



GLOSARIO DE TÉRMINOS UTILIZADOS EN DINAMIZACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE ACCIONES CULTURALES

Actitud: Tendencia o predisposición a la adquisición de un valor. El fomento de actitudes positivas es objetivo de la educación en valores.

Actividades de información: Acciones dirigidas a proporcionar a las personas participantes datos objetivos sobre aspectos de un tema.

Actividades de sensibilización: Acciones dirigidas a fomentar valores sobre aspectos de una realidad y promover el cambio de actitudes y conductas. Integra valores como la salud, la solidaridad, el respeto al medio ambiente, la participación, la cooperación, entre otros.

Asociaciones culturales: entidades culturales organizadas que de forma voluntaria desarrollan y proponen acciones culturales. Las asociaciones tienen una constitución formal, estando debidamente registradas y, establecen su finalidad y organización mediante los correspondientes estatutos.

Capacidades: Aptitudes con las que cuenta la persona para conseguir el máximo de su desarrollo, ya sea físico, motriz, psíquico, sensorial o intelectual.

Características culturales: Rasgos de una persona o grupo, derivados de su procedencia o del entorno cultural en que se desarrolla.

Centro de interés: Aspecto derivado de las motivaciones de una persona o grupo que se toma como referencia para la programación de actividades. Para su determinación se tiene en cuenta el nivel madurativo de las personas participantes, sus intereses, necesidades y los objetivos de la programación.

Condiciones de seguridad: Aspectos a tener en cuenta en la programación y desarrollo de actividades con el fin de garantizar la seguridad de las mismas, así como la integridad de las personas participantes.

Contextos culturales: Realidad cultural que sirve de base o sustrato para el desarrollo de actividades de Tiempo Libre, y que las condiciona en un sentido u otro.

Contexto de intervención: Conjunto de condiciones en que se desarrolla un proyecto en un momento concreto teniendo en cuenta los cambios sociales y culturales.

Cronograma: es la interpretación en una gráfica de tiempo. La cronología de un hecho o trabajo que se representa en un dos ejes de coordenadas: el eje de abscisas se divide en fracciones de tiempo (por ejemplo, días, semanas, meses, años), y en el eje de coordenadas se describe la tarea a realizar o la tarea realizada marcando el tiempo.

Cuaderno de incidencias: Documento que sirve para recoger acontecimientos que ocurren en el desarrollo de un proceso y que desvían, entorpecen o ralentizan el camino previamente programado o planificado.

Cuaderno de ruta: Documento que establece los hitos o puntos determinantes dentro de un programa o planificación, y que conducen, una vez completados a la consecución de los objetivos propuestos. Es una herramienta operativa que determina los puntos clave del proceso de programación o planificación.

Dinamizar: Llevar a cabo acciones, actividades, intervenciones individuales o grupales, tendentes a movilizar a las personas participantes hacia el logro de un fin común.

Diseño de la evaluación: Definición del proceso sistemático y planificado de recogida de información relacionada con el desarrollo de actividades de tiempo libre para su posterior valoración, de modo que sea posible tomar las decisiones oportunas sobre los datos recogidos, con el fin de la mejora continua. Forma parte de la planificación de actividades.

Diversidad cultural: Presencia en el mismo contexto de desarrollo de actividades Tiempo Libre de personas o grupos pertenecientes a diferentes culturas.

Estamentos rectores: órganos u organismos que tienen como función la dirección y establecimiento de una política cultural.

Estrategias de intervención: Conjunto de las reglas de actuación que posibilitan la consecución de un objetivo previo en el marco de una actividad educativa de manera más fácil.

Informes de evaluación: Documentos donde se recogen los datos de valoración de una actividad.

Integración: Inclusión normalizada de una persona como parte de un grupo. Se fomenta mediante la implicación de todos los miembros atendiendo especialmente a los que manifiestan alguna dificultad.

Marco de actuación: Conjunto de circunstancias de tipo histórico-sociológico que sirven como ámbito de desarrollo del Tiempo Libre educativo infantil y juvenil.



Marco de la organización: Conjunto de circunstancias que son constitutivas de una entidad y que determinan el ideario y sirven como ámbito de desarrollo del Tiempo Libre, dentro de la misma.

Marco de referencia: Conjunto de factores de tipo geográfico, histórico, sociológico y cultural que sitúan la intervención en el Tiempo Libre en un determinado contexto de actuación. En desarrollo de lo anterior también formarían parte del marco de referencia, el ideario de la organización, el proyecto educativo, el organigrama y las funciones de cada miembro del grupo.

Marketing mix: es una disciplina dedicada al análisis del comportamiento de los mercados y de los consumidores. A través del estudio de la gestión comercial, se busca retener y fidelizar a los clientes mediante a satisfacción de sus necesidades. Es un concepto que se utiliza para nombrar al conjunto de herramientas y variables que tiene el responsable de marketing de una organización para cumplir con los objetivos de la entidad. Está compuesto por la totalidad de las estrategias de marketing que apuntan a trabajar con los cuatro elementos conocidos como las Cuatro P: Producto, Precio, Plaza y Promoción (Publicidad).

Memorias escritas: Documentos que recogen los diferentes aspectos del desarrollo de actividades, desde su inicio hasta su finalización con la finalidad de realizar una evaluación de las mismas.

Normas de seguridad e higiene: Conjunto de reglas a las que debe ajustarse la conducta y el diseño de las actividades para preservar la integridad de las personas participantes, evitando a las mismas los riesgos para la salud.

Operadores de cultura: cada uno de los elementos que entran en juego a la hora de desarrollar una planificación cultural: bases de datos de actividades culturales, objetivos, presupuestos, actividades, evaluación, etc.

Organigrama: Esquema de la organización de una entidad o tarea. En él intervienen factores como personas, funciones, tiempos y recursos.

Organizar: Establecer el conjunto de medidas necesarias para la consecución de un fin con unos medios determinados, para ello es necesaria la adecuada coordinación de las personas y los recursos.

Plan de marketing cultural: es un documento escrito que detalla las acciones necesarias para alcanzar un objetivo específico de mercado. Puede ser para un bien o servicio, una marca o una gama de producto. También puede hacerse para toda la actividad de una empresa. Su periodicidad puede depender del tipo de plan a utilizar, pudiendo ser desde un mes, hasta 5 años (por lo general son a largo plazo).



Plan estratégico: es un documento en el que los responsables de una organización (empresarial, institucional, no gubernamental,...) reflejan cual será la estrategia a seguir por su entidad en el medio plazo. Por ello, un plan estratégico se establece generalmente con una vigencia que oscila entre 1 y 5 años.

Planificación cultural: conjunto de programaciones que tiene por finalidad la consecución de unos objetivos estratégicos.

Planificar el desarrollo de la actividad: Conjunto de acciones que tienen como fin el logro de unos objetivos previamente determinados optimizando tiempos y recursos.

Plantillas de control: Tablas, esquemas o gráficas que sirven para sintetizar, esquematizar y facilitar el seguimiento de procesos de programación o planificación.

Política cultural: el conjunto de orientaciones o directrices que rigen la actuación de una persona o entidad (generalmente una Administración Pública) en el campo de la cultura.

Política empresarial: Es una de las vías para hacer operativa la estrategia. Tiene como objetivo facilitar la creación y el desarrollo de empresas o de industrias. Supone un compromiso de la empresa, al desplegarla a través de los niveles jerárquicos de la empresa. Proporciona la orientación precisa para que los ejecutivos y mandos intermedios elaboren planes concretos de acción que permitan alcanzar los objetivos.

Proceso de intervención: Conjunto de acciones y actividades planificadas que tienen como propósito conseguir la mejora de una determinada realidad social.

Procesos grupales: Conjunto de características, etapas, conflictos, logros que tienen lugar en el seno de los grupos y en el transcurso de su evolución. Se entienden los grupos como organizaciones sociales plenamente dinámicas.

Producto cultural: Es cualquier objeto, servicio o idea que es percibido como capaz de satisfacer una necesidad y que representa la oferta de la empresa o entidad que lo promueve. Es el resultado de un esfuerzo creador y se ofrece al cliente con unas determinadas características.

Programa de gobierno: Conjunto de medidas que se aportan desde las Administraciones públicas para un determinado período. Los programas de gobierno se centran en el ámbito competencial de las Administraciones Públicas (Estatad, Comunidad Autónoma, Ayuntamiento, Diputación).



Programación cultural: Conjunto de actuaciones secuenciadas y ordenadas que tienen por finalidad la consecución de unos objetivos propuestos en el ámbito de la cultura.

Protocolos de actuación: Conjunto de medidas planificadas y estandarizadas que tienen como propósito establecer las medidas de actuación en situaciones de emergencia minimizando los riesgos y daños de dichas situaciones.

Protocolos para la evaluación: Conjunto de medidas planificadas y estandarizadas que tienen como propósito establecer las medidas de actuación para el desarrollo ordenado de una evaluación.

Realidad socioeconómica: Conjunto de aspectos de índole social y económica que definen el entorno en que se desarrollan las actividades para adecuar éstas a las necesidades existentes y que condicionan su programación y puesta en práctica.

Recursos: Medios para conseguir un fin. En el ámbito de dinamización de actividades de tiempo libre infantil y juvenil hablamos de recursos de animación, de expresión, de animación musical y sonora, de lenguaje plástico, lúdicos y de educación ambiental.

Redes asociativas culturales: Conjuntos de asociaciones que se agrupan para la consecución de objetivos comunes o que resultan de su interés.

Retroalimentar: significa 'ida y vuelta' y es, desde el punto de vista social y psicológico, el proceso de compartir observaciones, preocupaciones y sugerencias, con la intención de recabar información, a nivel individual o colectivo, para intentar mejorar el funcionamiento de una organización o de cualquier grupo formado por seres humanos.

Sistema de gestión de la calidad: es una estrategia de gestión orientada a crear conciencia de calidad en los procesos organizacionales.

Técnicas de animación de grupos: Recursos de carácter metodológico, que se emplean para dinamizar grupos dentro de las actividades de Tiempo Libre. Su aplicación está fuertemente condicionada a la etapa del proceso de desarrollo grupal, a los objetivos educativos que se persiguen y a las propias habilidades y capacidades del dinamizador. Atendiendo a estas circunstancias de aplicación podemos distinguir entre otras: técnicas de presentación, confianza, distensión, conocimiento, afirmación, comunicación, cooperación y resolución de conflictos.

TIC: Las tecnologías de la información y la comunicación agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones.



Trabajo en equipo: Desarrollo de actividades con un mismo fin en colaboración con otras personas. Es el elemento esencial en la metodología organizativa de la intervención educativa en el ocio y tiempo libre infantil y juvenil.

Unidades operativas: representan las distintas unidades en que la empresa quiera dividir sus operaciones, pudiendo estas representar un sector, un grupo de trabajo, una persona, etc. Esto permite, por ejemplo, definir qué información puede consultar, ingresar o modificar cada unidad.