

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y SU APLICABILIDAD A LOS ÁMBITOS PROFESIONALES DE LA ANIMACIÓN COMUNITARIA

SINDO FROUFE QUINTAS*

Las Nuevas Tecnologías de la Información son instrumentos necesarios dentro del ámbito de la Animación Comunitaria. Intentamos reflejar su aplicabilidad a los proyectos comunitarios. Partimos de una definición operativa de Nuevas Tecnologías y Animación Comunitaria y profundizamos en sus funciones didácticas: sensibilizadora, educativa, crítica, facilitadora de la empatía grupal, atributiva y dirigida a la práctica. Concluimos con una serie de "mandamientos" que se deben desarrollar mediante las Nuevas Tecnologías en los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria.

The New Technologies of Information are necessary instruments in Community Animation area. We are trying to show their application of New Technologies and Community Animation and we are going deep into their didactic functions: sensitizing, educating, critique, making, easy the group emotional participation, atributive and appying to put into practice. We finish with groundwoch series wich must be developed by the New Technologies in professional area of Community Animation.

Vivimos rodeados de información por doquier. Los avances científicos actuales en todos los campos de la ciencia van acompañados de una rápida innovación tecnológica. Todos estos hallazgos técnicos deben estar a disposición de la Animación en sus diversos ámbitos de aplicación e intervención social. Nadie duda de la incidencia de la información/comunicación sobre la vida social, sobre los valores morales y los hábitos de convivencia, sobre los comportamientos de los ciudadanos y el

* SINDO FROUFE QUINTAS es Catedrático de Pedagogía Social en la Facultad de Ciencias Sociales (Trabajo Social) de la Universidad de Salamanca.

desarrollo socioeconómico y cultural de las comunidades mundiales. Todos los acontecimientos importantes que suceden en cualquier punto del hemisferio se hacen presentes en escasos instantes. "El mundo ha sido "empaquetado" en una red de canales y de vías de comunicación cada vez más densa y, al mismo tiempo, cada vez más rica en mensajes y unidades de información" (Bettetini/Colombo, 1995: 16).

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación constituyen, en la actualidad, uno de los aspectos esenciales dentro de las sociedades industrializadas avanzadas. La difusión de todas las nuevas tecnologías (desde el ordenador hasta la realidad virtual) han facilitado el nacimiento de un nuevo contexto social distinto. La memoria de la ciencia y de todos sus hallazgos se encuentra ya en los ordenadores, donde se almacenan todo tipo de contenidos, mensajes y propuestas y, donde sus mecanismos de funcionamiento los convierten en un **metamedium**. El terminal en casa o en la oficina permite que el usuario dialogue y se comunique directamente con esos grandes almacenes de la información. Desde los terminales informáticos se diseñan nuevos programas como la realidad virtual o la telefonía móvil, se enseñan metodologías participativas y se trabaja en la creación de novedosas aplicaciones del "aprender a aprender" de Dewey. Y todo ello se realiza con más rapidez, con menos esfuerzo y con grandes dosis de creatividad e innovación. Las tecnologías se consideran como un mecanismo privilegiado para el crecimiento de las redes económicas y la transformación de las fuerzas básicas de la civilización moderna.

Las tecnologías actuales son un medio de extensión del conocimiento humano. Avanzan y se desarrollan a gran velocidad. El volumen de informaciones que se recibe por los diversos medios tecnológicos, requiere que los individuos se capaciten para ponderar, mediante análisis críticos, la validez axiológica de los mensajes como los más correctos y oportunos a la hora de actuar. "Se trata de conseguir ciudadanos que utilicen las nuevas tecnologías, siendo conocedores de sus implicaciones sociales, culturales y de sus posibilidades, limitaciones y aplicaciones" (Sevillano, 1993: 103). El proceso acelerado que sufre nuestra sociedad tiene en los nuevos medios tecnológicos uno de sus principales motores. Estos cambios afectan al mercado del trabajo y al sistema social, lo mismo que a las formas de relación e intervención sobre la realidad social.

La cuestión fundamental no consiste ya en plantearnos si las Nuevas Tecnologías son buenas o malas en sí mismas. Las Nuevas Tecnologías forman parte de nuestro acervo cultural y se han convertido en un extraordi-

nario auxilio para numerosas tareas del hombre en favor de sí mismo y de los demás. La revolución tecnológica tiene un papel protagonista en las transformaciones sociales, en la mejora de la calidad de vida de las personas, en la organización del mundo laboral y en la economía de mercado. El problema esencial, desde un enfoque práctico, no son las propias tecnologías sino cómo debemos gestionarlas, para qué y con qué fines. Su uso adecuado crea un proceso de autorreforzamiento interno de la comunidad, engrandece las actividades de la persona y atosiga la esclavitud laboral, pero su abuso puede restringir las libertades personales, reducir los niveles de conciencia y condenar al hombre a ser esclavo de su propia invención. "La llegada de la tecnología digital y con ella la informatización y el mundo de los ordenadores personales así como la aportación de las telecomunicaciones a la difusión y transporte de información han supuesto unos cambios sustanciales en el proceso comunicativo" (Tejedor y Valcárcel, 1996: 12).

La Animación Comunitaria se ha apoyado en su aplicación práctica en la **comunidad territorial**, entendida como sistema de comunicación interpersonal, donde se exponen las ideas, las experiencias y las actitudes con fines dinamizadores. Actualmente, el campo abierto por las nuevas conquistas tecnológicas en el horizonte comunicativo/informativo con sus diversos ámbitos (familiar, individual, social, grupal, territorial o sectorial), supone una revisión profunda de los canales comunicativos que ha utilizado con éxito la Animación. Las Nuevas Tecnologías de la Información han modificado ciertos aspectos de las relaciones comunicativas en la sociedad: aumento del tiempo libre/ocio, desaparición de miles de puestos de trabajo, jubilaciones anticipadas, creación de televisiones autonómicas y locales, potenciación del vídeo interactivo y del ordenador como herramientas didácticas y, pérdida gradual de la intimidad personal.

Ante este panorama informativo/comunicativo que ha revolucionado las mismas estructuras sociales, la Animación Comunitaria no puede quedar estática, defendiendo sus propios métodos de intervención como los más adecuados y olvidando que los colectivos, formados por ciudadanos concretos, conviven y hasta poseen en sus hogares (televisión, vídeo, ordenador, fax, teléfono portátil, etc.), tecnologías que han cambiado las relaciones comunicativas familiares y profesionales. Si la historia de la Animación desde sus comienzos en defensa de la **democracia cultural**, ha sido reivindicativa y liberadora, en la actualidad, debe crear sus propios modelos de comunicación cultural como reacción a los distintos monopolios dogmáticos y generalistas de la información que anulan las capacidades

utópicas de los ciudadanos y reducen la vivencia de los espacios participativos, próximos a sus necesidades reales y sentidas en su contexto sociocultural. Los movimientos sociales son hijos de los tiempos, pero han de negarse a ser sus esclavos. Como escribe Viché (1991: 34): "la animación para ser fiel a sus finalidades y adaptarse a la sociedad del siglo XXI ha de optar claramente por la creación de redes locales de comunicación que creen un espacio vecinal, redes que, con una estructura interactiva, y desde modelos bidireccionales, permitan la participación de los vecinos y las asociaciones que configuran el tejido social en estos nuevos canales de comunicación: prensa, radio, televisión, en definitiva, facilitando, como ha hecho históricamente, que el ciudadano tome su palabra y se convierta en sujeto activo de los procesos de comunicación".

1. Definición de las Nuevas Tecnologías de la Información

No es fácil encontrar una definición exacta y completa de las llamadas **Nuevas Tecnologías de la Información**. Colom y otros (1988: 101) entienden por Nuevas Tecnologías "todos aquellos medios electrónicos que crean, almacenan, recuperan y transmiten la información a grandes velocidades y en grandes cantidades". La denominación de "nuevas" es siempre un concepto relativo (Bartolomé, 1989: 11), en cuanto cualquier innovación tecnológica conserva la impronta de "novedad" durante escasos meses en el mercado de la cibernética. Lo que era "nuevo" en un momento puntual, rápidamente se vuelve anticuado y con escasas prestaciones. Existen muchos ejemplos en la vida doméstica, industrial y comercial. Vázquez (1991: 376) no aprecia con claridad una distinción **formal** entre Tecnologías y Nuevas Tecnologías de la Información. Cabero (1994: 14) nos habla de lo desafortunado e inapropiado de la denominación "Nuevas Tecnologías". Argumenta las siguientes razones: "porque su misma novedad no se mantiene con el tiempo, y ello no nos permite establecer taxonomías fijas donde se introduzcan los elementos y se distribuyan en las categorías previamente establecidas; porque tendemos a centrarnos demasiado en el vídeo y la informática, que si fueron Nuevas Tecnologías en su momento, en la actualidad son tecnologías tradicionales y usuales en nuestro contexto cultural. Dejando de esta manera fuera, lo que verdaderamente serían hoy Nuevas Tecnologías: multimedias, televisión por cable y satélite, CD-ROM, hipertextos, etc."

Castells (1986: 13) afirma que las Nuevas Tecnologías "son una serie de descubrimientos científicos y desarrollos tecnológicos que afectan a los **procesos de producción y gestión** en mayor medida que a los **productos**". Desde siempre en la formación de las personas se han venido utilizando distintos instrumentos, recursos o medios didácticos que han ayudado a la adquisición de conocimientos y a la consecución de una personalidad definida. El término "Nuevas Tecnologías" ha sido aceptado dentro y fuera de los ámbitos educativos y formativos. En general, las Nuevas Tecnologías hacen referencia a "todos aquellos equipos o sistemas técnicos que sirven de soporte a la información, a través de canales visuales, auditivos o de ambos" (Medrano, 1993: 9). Actualmente, la mayoría de autores (Cabero, 1994; Cebrián, 1992) se inclinan por el uso del término "tecnologías avanzadas", englobando en él tanto las "nuevas" como las "avanzadas".

Cuando utilizamos las **Nuevas Tecnologías de la Información** en los distintos campos de la ciencia o de la educación, en realidad estamos usando Nuevas Tecnologías de la **Inteligencia**. Diseñar programas de Animación no significa tomar como base los conocimientos existentes anteriormente y traducirlos a un formato nuevo, utilizando cualquiera de las tecnologías disponibles, sino más bien **tratarlos** de forma diferente, produciendo una nueva modalidad de acceso al conocimiento de los ciudadanos que tenga en cuenta las peculiaridades de la tecnología elegida.

Los avances de las Nuevas Tecnologías están produciendo unos rápidos cambios en las formas de comunicarnos con los demás y en la integración de las personas discapacitadas en el mundo laboral. Como escriben Hunt/Berkowitz (1992: 15): "el milagro que suponen las nuevas tecnologías consiste en el hecho de que dan vista a los ciegos y oído a los sordos en el sentido totalmente real que corresponde a lo que entendemos como ver y oír".

El animador comunitario debe tener capacidad de diagnosticar, reflexionar y tomar decisiones sobre la práctica de sus actuaciones, así como un conocimiento bastante extenso sobre las Nuevas Tecnologías. Con anterioridad, la escuela debe formar a los alumnos en el conocimiento profundo de los medios de comunicación. La XVI reunión de ministros europeos (1990: 60) redactaba el siguiente principio: "La educación en las nuevas tecnologías y los medios de comunicación debe representar un papel liberador y tranquilizante, ayudando a los alumnos a actuar como ciudadanos de una democracia y a adquirir una conciencia política. Los alumnos deben ser iniciados en las estructuras, mecanismos y mensajes de los medios de comunicación: en particular deben adquirir una capacidad

independiente y dar prueba de un espíritu crítico frente al contenido de los medios de comunicación. Dado el importante papel de los medios de comunicación como la televisión, el cine, la radio y la prensa juegan en la experiencia cultural de los niños, la educación sobre los medios de comunicación debe comenzar lo antes que sea posible y continuar a lo largo de la escolaridad obligatoria".

Las Tecnologías avanzadas están creando una nueva cultura, una nueva forma de ser del hombre en los umbrales del siglo XXI. Sus efectos se dejan sentir no sólo en el terreno de la información y la comunicación, sino que llegan a provocar cambios sociales, económicos, laborales, jurídicos y políticos. No sólo se centran en la información sino que tienen capacidad para alterarla, manejarla, almacenarla y distribuirla. Castells y otros (1986: 13) escriben: "se debate el contenido de las Nuevas Tecnologías y se desconocen en buena medida sus efectos precisos, pero apenas nadie pone en duda su importancia histórica y el cambio cualitativo que introducen en nuestro modo de producir, de gestionar, de consumir y de morir".

2. Hacia una definición operativa de la Animación Comunitaria

En España se suelen usar indistintamente los conceptos **Desarrollo Comunitario** y **Animación Comunitaria**. Sin embargo, el Desarrollo Comunitario como prolongación del desarrollo individual es una metodología social de reciente implantación. En general, el Desarrollo Comunitario está referido a acciones básicamente económicas que se han realizado en países en vías de desarrollo y en zonas deprimidas. La Animación Comunitaria, por su parte, es la aplicación de técnicas propias de la Animación a ciertos sectores del Trabajo Comunitario.

2.1. Aproximación al concepto de comunidad

Posiblemente el concepto de **comunidad** sea uno de los más ricos y usados dentro del panorama científico de las Ciencias Sociales. Hoy más que nunca las actividades de intervención social deben centrarse más en los grupos (barrio, vecindad, pueblo, comarca, municipio, etc.) que están definidos por unos rasgos comunes, por un área geográfica determinada y por una estructura social estable, que en las personas como seres individuales y con destinos asumidos dentro de un panorama global de realización

personalizada. Kisnerman (1986: 33) habla de que se trata de "un sistema de relaciones sociales en un espacio definido, integrado en base a intereses y necesidades compartidas".

El concepto de comunidad hace su aparición en una gran variedad de discursos y con referencia explícita a situaciones muy diversas (cárceles, escuelas, monasterios, comunidades autónomas, etc.). De forma ilustrativa reflejemos algunas definiciones. Ander-Egg (1986: 45) define la comunidad como "una agrupación de personas que se perciben como unidad social, cuyos miembros participan de algún rasgo, interés, objetivo o función común, con conciencia de pertenencia, situados en una determinada área geográfica en la cual la pluralidad de personas interactúan más intensamente entre sí que en otro contexto". La conciencia de pertenencia es la que posibilita que la gente participe y se comprometa en aquellas acciones/actividades que le atañen de cerca. Marchioni (1989: 69) nos habla de la comunidad como "conjunto de personas que habitan el mismo territorio, con ciertos lazos y ciertos intereses en común".

Históricamente el sentido de la comunidad ha sido interpretado desde tres perspectivas diferentes: la teoría de la Unidad Orgánica, la teoría del Contrato Social y la teoría de la comunidad como Sistema Social Humano.

Como rasgos o factores determinantes que caracterizan o definen a la **comunidad**, proponemos los siguientes:

2.1.1. *El territorio como espacio educativo*

El territorio no es solamente el marco geográfico donde las personas se comunican y relacionan. Es mucho más. Es el lugar donde la gente y los grupos desarrollan sus funciones sociales más importantes y donde su dimensión cultural repercute en las percepciones, confrontaciones y avances orgánicos de las instituciones. El territorio (barrio/pueblo, municipio) es un espacio de relación más cercano, donde se personaliza lo impersonal, donde se establecen las interacciones de la persona con la colectividad. Es un **espacio educativo** (Requejo, 1991: 347), ya que exige que la comunidad se implique en la solución de todos los problemas reales. Multitud de subsistemas (sociales, políticos, culturales, económicos, etc.) se ponen en relación, con una influencia mutua.

Las interacciones que se producen en la vida de un territorio concreto se acumulan continuamente y se introyectan en la vida de cada persona. Como comenta Ware (1986: 7), "la comunidad es más que una localidad: es una agrupación de personas relacionadas entre sí que cuentan con

recursos físicos, personales, de conocimiento, de voluntad, de instituciones, de tradiciones, etc. Es como una totalidad orgánica que crece por vía interna". La identidad de un territorio se estructura a partir de múltiples interacciones que se suceden de un modo continuo y permanente. Todos se sienten de alguna manera comprometidos, aunque, a veces, los intereses sean contrapuestos.

2.1.2. Identificación de lazos afectivos

Los miembros de una comunidad buscan los elementos referenciales culturales y sociales, que les identifican como tales. Las relaciones de la comunidad son siempre relaciones afectivas, estrechas e íntimas, donde las personas se comunican directamente. Son, en el fondo, **relaciones primarias**. Los individuos se sienten unidos por lazos afectivos y de sentimiento, donde cualquier digresión causal influye en el conjunto de las funciones del grupo. Las relaciones de comunicación son casi siempre personales, comprometiendo al individuo en sus más íntimas aspiraciones. La identificación de los lazos afectivos hace que aumente los niveles de participación en las tareas grupales.

La participación de la comunidad no puede disminuir el compromiso político. La participación real y consciente de la comunidad como estrategia es el eje básico de los procesos sociales. Sin ella el trabajo de la comunidad no garantiza los cambios a niveles prácticos. La participación permite que las instituciones oficiales se pongan al servicio de las necesidades sociales. Al mismo tiempo dictamina el nivel de conocimiento de la realidad y determina las acciones para cambiarla. Sin participación no es posible la consecución de los objetivos que se proponen en los proyectos sociales, con vistas a las transformaciones de las comunidades locales, comarcales, regionales, etc. Como escribe Pérez Serrano (1995: 601), "la animación alcanza su pleno sentido cuando se aplica para promover la participación comunitaria de las capas sociales y de los sectores de la población que se encuentran en una anomia cultural, aislamiento social e indiferencia política".

2.1.3. Solidaridad

Los miembros del grupo se relacionan entre sí, bajo el prisma de la solidaridad ante cualquier toma de decisiones. Se potencia la cooperación como estrategia didáctica para resolver los problemas y tareas a través de

unas relaciones humanas basadas en la reciprocidad y en la ayuda mutua. La solidaridad produce serenidad dentro del grupo y todos los miembros se sienten con los mismos derechos y oportunidades para intervenir.

La comunidad es siempre un proceso en construcción. La recuperación de las comunidades no podemos hacerla sin tener en cuenta los valores dominantes en la sociedad global: económicos, políticos, culturales, etc. De ahí que Moncada (1989: 86) defienda la superación dialéctica de esas dos realidades, macro y microsociales, a partir de la cultura de la solidaridad.

2.1.4. *Compromiso ante los valores sociales*

Los miembros de la comunidad se encuentran unidos bajo el prisma de un compromiso ante los valores que consideran más importantes. La cohesión favorece el clima de mutua pertenencia.

La vida social comunitaria se basa en el intercambio de signos. "El hombre existe sólo a través del grupo social. Fuera del grupo no es posible un modo de existencia que merezca llamarse humana" (Giner, 1979: 44).

En toda relación humana subyace una especie de programa oculto que regula los comportamientos de las personas. Ese programa que todo el mundo usa indistintamente es algo no declarado, pero funciona. Según sean nuestras relaciones en el ámbito de la comunidad/grupo, así nos vamos realizando nosotros mismos. Las relaciones de dominio, igualdad o sumisión nos van construyendo como personas dominadoras, democráticas o sumisas.

En las comunidades locales actuales apreciamos vínculos de cooperación entre sus miembros y sentimientos de pertenencia, del mismo modo que se observaba en las comunidades tradicionales (Tönnies, 1887; Hawley, 1989). Sin embargo, también se percibe un aumento progresivo de la rivalidad, la competencia desleal, la intolerancia, la insolidaridad y el individualismo entre sus miembros; rasgos estos que se están desarrollando con fuerza en todos los rincones de nuestra sociedad.

Los procesos de desarrollo comunitario exigen una planificación que nos lleve a conocer en profundidad a la comunidad. Planificación sociocomunitaria que interpretamos como un análisis sistemático, objetivo y realista de todos los elementos que definen a la comunidad como realidad viva para ejecutar una posterior intervención, después de una exploración previa, científicamente validada, que nos ayudará a conocer en profundidad todos los aspectos (sociales, económicos, políticos, culturales, sanitarios, etc.) de ella, porque el desarrollo de la comunidad no puede limitarse

únicamente a los aspectos materiales de la vida social o económica. Pero esa planificación social ha de ser necesariamente participativa, reconociendo el derecho y el deber de la población para señalar las metas globales y los objetivos próximos. Este estilo de participación es el que facilita todas las fases de la intervención y genera dinámicas que convierten al espectador en actor participante en todas las actividades programadas. La Animación Comunitaria pretende la incorporación de los valores culturales de la población a una nueva cultura, como modelo alternativo de la cultura tradicional.

3. Funciones didácticas de las Nuevas Tecnologías aplicables a los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria

Después de la breve exposición de las características que definen a las Nuevas Tecnologías de la Información y de un acercamiento conceptual a la Animación Comunitaria, pasamos a analizar las funciones que deben desempeñar estos nuevos medios instrumentales en los ámbitos de la comunidad social (centros cívicos, animación de calle, asociaciones, cooperativismo, voluntariado, etc.).

El animador comunitario (profesional que debe llevar a cabo estas funciones) es un incitador de cambios sociales, un elemento crítico y reivindicativo de los derechos de los demás y un agente social que usa en su trabajo diario la metodología de la Animación. Una de sus misiones importantes, en la actualidad, es la introducción de las Nuevas Tecnologías de la Información al servicio de la comunidad. Es necesario que la comunidad se implique en la gestión de los servicios sociales y que participe en la planificación de todas las estrategias que le llevan hacia un mejor desarrollo social. 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.

Las funciones que nos pueden ofrecer las Nuevas Tecnologías (vídeo, ordenador, videotexto interactivo, CD-ROM, telefax, etc.) en relación a la Animación Comunitaria, las concretamos en los siguientes perfiles explicativos:

3.1. Función sensibilizadora versus motivadora

Consiste en despertar el interés de las personas por algo que tenga significado para ellas. Esta labor es importante para que se produzca la participación. Es necesario crear en los colectivos sociales la necesidad de recibir información para que cada persona asuma su patrimonio personal y su historia. Al mismo tiempo, el animador debe conseguir que cada individuo conquiste su propia identidad dentro de la realidad en la que vive y ser capaz de comprender las demás estructuras de su comunidad.

El modo y manera de presentar los acontecimientos, los hechos y los sucesos influye en 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 la imagen y la persona. En concreto, el vídeo es una de las mejores herramientas didácticas para conseguir la uniformidad de criterios y de actuaciones en los proyectos de Animación. Sin embargo su uso, como comenta Ferrés (1993: 72), "se hace más por presión social, que para dar respuesta a unas necesidades contrastadas". Sin motivación es difícil conseguir la participación de las gentes en las empresas comunes.

3.2. Función instructiva versus 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 instructiva/educativa se produzca es obligado presentar a las 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. Como

ejemplo tenemos que las posibilidades del vídeo como medio de comunicación son inmensas. Lo mismo podemos decir del videotexto interactivo, aunque su uso resulte sumamente dificultoso por la falta de infraestructura tecnológica en muchas comunidades. No podemos olvidar 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.

3.3. Función crítica versus 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 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, quizás de la misma sociedad.

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 se han actualizado.

3.4. Función facilitadora de la empatía grupal

El animador comunitario, planificada la necesidad de implementar proyectos de Animación, desde los diversos ámbitos para beneficio de los colectivos sociales, debe organizarlos y poner en funcionamiento todas aquellas actividades que generen la participación de todos y cada uno 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. Función de los equipos sociocomunitarios y de los animadores es "mejorar el ambiente social, evitar las desviaciones, orientar las energías hacia la participación y favorecer el advenimiento de una sociedad pluricultural" (Besnard, 1991: 39).

Todas las Nuevas Tecnologías nos ayudan a potenciar el trabajo comunitario, ya que "habrá desarrollo de la comunidad sólo en la medida en que haya desarrollo de los individuos, y viceversa" (Marchioni, 1989: 64).

3.5. Función profesional dirigida a la práctica

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 del 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 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 instrumento válido para el 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 comunitario 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 les sean familiares y didácticamente valiosas. "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" (Rodríguez Diéguez, 1996: 31).

3.6. Función atributiva

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 AC: 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, acercanos 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.

4. Conclusiones

Exponemos, a modo de conclusiones finales, aquellos aspectos más importantes que deben desarrollarse y potenciarse, mediante las Nuevas Tecnologías como recursos didácticos, aplicados a los ámbitos profesionales de la Animación Comunitaria y también del Desarrollo Comunitario.

1. Las Nuevas Tecnologías deben entrar a formar parte de los proyectos de Animación Comunitaria como un instrumento de ayuda para la intervención social. Sus campos de aplicación son múltiples: uso de la información que podrá guardarse y transmitirse por los diferentes soportes técnicos, mejorar los niveles de retroalimentación, propiciar y almacenar más cantidad de información, potenciar los aspectos investigativos, etc.

2. Las Nuevas Tecnologías incrementan otros lenguajes que no sean los exclusivamente verbales: manipulativos, icónicos, visuales, auditivos, kinésicos, etc.

3. Aunque las Nuevas Tecnologías facilitan la acción del animador comunitario, no todo se puede reducir a la pasión del "hacer". Es necesario tener presente que las técnicas son siempre medios y nunca fines en sí mismas.

4. Las Nuevas Tecnologías son, en la actualidad, instrumentos para el estudio del contexto sociocultural (diagnóstico previo) en cualquier proyecto de Animación Comunitaria.

5. La inclusión de las Nuevas Tecnologías en la confección, elaboración y ejecución de los proyectos de Animación Comunitaria es una necesidad por parte de los agentes comunitarios, dadas las funciones motivadoras, investigativas, de cohesión de los colectivos, facilitadoras del aprendizaje, informativas, etc., que potencian.

6. Es necesario integrar las Nuevas Tecnologías de la Información, como recursos didácticos válidos, en los programas y proyectos de Animación Comunitaria, en cuanto las diferentes fases de los diseños de planificación (objetivos, metodología, recursos, contenidos, etc.) le permiten adquirir sentido educativo.

7. Las Nuevas Tecnologías deben estar al servicio de los colectivos sociales, convirtiéndolos en sujetos activos de los procesos de comunicación y en potenciadores de todas sus capacidades creativas. Las tecnologías usadas en las sesiones de Animación Comunitaria facilitarán los encuentros entre las personas y los espacios vecinales.

8. Las sesiones grupales donde se usen las Nuevas Tecnologías (vídeo, ordenador, etc.) ayudan a confeccionar un tejido social amplio y comunicativo entre los participantes. Asimismo permiten formar a las personas en distintos conocimientos y vivenciar múltiples experiencias conjuntas. El animador comunitario debe poner en práctica todos aquellos instrumentos que puedan facilitar las tareas metodológicas: análisis de la realidad, almacenamiento de la información, creación de medios de comunicación local o comarcal, participación de los colectivos, etc.

9. Las Nuevas Tecnologías de la Información deben formar parte activa de los currícula de los formadores sociocomunitarios como elementos dinamizadores y como recursos propiciadores de la nueva cultura de la imagen.

10. Las Nuevas Tecnologías de la Información son los mejores instrumentos didácticos para dinamizar a los individuos y los grupos y unas herramientas valiosas para que la gente recupere sus propias prácticas sociales.

11. La Animación Comunitaria y las Nuevas Tecnologías de la Información implican un mismo **proceso** que incluye la organización, la realización de acciones que transformen las condiciones de vida y la formulación de finalidades para el desarrollo y la promoción de la realidad asociativa.

12. En los años próximos asistiremos a la implantación formal de la **Ecología de la Comunicación**, que pretende la limpieza comunicativa de los fenómenos sociales. Los espacios educativos serán los escenarios que fundamentarán científicamente las propuestas de acción social que la gente necesita para comunicarse válidamente y reformular la información preventiva.

5. Referencias Bibliográficas

- 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.
- Bauza, S. y otros (1991)** *Aplicaciones didácticas del vídeo*. Barcelona: Alta Fulla.
- Besnard, P. (1991)** *La animación sociocultural*. Barcelona: Paidós.
- Bettetini, G. y Colombo, F. (1995)** *Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Cabero, J. (1989)** *Tecnología Educativa: utilización didáctica del vídeo*. Barcelona: PPU.
- Colom, A. y otros (1988)** *Tecnología y medios educativos*. Madrid: Cincel.
- Dormido, S. y otros (1992)** *Sociedad y nuevas tecnologías*. Madrid: Trotta.
- Faura, F. (1990)** *El vídeo en el aula*. Madrid: Seco Olea.
- Ferrés, J. (1992)** *Vídeo y educación*. Barcelona: Paidós.
- Froufe, S. y Sánchez, M.A. (1990)** *Animación Sociocultural. Nuevos enfoques*. Salamanca: Amarú Ediciones.
- Froufe, S. y González, M. (1995)** *Para Comprender la Animación Sociocultural*. Pamplona: EVD.
- Froufe, S. (1995)** Desarrollo comunitario y animación sociocultural. Perspectivas relacionales; en Conde, J. y Isidro, A.I. (ed.), *Psicología Comunitaria, Salud y Calidad de Vida*. Madrid: Eudema.
- Giner, S. (1979)** *Sociología*. Barcelona: Península.
- Kisnerman, N. (1986)** *Comunidad*. Buenos Aires: Humánitas.
- Hunt, H.A. y Berkowitz, M. (1992)** *Las Nuevas Tecnologías y el acceso al Mercado del Trabajo de las Personas Discapacitadas*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.
- Marchioni, M. (1989)** *Planificación social y organización de la comunidad*. Madrid: Popular.
- Medrano, G. (1993)** *Nuevas tecnologías en la formación*. Madrid: Eudema.
- Ortega, P. y Martínez, F. (1994)** *Educación y Nuevas Tecnologías*. Murcia: Cajamurcia.

- Quintana, J.M. (Coord.)(1991)** *Iniciativas sociales en educación informal*. Madrid: Rialp.
- Quintana, J.M. (1993)** *Los ámbitos profesionales de la Animación*. Madrid: Narcea.
- Rezsöházy R. (1988)** *El Desarrollo Comunitario*. Madrid: Narcea.
- Tönnies, F. (1979)** *Comunidad y Asociación*. Barcelona: Península.
- Sancho, J. (Coord.)(1994)** *Para una tecnología educativa*. Barcelona: Horsori.
- Sevillano, M.L. (1993)** *Estrategias de enseñanza y aprendizaje en la Reforma*. Madrid: UNED.
- 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.
- Zaragoza, J.M. y Casado, A. (1992)** *Aspectos técnicos y pedagógicos del ordenador en la escuela*. Madrid: Bruño.