de su jurisdicción.
- Todos los programas deberían brindar una oportunidad para la aventura y experiencias nuevas, creativas.
- Todos los programas deberían ser compatibles con las capacidades económicas, sociales y físicas de los usuarios potenciales.



# Pero ... siempre positivo?

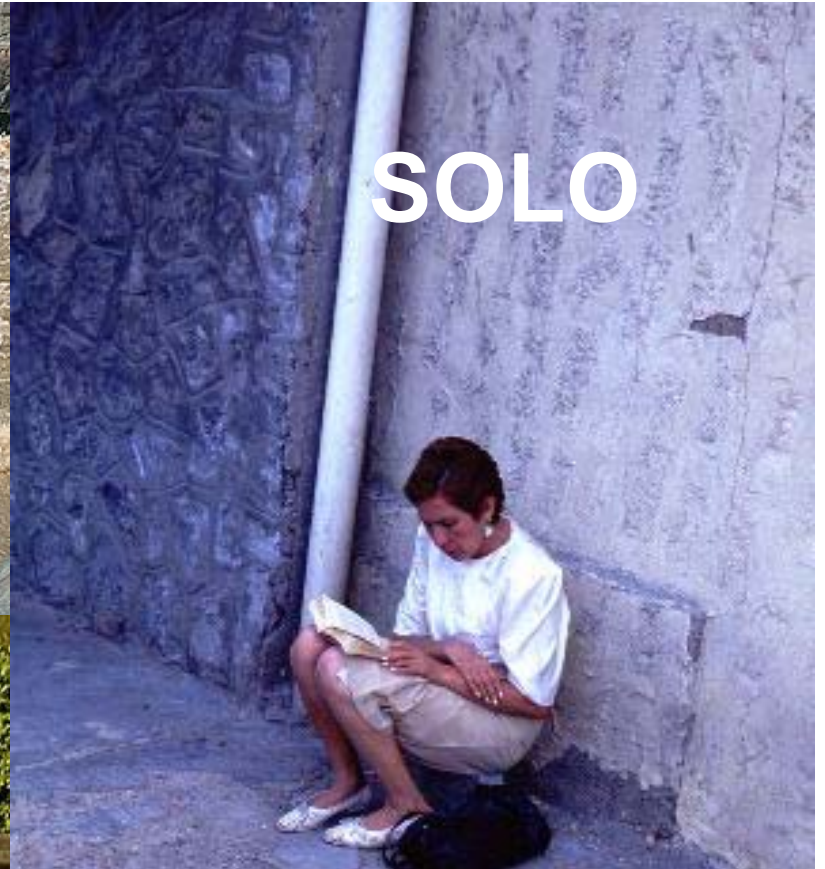
- El ocio y la recreación pueden ser interpretados como generadores de una sensación de balance entre el hedonismo de los placeres y los estándares de un comportamiento civilizado, y si bien a través de ellos es posible relajarse de las obligaciones y responsabilidades, de todas formas nosotros somos aún producto de nuestra “educación”.
- No necesariamente todo ocio y forma recreativa son personal y socialmente positivas y **es posible encontrar una recreación “anómala” o “desviada”** que individualmente emerge de una escogencia privada basada en una alegría y libertad intrínsecamente motivadas, sin ser un asunto de moralidad.
- El ocio y la recreación son tanto el problema como el remedio de la anomalía. Esto es, el ocio y la recreación brindan tanto la oportunidad de “vacacionar” de los comportamientos moral y socialmente productivos, como una alternativa a comportamientos inmorales y socialmente improductivos

# Avanzar a través del programa





**ACTIVO**



**SOLO**



**PASIVO**



**NO TAN SOLO...**

# CON MEDIOS VARIABLES

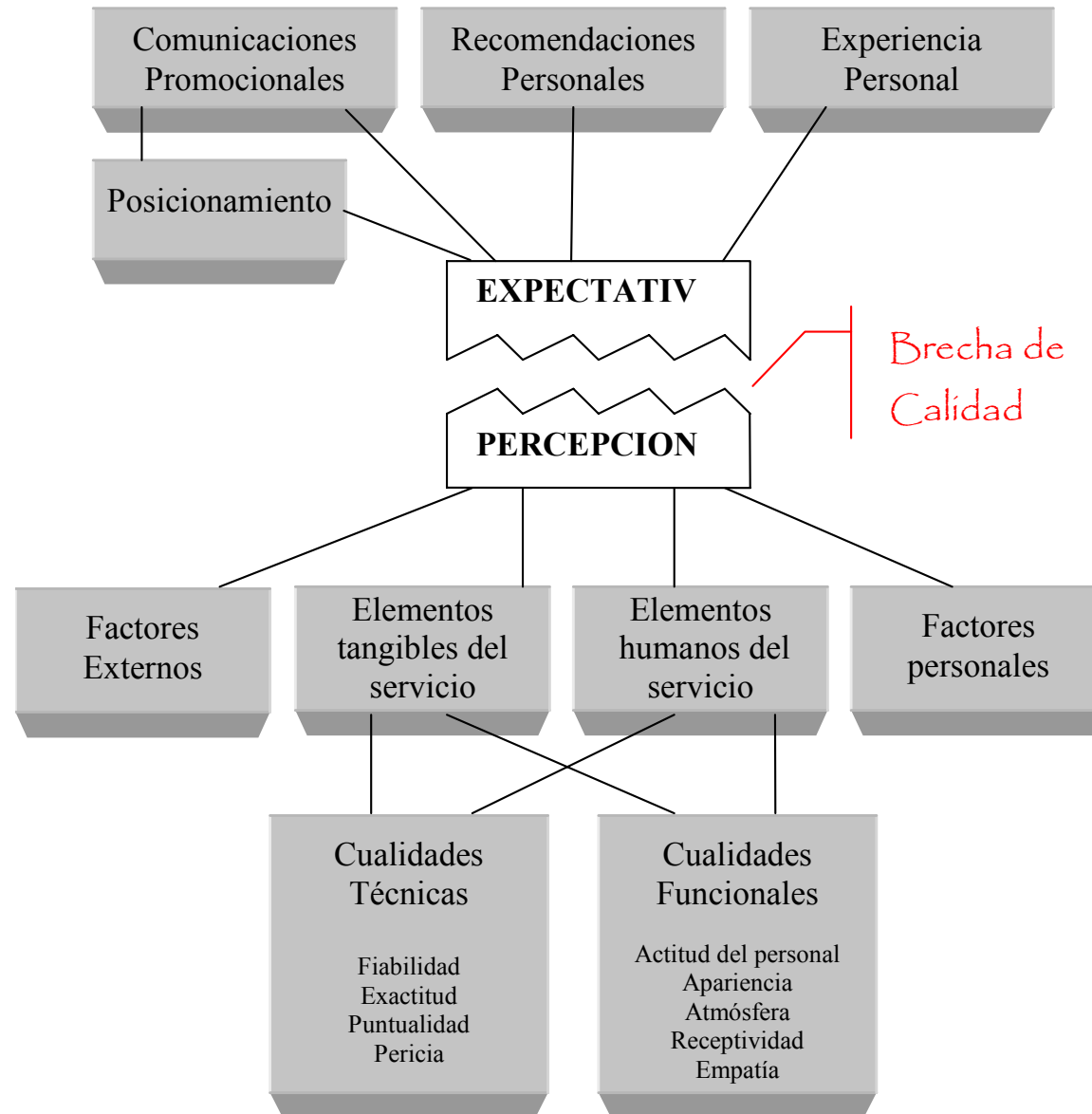




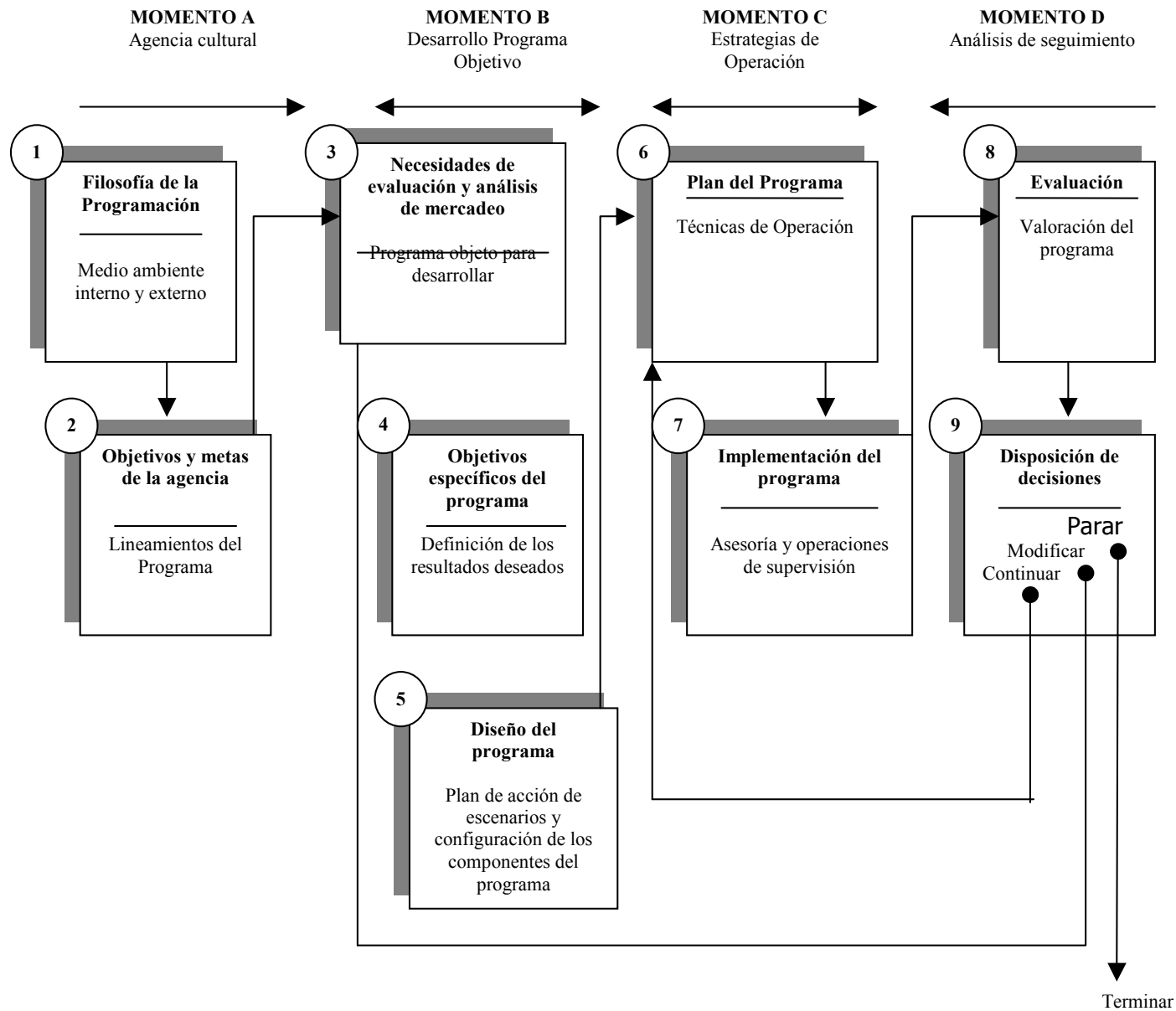
# Al diseñar programas de recreación:

- El desafío es apoyar que las personas desarrollen la autonomía y capacidad crítica para tomar decisiones emancipadoras y que favorezcan su propio proceso de desarrollo.
- Es ineludible asumir posiciones claras, éticas, contundentes. Las opciones son infinitas, pero los propios valores y percepciones del programador entrarán en juego. ¿Programo lo que a mi gusta? ¿Programo lo que no me gusta pero que supongo que a los demás si? ¿Programo solo lo que conozco? ¿Me detengo en el nivel del entretenimiento, o avanzo gradualmente hasta la participación creativa?.
- Entra pues en juego el alcance que se pretenda dar al programa de recreación que se va a ofrecer como un servicio. ¿Será una simple actividad?, ¿Un evento? o ¿Un real programa?. De la decisión que se tome surgirán las connotaciones e implicaciones que conlleva el generar, en y con su prestación, un escenario para la confrontación entre Expectativas y Percepciones.

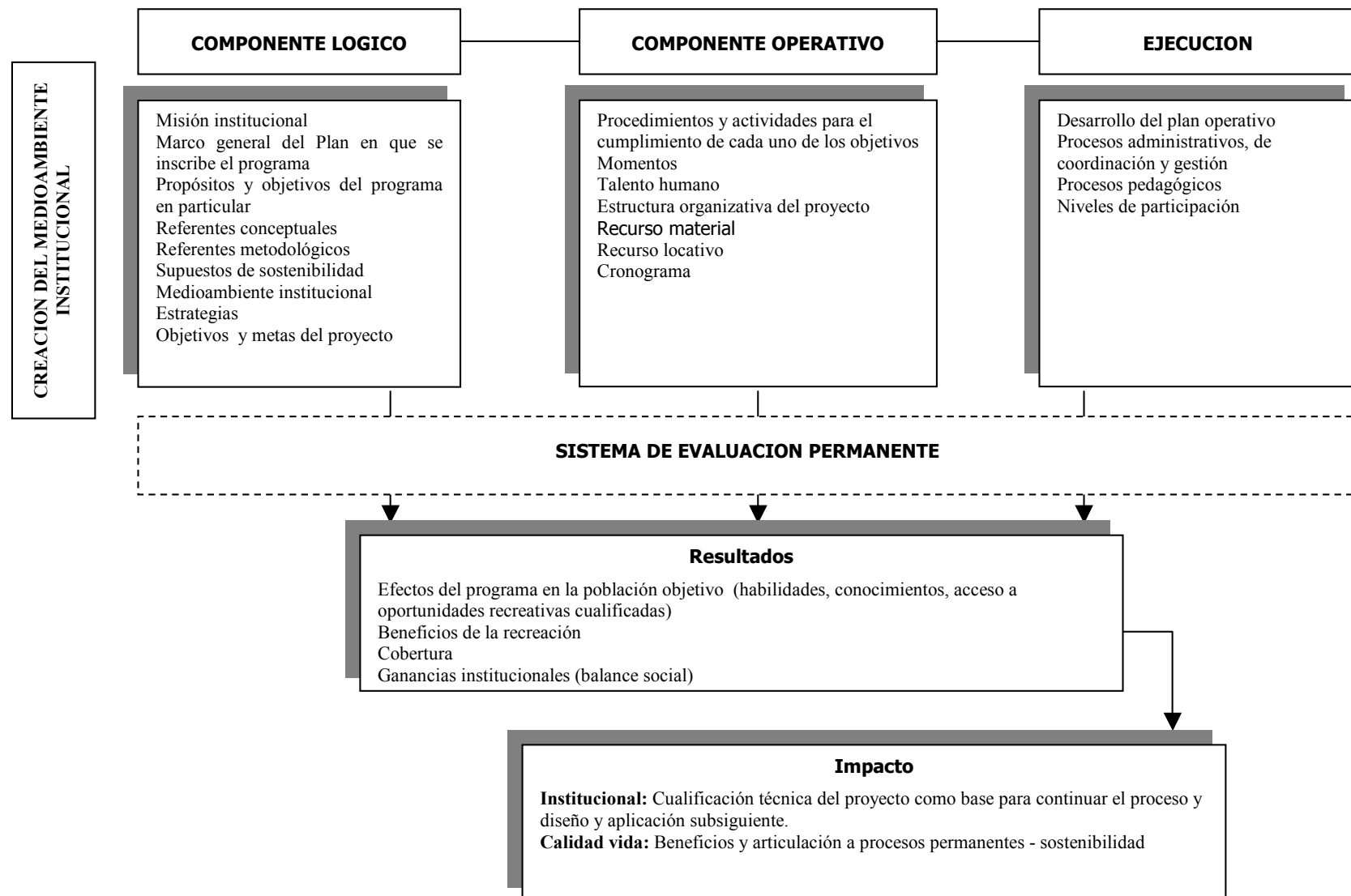
# Programas de calidad



# Ciclo de desarrollo del programa



# Ciclo de desarrollo por componentes

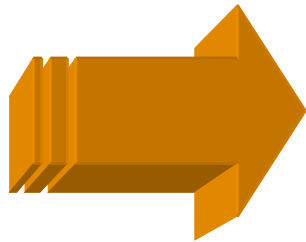


# CL. La misión institucional

Tipo de institución	Propósito	Servicios -Énfasis -	Fuente de financiación
Comercial	Vender experiencias de ocio y recreación para obtener una ganancia	Eventos de entretenimiento, deportes, viajes y actividades culturales de contemplación.	Pagos de los consumidores
Privada	Satisfacer las necesidades de sus miembros	Actividades sociales, deportes y voluntariado.	Aportes de los miembros, donaciones y subsidios
Social	Apoyar instituciones públicas y privadas en la estructuración y operación de procesos recreativos	Fundamentación y desarrollo de procesos recreativos sociales	Recursos propios, cobro de servicios, donaciones
Pública	Buscar que todos los ciudadanos estén en igualdad de capacidad de vivenciar una alta calidad de vida.	Recreación al aire libre (parques y espacios públicos) y deportes.	Presupuesto público, impuestos, tarifas y subvenciones.

Se debe precisar como el programa contribuirá tanto al cumplimiento de las responsabilidades legales y sociales, como a la propia misión institucional.

# Y para un Municipio ...



Su programación debe **tener como eje procesos**, antes que eventos aislados y/o desarticulados.



# CL. Referentes conceptuales

El programador plasma y explicita su dominio de las áreas del conocimiento profesional en recreación

- La información obtenida de disciplinas científicas tales como sociología, psicología, antropología, biología y ecología, entre otras, y que brinda las **nociones teóricas básicas del ser humano**, su ambiente y la forma en que ellos interactúan.
- Los valores que profesa y a los cuales se suscribe la profesión, entre los que se incluyen el derecho de todo ser humano de acceder a la recreación, el uso sensato del tiempo libre, la promoción y protección de la dignidad humana, y la conservación y preservación del ambiente. Estos valores profesionales algunas veces actúan como filtro, sesgando cualquier conocimiento que está presente e influenciando el grado en el cual se acepta o rechaza conocimiento científico, aún empíricamente verificado.
- Habilidades aplicadas y técnicas que debe tener para desempeñar su labor, como las relacionadas con la dirección y facilitación de actividades recreativas, comprensión de la dinámica presupuestal, el uso de medios para la convocatoria y promoción a los programas.

# CL. Referente metodológico





## **CL. Supuestos de sostenibilidad**

Los supuestos de sostenibilidad son las condiciones de corto, mediano y largo plazo sobre las que hay que trabajar para que el proyecto permanezca y se articule a otras dinámicas de las instituciones participantes, o de procesos organizativos de los grupos y las comunidades.

Lograrlo requiere tiempo, seguimiento y evaluación, de tal manera que se puedan demostrar los beneficios de la recreación en los participantes, a sabiendas que los logros no se obtienen de manera inmediata sino como resultado directo e indirecto de las condiciones de las personas, de los ambientes y del programa.



## **CL. Medio ambiente institucional**

Supone que los involucrados en el programa:

- Entiendan el programa y el por qué se está desarrollando.
- Entiendan cómo beneficiará el programa a ellos mismos y sus participantes.
- Tengan claras sus competencias y cómo aportarán al desarrollo del programa.
- Reconozcan el papel que juegan en el éxito del programa, y, ante todo, que,
- Crean y conozcan la recreación y sus beneficios



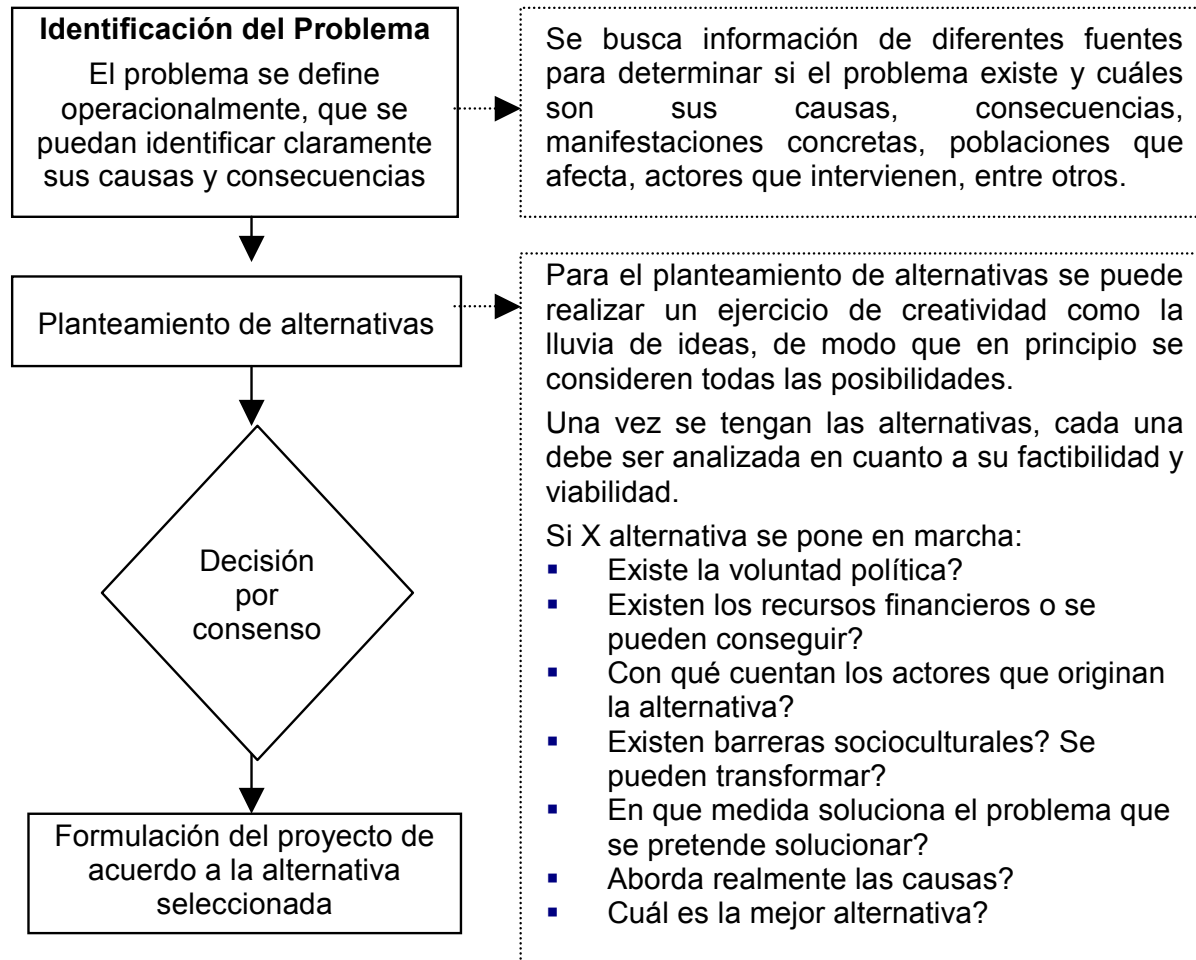
## **CL. Estrategias sectoriales**

- Sectorización, segmentación y zonificación
- Comunicación-educación, gestión del conocimiento e internacionalización

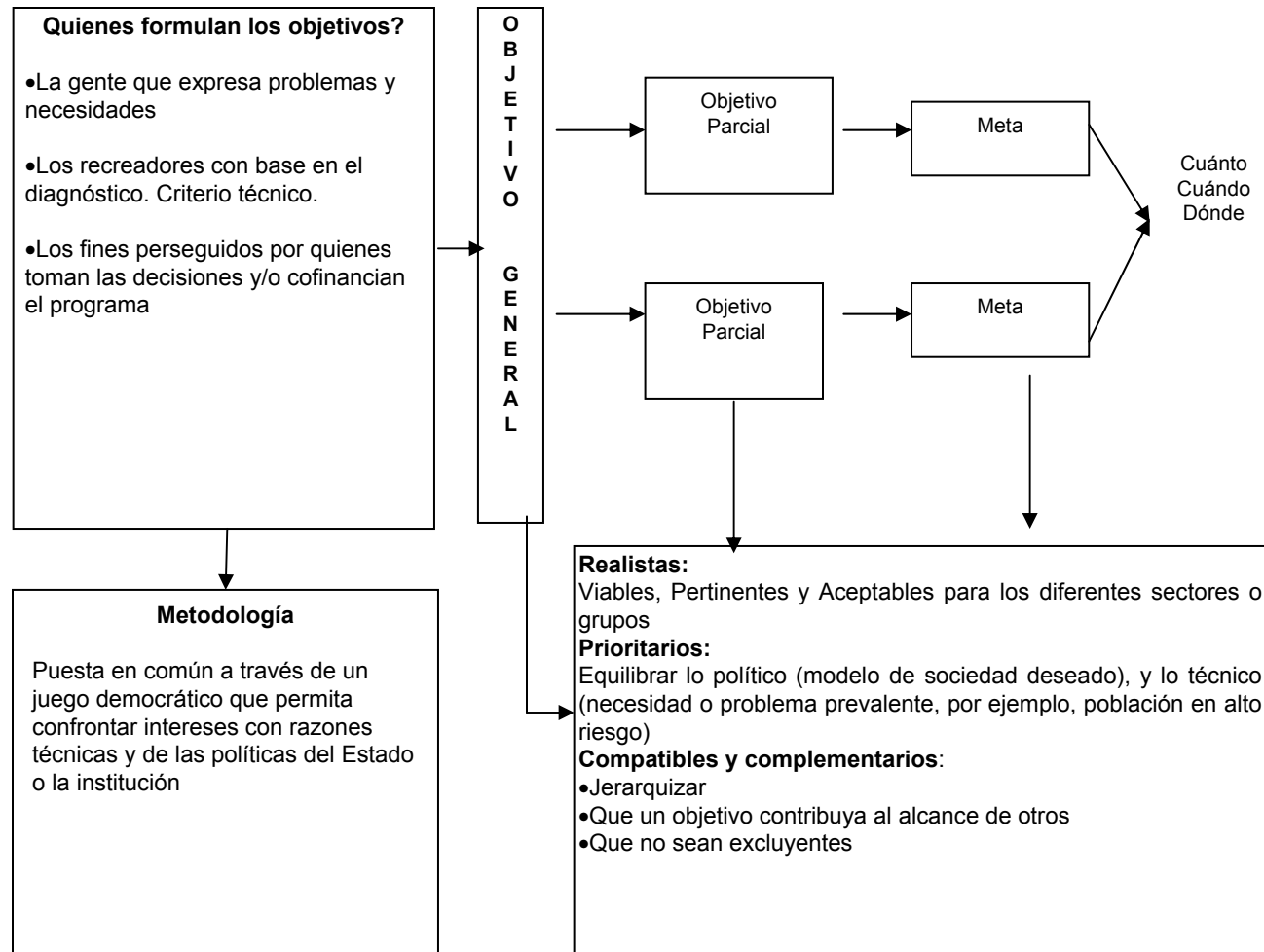
# CL. Estrategias institucionales

	Descripción	Metas	Estrategia de base	Roles profesionales	Escenarios	Orientación a quien atiende
Planeación social	Orientada hacia la actividad; racional; restación directa del servicio	Satisfacción de necesidades de la comunidad; planea para incrementar oferta y reducir demanda	Investigación seguida por el uso profesional de la experticia para planear programas	Planeador / implementador de programas; analista de investigación	Gobierno, ONGs, Comercial	Mira a los participantes como usuarios
Desarrollo comunitario	Habilitante, instrumental; restación indirecta del servicio	Promoción del ocio independiente; auto-ayuda; habilidades democráticas; habilidades de procesos	Centrada en ayudar a los individuos a identificar y resolver sus propios problemas; fomenta las alianzas	Organizador, profesor, empoderador, agente de la comunidad	Gobierno, ONGs	Mira a los participantes como socios
Mercadeo social	Centrada en la satisfacción de necesidades de consumidores; fomenta conciencia social	Centrada en cumplir con las necesidades de los consumidores; satisfacción	Análisis de necesidades; iniciación de la mezcla de marketing -producto, lugar, promoción, precio-	Planeador, implementador, analista de investigación y promotor de programas	Gobierno, ONGs, Comercial	Mira a los participantes como clientes, consumidores, huéspedes
Acción social	Como la población en desventaja requiere justicia social, se necesita cambiar el sistema	Procura una redistribución de recursos y poder	Confrontación con actuales centros de poder; identificación barreras y caminos para forzar cambio	Defensor, organizador de la comunidad, negociador, estratega	Gobierno, ONGs	Mira a los participantes como vulnerados

# CL. Objetivos



# CL. Objetivos / consideraciones



# CO. Proceso tipo

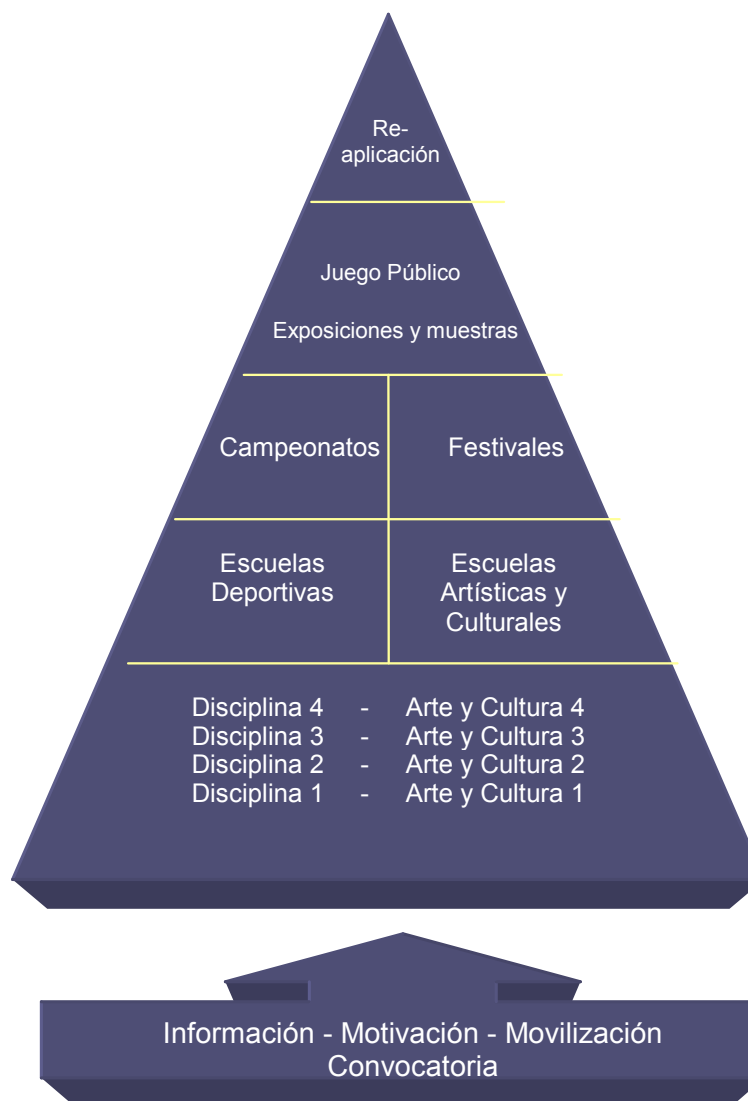
ETAPA 5: TRACENDENCIA  
Todos los formatos

ETAPA 4: COGESTION  
Evento Especial  
Club  
Servicio Social

ETAPA 3: EMULACION  
Competencias  
Grupos de interés

ETAPA 2: DESARROLLO DE  
HABILIDADES Y DESTREZAS  
Cursos  
Talleres

ETAPA 1: VIVENCIAS  
Taller  
Evento Especial  
De impulso



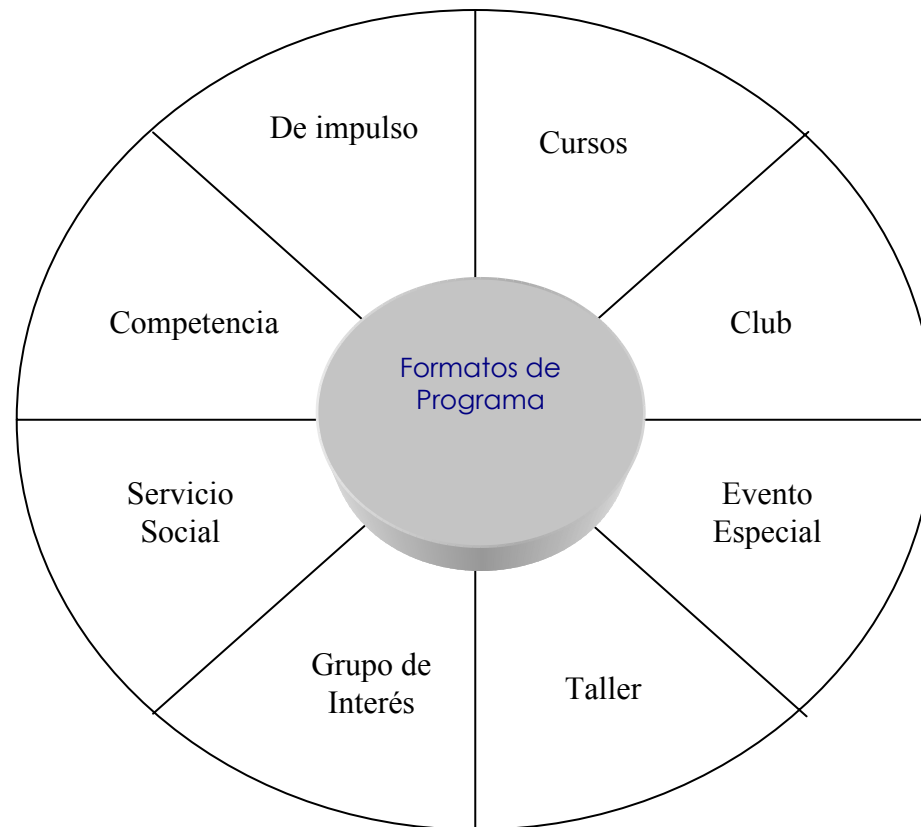
# Areas de programa 1

Area	Descripción	Actividades típicas	Información relacionada
Artes	Trabajo creativo; elaborar elementos que manifiestan forma, belleza o percepciones no usuales.	Formas gráficas o plásticas, tales como pintura, escultura, grabado, agua fuerte.	Arquitectura, materiales pictóricos y decorativos, bellas artes, artes visuales.
Expresión escénica	El participante es el modo de expresión; combina elementos de diferentes medios; presentación ante una audiencias	Música, danza, drama Show de talentos Puestas en escena, títeres	Arte de representación, sonidos vocales, composición musical, expresión corporal, ritmo, drama formal e informal
Artesanía	Utilitaria; los elementos tienen un valor decorativo, así como alguna utilidad	Macramé, crochet, artesanías de cuero, tejido, cerámica	Combina trabajo, habilidades, o práctica de un arte en especial
Nuevos artes	Emplea la tecnología; computadores, cámaras, grabadoras, video	Fotografía, imágenes por computador, películas animadas, cintas de video, grabaciones de sonido.	Un método, un proceso, usando la práctica, artes industriales o ciencias aplicadas
Programas literarios	Caracterizados por actividades asociadas con el lenguaje, habla, literatura, libros, escritura.	Comunicación escrita, lectura, poesía, oratoria, cuentería, debate, lectura interpretativa, estudios del lenguaje	Amplia conocimientos y capacidades, promueve conocimientos, saber y cultura más amplias
Programas de auto desarrollo	Apuntan al progreso del individuo; su propósito primario se enfoca sobre habilidades cognitivas, comunicativas o afectivas; enfocada sobre el cambio de comportamientos	Seminarios de auto ayuda, encuentros de pareja, entrenamiento asertivo, genealogía.	Mejora de condiciones, ánimo y habilidades personales; se realiza por los propios esfuerzos personales
Acuáticos	Actividades hechas en o sobre el agua	Natación instruccional o competitiva; programas de ejercicio, juegos acuáticos, natación espontánea	Deportes acuáticos, espec-táculos, seguridad, aprender a nadar, piscinas recreativas, marinas, lagos, playas



Area	Descripción	Actividades típicas	Información relacionada
Recreación al aire libre	Actividades puertas afuera; basadas en tierra, agua o aire	Montañismo, camping, ciclismo, canotaje, pesca, patinaje, rafting, buceo, esquí, trote, escalada, jardinería	Educación y turismo de aventura, ecología, educación e interpretación ambiental, eco-turismo, educación experiencial
Condición física	Enfocados sobre una visión holística del bienestar del ser humano; un proceso así como un fin dirigido hacia el logro de una salud óptima	Actividad física, nutrición, educación para el ocio, control de peso, cesación de fumar, manejo del estrés, abuso de sustancias, auto cuidado,	Promoción de la salud, estilo de vida, acondicionamiento físico
Pasatiempos	Actividad perseguida con interés intenso y dedicación, incluye colecciones, creatividad, educacional y desempeño	Colección de antigüedades, monedas, autógrafos, muñecas, estampillas, culinaria, piezas de ajedrez	Pasatiempos de construcción, de aprendizaje, de demostración
Recreación social	Promueve sociabilidad y oportunidades para interacción social; el factor clave es reunir a la gente para socializar	Fiestas, picnic, danzas, reuniones familiares, festivales, clubes sociales, ferias, torneos, desfiles.	acción social, rompe hielos, juegos activos, actividades tranquilas, vínculos sociales, promoción bienestar común
Servicios voluntarios	Servicios prestados sin remuneración, brindado como servicio comunitario o cívico	Voluntarios administrativos, de apoyo a programas, orientados al servicio	Aprendizaje en el servicio, programas para jóvenes, voluntariado, solidaridad
Viajes y turismo	Viaje involucra el movimiento de individuos de un lugar a otro; el turismo involucra la provisión de atracciones y servicios de apoyo	Excursiones, travesías, vacaciones, visita atracciones turísticas	Visitantes, turistas, excursionistas, grupos de viaje, viajes de placer, satisfacción del turista
Deportes y juegos	Juegos requieren bajo nivel de organización y de habilidades, pocas reglas y corta duración. El Deporte tiene reglas y procedimientos codificados, requieren empeño vigoroso, nivel alto de organización..	Básquetbol, fútbol, béisbol, voleibol, tenis, bádminton, billar.	Deportivo, deportista, deportes juveniles, juegos poco organizados, deportes individuales, deportes de pareja, de grupo; video juegos

# CO. Formatos de programa



Formato	Descripción	Información relacionada
Competitivo	Usualmente involucra el acto de una persona o personas compitiendo una con la otra, o contar un estándar en alguna forma de competencia, concurso o partido	Concursos, competencias, torneos, campeonatos de eliminación sencilla, campeonatos consolación, eliminación doble, etc.
Curso	Usualmente una actividad con objetivos de aprendizaje	Planes de lecciones. Aprendizaje incidental, juego de papeles, educación experiencial, tutorías guiadas, discusiones de grupo
Club	Un grupo de personas que lo forman por algún propósito común o por conveniencia mutua. Asociación frecuentemente resulta en reuniones regulares y reglamentos.	Miembros, membresías, derechos de afiliación, constitución, reglamentos, liderazgo auto-dirigido
De impulso	Actividades espontáneas en áreas e instalaciones abiertas, en las que hay una supervisión general. Poco liderazgo directo	Juego libre, espontáneo, programación abierta, gimnasios, piscinas, parques, canchas
Grupo de Interés	Similar a un Club, pero solo se organiza en torno a una actividad, tema o programa especial.	Asociaciones de vecinos, deportivas, culturales, grupos juveniles, , grupos asesores de programas, servicio cívico
Servicio social	Involucra la expansión o extensión de servicios a segmentos más amplios de la comunidad, llegando fuera de los métodos tradicionales de prestación de servicios a participantes excluidos.	Recreación móvil, líderes itinerantes, jóvenes trabadores, tiendas de información, ayudas a domicilio
Evento especial	Visto tanto como un área o formato de programa; usualmente de corta duración, requiere una acción de planeación inusual o extraordinaria	Eventos de fiestas, días especiales, celebraciones étnicas e internacionales, eventos deportivos, metropolitanos
Taller	Ambientes de aprendizaje o de compartir organizados en cortos e intensos periodos	Convenciones, conferencias, seminarios, clínicas, reuniones, diálogos sobre temas.

# MATRIZ FORMATO / AREA DE PROGRAMA - 1 -

Formato Area	Curso	Competencia	Club	Impulso
Artes	Curso de Pintura	Concurso de Cerámica	Club de Tallas en Miniatura	Visita al Museo de Arte
Expresión escénica - Danza	Curso Danza Folclórica	Maratón de baile	Club de Danza de Figuras	Salón con Músicaailable
- Drama	Curso de elaboración de títeres	Concurso de debate	Cena grupo de teatro -Una vez al mes	Taller de diseño de vestuario
- Música	Lecciones de guitarra	Encuentro de Bandas	Coleccionistas discos acetato	Sala de música clásica
Artesanía	Curso de repujado en cuero	Concurso de elaboración más rápida de artesanía	El costurero	Visita a ferias artesanales
Nuevas artes	Clase de Fotografía	Festival de videos caseros	Cine Club	Laboratorio fotográfico
Programas literarios	Lecciones de inglés	Concurso de ensayo	Club literario	Sala de lectura
De auto desarrollo	Talleres de desarrollo de habilidades			Ver programa de consejería
Acuáticos	Curso de Aeróbicos en agua	Equipo de natación	Club nadadores master	Piscina pública abierta
Recreación al aire libre	Clases de orientación	Carrera de obstáculos	Club de montañismo	Juego al aire libre
Condición física	Aeróbicos	Maratón al barrio	Mantenimiento físico	Gimnasio abierto
Pasatiempos	Habilidades y conocimientos específicos	Concurso de coleccionistas de...	Club de poseedores de trenes eléctricos	Crucigrama
Recreación social	Curso de técnicas de Recreación	Feria de juegos tradicionales	Grupo sabatino	Conversación
Servicios voluntarios	Orientación para el trabajo con niños		Clubes infantiles	Tutoría para estudiantes
Viajes y turismo	Lectura de mapas topográficos	Rally de carros deportivos	Club de carros antiguos	Contemplación del paisaje
Deportes y juegos	Clase tenis para principiantes	Torneo deportivo	Club de fútbol	Canchas de tenis

# MATRIZ FORMATO / AREA DE PROGRAMA

Formato Area	Evento especial	Extensión	Taller / conferencia	Grupo de interés
Artes	Arte al parque	Subasta de pinturas	Conferencia para sobre pintura	Grupo de Arte
Expresión escénica - Danza	Espectáculo de danza indígena	Danza juvenil en parqueadero centro comercial	Taller sobre folclor	Grupo de Danza de Jazz
- Drama	Producción Teatral comunitaria	Shakespeare en el parque	Taller sobre directores de teatro	Grupos artísticos
- Música	Concierto de cuartetos	Villancicos navideños	Conferencia sobre clásicos	Grupo coral
Artesanía	Feria artesanal	Feria Exposición Artesanal	Taller	Grupo artesanías indígenas
Nuevos artes	Exhibición de Arte por computador	Exposición fotográfica en centro comercial	Conferencia televisión como forma de arte	Grupo de fotografía
Programas literarios	Exhibición de libros raros	Bibliomovil	Taller sobre trabajos de García Márquez	Amigos de la biblioteca
de auto desarrollo	Encuentros de pareja,		Seminarios de auto ayuda,	Entrenamiento asertivo,
Acuáticos	Encuentro de Nado	Piscina móvil	Clínica sobre seguridad en piscinas	Grupo de osos polares
Recreación al aire libre	Festival de verano	Día de campo	Conferencia familiar sobre seguridad en botes	Club de jardinería
Condición física	Feria de promoción de la salud	Exámenes de salud	Conferencia para dejar de fumar	Grupo de caminantes
Pasatiempos	Show y venta de hobbistas	Exposición itinerante de monedas y estampillas	Taller como saber el valor de los libros	Grupo de interés por pasatiempos
Recreación social	Exhibición de juguetes típicos	Ludoteca itinerante	Taller de elaboración de juguetes	Programa de padrinos
Servicios voluntarios	Cena de reconocimiento de voluntarios	Lectura a discapacitados visuales	Conferencia sobre el rol de los voluntarios en la Comunidad	Voluntarios en acción
Viajes y turismo	Carrera de observación	Caminatas rurales	Taller Cómo conocer Europa por tren	Programa de viajes adultos mayores
Deportes y juegos	Carrera triatlón recreativo	Rampa móvil de patines	Taller para entrenadores juveniles	Promotores deportivos



# Listas de chequeo alistamiento

## » Desarrollar

Nombre, Logo, Emblema para todas las cartas, afiches, etc. para el programa

- Escribir cartas de confirmación a:

- Reservas de las instalaciones
- Primeros auxilios
- Relaciones Públicas y promoción
- Alquiler de equipos
- Participantes en el Programa
- Personal y voluntarios
- Asesores de seguros

## • Producir y distribuir información de relaciones públicas, por ejemplo:

- Volantes con información
- Afiches
- Boletines / noticias de prensa

## • Hacer arreglos para imprimir los materiales a ser usados el día, i.e.

- Boletería
- Invitaciones
- Nombre de los lugares/ambientes
- Agenda o programa de eventos
- Mapas o diagramas de actividades

## • Redactar listas requeridas, como

- Funciones del personal durante el día - recepción de participantes, etc.
- Deberes de los voluntarios

## • Disponer la caja menor:

- Cambio
- Recibos

## • Hacer arreglos para transporte y confirmarlo:

- Autos
- Buses, conductores

## - Comprar papelería

- Esferos, lápices, cinta, papel, etc.

## - Verificar protocolo, i.e...

- Símbolos patrios (himno, bandera)
- Nombre y cargo de los invitados
- Procedimientos formales de llegada/salida

## - Premios / Reconocimientos:

- Selección de premiados a tiempo
- Aprobar compra y entrega de trofeos
- Aprobar grabado de trofeos

## » Discursos / Palabras:

- Escribir notas o ideas del discurso
- Asigne cuidadosamente tiempos y secuencias para discursos.

## ▪ Maestro de Ceremonias:

Seleccionar cuidadosamente un Maestro de Ceremonias que conozca del tema y sea capaz de seguir el procedimiento dentro de un marco de tiempo.

## • Reunir Comité Organizador:

- Debería hacerse específicamente para "tareas a la mano"
- Redactar una agenda comprensiva y sujétese a ella
- Asegúrese que las reuniones sirvan a su propósito
- Reserve el tiempo exacto.
- Evite la "reunionitis". Agende las reuniones en la medida que se necesitan.
- Ello le permitirá verificar que sean tratados todos los aspectos importantes de la planeación y usted tendrá la memoria de quien asume responsabilidades por todas cada una de las tareas.

## • Acceso:

- Disponga de las llaves para el día
- Verifique las facilidades de parqueo , y sus horarios
- Levante los procedimientos
- Procedimientos de limpieza, baños, etc.
- Confirme todo esto por escrito

## • Arreglo del día:

- Disponga de tiempo suficiente para hacer actualizaciones antes del evento.
- Fije horario para recibir suministros a intervalos variables, y no todos al mismo tiempo, así evita congestiones y confusión
- Designe un "caza problemas" para el día evento. Alguien con ninguna otra responsabilidad distinta a la de solucionar los pequeños e inmediatos problemas a medida que ellos se presenten.

## ▪ Recuerde

- Colocar TODO por escrito
- Guardar copia de cartas, notas, fax, etc.
- Esto le servirá como la memoria del programa, hará más fácil su trabajo para la siguiente organización y le permitirá establecer unos estándares.

Nota: No olvide tener en cuenta los métodos que usará para evaluar su programa.



# Listas de chequeo evaluación

- Qué tan exitoso, o no, fue el programa?
  - Fueron los logros del programa los que se habían determinado alcanzar?
  - Qué cambios pueden ser efectuados para mejorar el evento?

Si usted documenta alguna evidencia relacionada con el evento usted estará en capacidad de darle a los puntos importantes alguna consideración la próxima vez que usted planee. Cómo evalúa usted el evento o programa? Esto variará con cada actividad, sin embargo seguidamente están algunos métodos que pueden ser usados.
  - Cuente y registre los asistentes (si el número es un factor importante)
  - Mantenga un registro de la composición por mujeres, hombre, adultos, niños.

Un cuestionario puede ayudar, pero recuerde que el número de respuestas es usualmente bajo. No obstante, esta forma frecuentemente brinda retroalimentación en aspectos tales como:

    - De donde viene las personas
    - Edades de las personas asistentes
    - Valor del programa para ellos
    - Gustos y disgustos
    - Recomendaciones para futuros eventos
    - Conveniencia de las instalaciones y facilidades
  - Entrevistas en el mismo lugar y momento del evento
  - Las reuniones de evaluación.

Esta debería involucrar a los principales colaboradores del evento o programa y cada aspecto del programa debería ser discutido con miras a hacer algunas recomendaciones para el futuro.
- Ejemplo 1. El Costo para el participante fue:
- a) Muy alto - debería ser menor el próximo año
  - b) Bastante aceptable - no se requieren cambios
  - c) Muy bajo - necesario incrementarlo
- Ejemplo 2. Las instalaciones fueron:
- a) Excelentes - sin problemas, las usaremos nuevamente
  - b) Se veían terribles - nos cambiaremos a mejores instalaciones.



# Evaluación

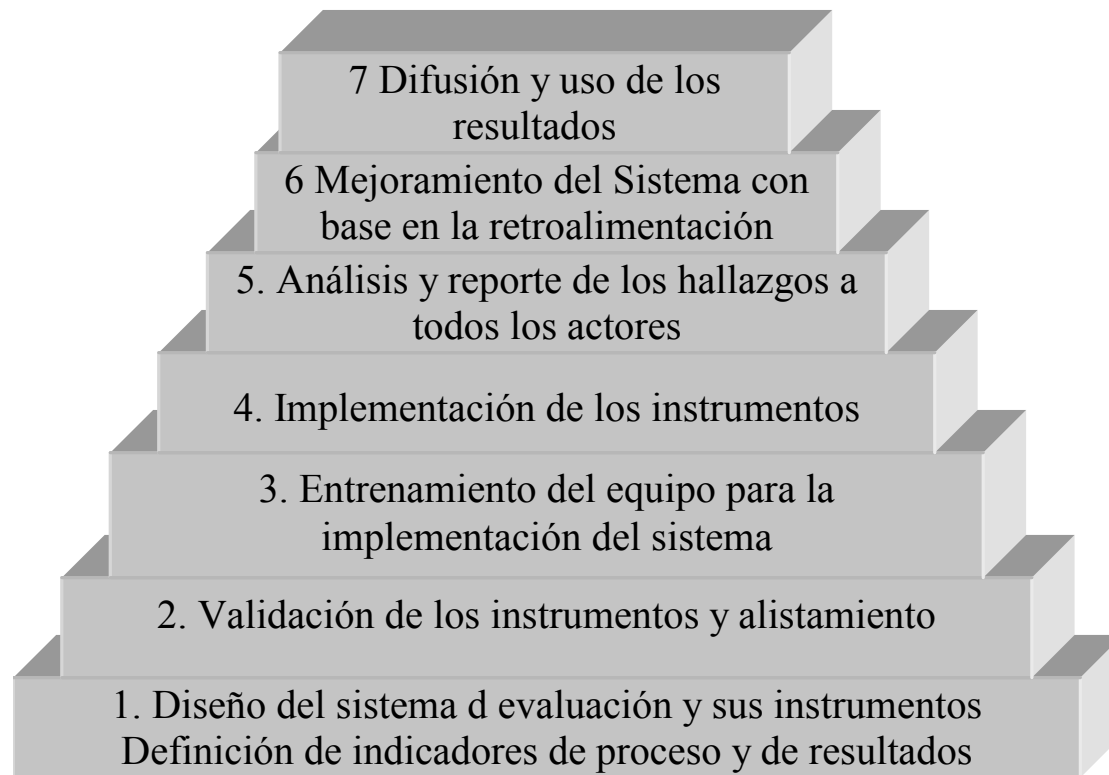
- Qué estamos intentando lograr?
- Qué hemos logrado actualmente?
- Qué ha funcionado y qué no?
- Qué necesitamos hacer para mejorar nuestro desempeño futuro?



# Resultados e indicadores

Tipo de Programa	Resultados	Indicadores
Programa de información y referencia	Personas que llaman para utilizar los servicios para ser referidos o que requieren información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número y porcentaje de agencias de la comunidad que indican referencias apropiadas.</li> <li>• Número y porcentaje de agencias de la comunidad que reportan un incremento de nuevos participantes remitidos por la línea de información y referencia.</li> </ul>
Programa Tutorial para estudiantes de 6°. Grado	Los estudiantes mejoran el desempeño académico.	Número y porcentaje de participantes mejoran en el periodo siguiente y que estaban inscritos en el periodo inmediatamente precedente.
Campamento	Los niños desarrollan habilidades en áreas de interés para ellos.	Número de participantes que identifican dos o más habilidades que ellos han aprendido en el campo.
Planificación familiar para madres adolescentes	Madres adolescentes que no tienen su segundo embarazo hasta haber completado la secundaria y tienen recursos familiares y financieros para apoyar a su segundo niño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número y porcentaje de madres adolescentes que completan las visitas de planeación familiar.</li> <li>• Número y porcentaje de madres adolescentes que usan los métodos de control natal recomendados.</li> <li>• Número y porcentaje de madres que no repiten embarazo antes de la graduación</li> <li>• Número y porcentaje de madres que en su siguiente embarazo tienen el grado de secundaria, están casadas y no necesitan de la asistencia pública para sus hijos.</li> </ul>

# Pasos





# Obstáculos

## **Método de Evaluación Inapropiado**

Si el proceso de evaluación no es apropiado para el alcance y tipo de acción que está siendo evaluada, será difícil brindar un resultado significativo.

## **Expectativas no realistas**

Es importante entender que las evaluaciones en si mismas no son capaces de corregir errores pasados y en el mejor de los casos solamente serán capaces de advertirle sobre como minimizar sus impactos.

## **Problemas políticos y financieros**

Muchos buenos informes de evaluación son extremadamente por efecto de distintas presiones.

Por ejemplo, el calendario de elecciones o los ciclos presupuestales pueden impactar la buena voluntad de los funcionarios de adoptar los hallazgos y recomendaciones del informe de evaluación.

## **Objetivos no claros o difíciles de medir.**

Objetivos claros y medibles permiten que sean usados métodos de evaluación tanto cuantitativos como cualitativos.

## **Falta de recursos.**

Estudios de evaluación pueden requerir considerables recursos para ser exitosos.

Es seguro que una evaluación fallará si no están disponibles el personal, tiempo, experiencia, cooperación, apoyo administrativo y financiación adecuadas.

Cuando se desarrollan estrategias de evaluación, es importante indagar la disponibilidad de los recursos requeridos. La evaluación debería posponerse si los recursos son inadecuados o si el alcance de la evaluación es modificado para acomodarse a los recursos disponibles.

## **Temor al cambio**

Es común para las organizaciones y las comunidades desconfiar del cambio, especialmente si este es propuesto sin una comprensión completa de los razonamientos tras el.

Así todos aquellos quienes pueden ser afectados por los resultados de la evaluación deberían ser involucrados, informados, tener una oportunidad de responder a los hallazgos de la evaluación y ser parte de la implementación de los cambios



Y hay múltiples referentes.....



- [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org)
- [www.funlibre.org](http://www.funlibre.org)

Muchas gracias!  
carico@funlibre.org



# Diseño y Evaluación de Programas de Recreación

Esperanza Osorio C.  
Carlos Alberto Rico A.

