

48



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES.

CAMPUS ARAGON

**LA PEDAGOGÍA DEL TIEMPO LIBRE COMO
ESPACIO FORMATIVO EN LA ETAPA
ADOLESCENTE. PROPUESTA ALTERNATIVA**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

P R E S E N T A :

MA. ELIZABETH RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

ASESOR DE TESIS:

LIC. MARÍA DE LA PAZ JIMÉNEZ CASTAÑEDA

280078

MEXICO

2000





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

A MIS PADRES:

Por darme la oportunidad de existir, por su confianza y apoyo para realizar todos mis sueños y con la promesa de seguir siempre adelante.

Los quiere... LIZ

MAESTRA MARY PAZ:

Gracias por la libertad para plasmar mis ideas en este proyecto, por el ejemplo profesional y por la oportunidad de compartir mi trabajo.

PARA TODAS LAS PERSONAS, que de una u otra manera intervinieron en la realización de este anhelo: con su apoyo incondicional, su amistad, su crítica, su preocupación ... por estar "ahí" en esta etapa de mi vida.

"El verdadero pedagogo es aquél que dice no a todo aquello que lleva a paralizar el desarrollo multidimensional de la personalidad del sujeto de nuestro tiempo".

Franco Frabboni

"...Entreteneos aquí con la esperanza. El júbilo del día que vendrá os germina en los ojos como una luz reciente. Pero ese día no vendrá, no ha de venir: es éste."

Jaime Sabines

"...Lo que somos está en lo que escribimos,
en lo que contamos,
y en las personas que amamos."

Fernando Martínez Cortés

I N D I C E

	Página
INTRODUCCION	1
I. TIEMPO LIBRE: PERSPECTIVA CULTURAL	
1.1 CONTEXTO HISTORICO QUE PROPICIA SU DESARROLLO	
1.1.1 De la época clásica a la Rev. Industrial.....	6
1.1.2 La Sociología del Ocio en América, Rusia y . Europa	9
1.1.3 Una visión contemporánea	14
1.2 OCIO Y TIEMPO LIBRE: lo humano y lo cultural	19
1.3 EL TIEMPO LIBRE EN MEXICO	30
1.3.1 Su papel en las políticas educativas	30
1.3.2 Instituciones de difusión recreativa	36
II. ADOLESCENCIA: FENOMENO PSICOSOCIOCULTURAL	
2.1 PSICOLOGIA SOCIAL Y ADOLESCENCIA	40
2.2 DESARROLLO EN LA ETAPA ADOLESCENTE	47
2.2.1 Cambios biológicos e imagen corporal	48
2.2.2 Procesos cognitivos y búsqueda de identidad	54
2.2.3 Relaciones sociales en la adolescencia	62
2.2.4 La cultura adolescente	66

III. EL TIEMPO LIBRE DEL ADOLESCENTE

3.1 ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA ADOLESCENCIA

3.1.1 Televisión, radio y cine	73
3.1.2 El deporte	79
3.1.3 La lectura	82
3.1.4 Espectáculos y actividades culturales	85
3.1.5 Pasatiempos tecnológicos	91

3.2 MARCO REFERENCIAL EN LA EDUCACION SECUNDARIA

3.2.1 Instrumentos de investigación y aplicación	96
3.2.2 Clasificación de los datos	100
3.2.3 Interpretación de resultados	110

IV. PEDAGOGIA DEL TIEMPO LIBRE

4.1 LA NECESIDAD DE UNA FORMACION PARA EL

TIEMPO LIBRE	118
--------------------	-----

4.2 SU IMPLEMENTACION EN EL AMBITO EXTRAESCOLAR	130
---	-----

4.3 ESPACIOS DE INTERVENCION EN LA ADOLESCENCIA

4.3.1 La familia como educadora en la actividad recreativa	136
---	-----

4.3.2 La escuela secundaria y el papel del docente	141
---	-----

4.4 EL PEDAGOGO EN LA EDUCACION PARA EL TIEMPO LIBRE DEL

ADOLESCENTE	151
-------------------	-----

V. Programa "EXPLORANDO OPCIONES RECREATIVAS"	
5.1 Datos generales	157
5.2 Presentación	158
5.3 Objetivo general	159
5.4 Contenidos temáticos	160
5.5 Metodología de trabajo	163
5.6 Recursos y técnicas	165
5.7 Evaluación	166
5.8 Cartas descriptivas	167
CONCLUSIONES	179
BIBLIOGRAFIA	185
ANEXOS.....	190
ANEXO 1 Material del programa	

INTRODUCCION

En una época donde la vida de las personas se hace cada día más compleja, éstas deben aprender a vivir y adaptarse de una manera integral y global a las circunstancias y ámbitos donde interactúan. Por lo que hablar de la pedagogía del tiempo libre, lejos de ser vista como una especialización típica del mundo moderno; adquiere importancia al destacar el papel que juega en la formación del individuo.

La referencia al tiempo libre remite a la idea de que es un tiempo de no actividad, que carece de un valor práctico. Sin embargo, no puede negarse su existencia como fenómeno social. Ante este hecho se plantea la interrogante: ¿Qué hacer en el tiempo libre? La primera respuesta es el descanso para liberar la fatiga del trabajo o la escuela; en otros casos es un tiempo para las relaciones interpersonales, y una tercera opción es acudir a las actividades catalogadas como recreativas y a los pasatiempos personales.

Por otro lado, existe una industria del ocio y entretenimiento que promueve y especifica actividades para todo tipo de personas, teniendo como concepto central el consumo de diversión.

Esta situación cuestiona varios aspectos: ¿Cuál es el papel del individuo en la elección de actividades recreativas? ¿En base a qué toma estas decisiones? ¿Utiliza su libertad de elección y juicio

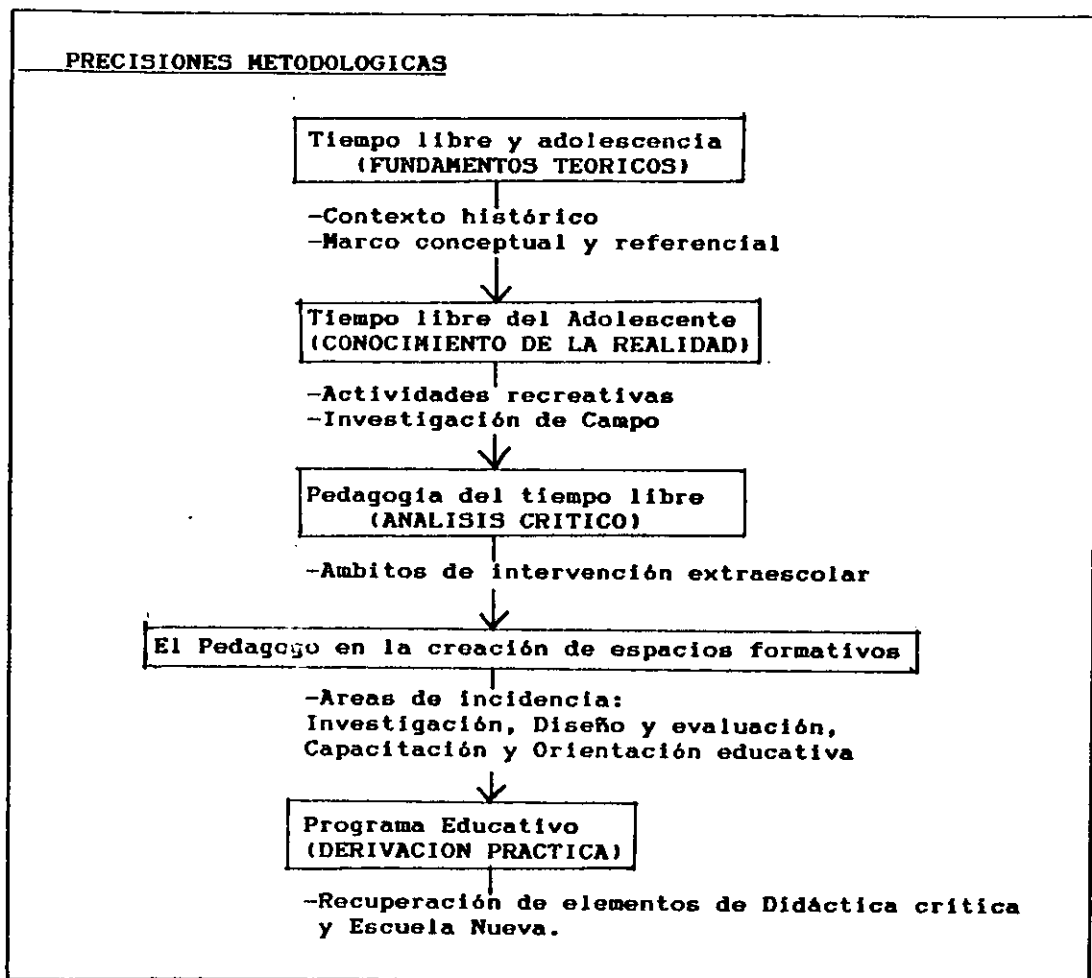
crítico? ¿Existe la visión de que el tiempo libre puede verse como un espacio de autoformación? Autores españoles y europeos defienden la tesis de que el hombre carece de una educación para el uso de su tiempo libre; idea que origina la elección de esta temática.

En México, la existencia de estudios sobre el tiempo libre se reduce a trabajos de investigación, artículos periodísticos y trabajos de titulación, realizados por profesionistas que no cuentan con una formación en educación. De esta manera, el presente trabajo adquiere importancia por contextualizarse en el área educativa y brindar alternativas de acción. Concebir el tiempo libre como una vía de desarrollo personal que se manifieste en potencial creativo, ejercite la libertad de decisión y la experimentación con lo no conocido, en base al respeto a los intereses y expectativas personales, involucra al quehacer pedagógico.

Desde esta posición, la educación para el tiempo libre debe plantearse en todas las edades porque es una necesidad permanente. Sin embargo, en la adolescencia adquiere una importancia especial, pues la forma en que se viva y conceptualice este tiempo, no solo influirá en la conformación de la identidad, conflicto central de esta etapa, sino que a la vez fijará pautas para el recreo y diversión de la vida adulta.

La investigación que guió el trabajo fue de tipo descriptivo, cubriendo el ámbito documental y de campo, éste último para imprimir

validez al trabajo y brindar pautas en la elaboración del programa alternativo. En la metodología de esta investigación se retomaron, desarrollaron y/o modificaron los ejes y conceptos de análisis trabajados durante la elaboración del anteproyecto inicial, por lo que su construcción puede esquematizarse de la siguiente forma:



El primer capítulo brinda un contexto histórico general sobre el desarrollo del ocio y del tiempo libre, desde la época romana y griega hasta llegar a la distinción de dos conceptos importantes como son: ocio y tiempo libre. Analiza el papel que juega el tiempo libre en nuestro país, en lo que se refiere a políticas educativas e instituciones.

El segundo capítulo aborda la adolescencia como un fenómeno multifactorial, explica su relación con la teoría de la psicología social y describe el desarrollo del adolescente en distintas áreas, mismas que se integran en la conformación de la identidad adolescente.

Una vez que se cuenta con un marco referencial del tiempo libre y la adolescencia; el tercer capítulo menciona las actividades recreativas más comunes en esta etapa y propone alternativas no exploradas como son los museos y ludotecas. Este apartado se complementa con un estudio de campo realizado en educación básica a nivel secundaria, donde mediante una encuesta se averiguan la concepción y actividades del tiempo libre en una población adolescente.

El capítulo cuarto expone los fundamentos teóricos de la pedagogía del tiempo libre, sus principios, exponentes y su vinculación con lo extraescolar, destacando el papel de la familia, la escuela, el docente y la intervención del pedagogo en la educación para el tiempo libre.

Finalmente, el quinto capítulo presenta una alternativa que consiste en un programa dirigido a los adolescentes donde mediante el manejo de aspectos como la flexibilidad, participación y adaptabilidad, se persigue que adquiera información sobre la importancia del tiempo libre y las actividades de recreo, valore este tiempo como un espacio de autoconocimiento y tome decisiones fundamentadas en la reflexión.

Esperando que este trabajo contribuya al reconocimiento sobre el campo de intervención en la práctica educativa que se abre para el profesional en pedagogía, se habrá logrado un avance significativo.

CAPITULO I

TIEMPO LIBRE:

Perspectiva cultural

"La cultura se alcanza leyendo libros; pero el conocimiento del mundo, que es mucho más necesario, sólo se alcanza leyendo a los hombres y estudiando las diversas ediciones que en ellos existen."

LORD CHESTERFIELD

1.1 CONTEXTO HISTORICO QUE PROPICIA SU DESARROLLO

1.1.1 De la época clásica a la Revolución Industrial

Grecia fue la cuna de la concepción del ocio, el origen etimológico del término está en la raíz "scholé":pararse, que significa tener reposo y paz, es decir, tener tiempo para uno mismo. El ocio griego se opone al trabajo; implica liberarse de la necesidad de trabajo y así disponer de tiempo. No se fundamenta en una determinada cantidad de tiempo libre como en la actualidad, sino que es un estado de quien no tiene la necesidad de trabajar.

En las reflexiones de Aristóteles un tema importante en su ideal humano, es el papel que la música y la contemplación desempeñan en la formación humana no utilitaria. La enseñanza de la música abarca las habilidades de tocar, recitar y componer; junto con la capacidad de mirar y comprender para llegar a la virtud.

Roma no asimiló la visión griega (en latín "otium", designa al ocio y se opone a "negotium", es decir al trabajo). El ocio es un tiempo de descanso y recreación del espíritu necesario después del trabajo para recuperarse y volver a él. En esta cultura sobresale el pensamiento de Cicerón al indicar que "el ocio consiste en todas aquellas actividades virtuosas por las cuales el hombre crece moral, intelectual y espiritualmente. Es lo que hace a la vida digna de ser vivida".(1)

(1) Castilla, Adolfo et al. Ocio, trabajo y nuevas tecnologías, p.23

En los romanos cultivados, el fin del ocio era el descanso, el recreo o la meditación, mientras que los demás ciudadanos lo vivían a través de los espectáculos públicos organizados por el Estado en los días festivos. Ambos ocios selectos y populares tuvieron una función instrumental: recuperación del trabajo y medio de control político sobre el pueblo.

En el Cristianismo persiste el ideal griego de la contemplación; se pide a los creyentes que dirijan sus actividades hacia la salvación y no se preocupen de prepararse una seguridad presente y futura a través del trabajo, en cualquier caso, lo hagan con el mínimo de distracción y alejamiento de su objetivo principal: la salvación.

Durante la Edad Media y el Renacimiento, el trabajo y el ocio de la mayoría de los agricultores y artesanos asociados en gremio está controlado por la duración del trabajo y por celebraciones religiosas en los días festivos. Estos y los tiempos muertos durante el trabajo se vivían con los compañeros de jornada, "juegos, fiestas y conversaciones se vivían como prolongación del trabajo, a todo ello se añaden los oficios religiosos que llenaban parte notable de las fiestas, otras ocupaciones corrientes eran pasear por las calles, ir a la taberna, escuchar y ver espectáculos de saltimbanquis, o disfrutar de trovadores y juglares".(2)

Hasta ese momento, se vive un ocio selecto en las clases

(2) Puig Rovira, Josep et al. La pedagogía del ocio, p.24

cortesanas, que se define por oposición al trabajo; las actividades que lo constituyen se orientan a la diversión, son de voluntad exhibicionista y ostentosa. Es un tiempo no productivo, prueba de riqueza y poder.

Con el paso del tiempo, se deja de contemplar el orden del universo, la naturaleza y la vida, para enfrentarse a todo ello y transformarlo. El hombre actúa sobre el mundo para sacar un provecho inmediato y concreto.

Con la Revolución Francesa se producen los últimos cambios que terminan configurando el trabajo y el ocio modernos. Las fiestas se reducen, los horarios estrictos desaparecen y cada hombre queda en libertad de negociar con otro las condiciones de su trabajo. La problemática moderna del ocio, trabajo y tiempo libre, se redefine a partir de los nuevos sistemas técnicos de producción y de la nueva organización económica-política.

Antes de la Revolución Industrial, entre trabajo y tiempo libre había una relación de complementariedad y de equilibrio mutuo. La vida del hombre tenía un carácter más continuo y unificado.

Una cierta cantidad de trabajo invitaba y hacía posible un tiempo de descanso, distracción o conmemoración de la labor realizada; actividades que ayudaban a recuperar energías y a dar sentido a la producción. Este círculo imposibilitaba que alguno de estos dos tipos de actividad creciera en perjuicio del otro.

La sociedad que va configurándose durante el siglo XIX, ya no produce por el valor del uso de las cosas, ni por el intercambio o comercio a pequeña escala, sino que produce mercancías para venderlas en grandes cantidades; quien produce mercancías para vender no se conforma con equilibrar los ingresos y los gastos, sino que quiere elevar los beneficios.

1.1.2 La Sociología del ocio en América, Rusia y Europa

El cambio en la cantidad de tiempo dedicado al trabajo o al ocio, así como las modificaciones en el tipo de actividad que llena el tiempo libre, son a la vez causa y consecuencia de la evolución de la Sociología del Ocio, encargada del estudio del tiempo libre como fenómeno social.

La aparición de esta rama de la sociología ocurre en los años 20's en los Estados Unidos, dado el desarrollo de su sociedad para luego extenderse a Europa y a la Unión Soviética. Tiene sus antecedentes en autores como Marx, Lafargue o Veblen quienes comienzan a reflexionar y a tomar posiciones sobre el ocio con una nueva mentalidad.

Aunque Marx no trató específicamente el tema del tiempo libre, su posición respecto al trabajo permite elaborar su visión del tiempo libre: el trabajo es el factor humanizador esencial, "mientras no

llega la superación definitiva del reino de la necesidad y con ella el libre desarrollo del hombre en todo su tiempo vital, Marx es partidario de un aumento del tiempo libre, el cual ha de crecer para garantizar la recuperación de la fuerza de trabajo además de servir de marco, juntamente con el trabajo, para desarrollar plenamente todas las capacidades humanas".(3)

Un conjunto de circunstancias han ampliado la importancia del tiempo libre y de las actividades que en él pueden realizarse como son: la ampliación del tiempo libre y la disminución del tiempo de trabajo. La concentración de este tiempo libre en fines de semana y vacaciones, facilita las actividades de ocio, además de su extensión a todas las categorías sociales y la intervención de los poderes públicos en la planificación de lo que se refiere al ocio de los ciudadanos.

La sociología americana aplica un conjunto de técnicas que permiten la aproximación empírica a la realidad; en los años cincuenta M. Mead y M. Wolfenstein muestran como el aumento del nivel de vida, las posibilidades que abre la producción industrial y el consumo masivo, modifican las concepciones sobre el ocio.

El tiempo libre va perdiendo el carácter exclusivo de tiempo liberado de la producción para convertirse en tiempo de consumo personal, "destaca la popularización de los hobbies y del trabajo hecho en casa por gusto (hágalo usted mismo), como medio de ocupar el tiempo libre".(4)

(3) Ibid., p.29

(4) Ibid., p.33

Riesmann dio un nuevo impulso a la reflexión sobre ocio al crear en Chicago un centro dedicado a su investigación. En sus escritos sobre el tiempo libre dibuja el nuevo tipo humano que crean las sociedades en que se han impuesto el consumo masivo y los medios de comunicación: un individuo guiado por los impactos y exigencias de su medio; quedando confirmado el valor económico del ocio.

La propaganda que los medios de comunicación difunden es el instrumento para ir penetrando en la opinión y las costumbres de los hombres a fin de controlarlas y modelarlas según la conveniencia de las industrias del ocio. Un ocio basado en el consumo controlado por las organizaciones comerciales implica la pérdida de libertad, espontaneidad y creatividad.

S. de Grazia realiza un análisis sobre temas relacionados con el ocio, estudiándolos en el marco de una concepción próxima a los ideales griegos, reclama un tiempo libre dedicado a la cultura superior y al cultivo del espíritu a través de la reflexión, las artes y las ciencias, que conviertan el tiempo libre en un verdadero ocio.

La reflexión sobre los problemas del tiempo libre en la Unión Soviética y en los países comunistas, orientan los estudios a partir del concepto cuantitativo de tiempo libre, caracterizando tres periodos en su desarrollo. (Fig.1) La progresiva generalización

EPOCA	AUTORES	CONCEPCION DEL TIEMPO LIBRE
1920	S.G. Strumilin	Se vincula con las exigencias de producción, el trabajo y la participación social a través de actividades políticas y educativas.
1950	G.A. Prudenski y G.S. Petrosjan	Está ocupado por tareas parasitarias como el transporte, labores, no existe una organización.
1960	B. Gruschin	Se empiezan a valorar aspectos individuales de las actividades que ocupan el tiempo libre.

Fig.1 Periodos de la Sociología Rusa

de los ocios crea nuevos valores poco compatibles con los del trabajo. El incremento del tiempo libre deja sin aclarar el tema de su ocupación, por lo que la escuela debe replantear su labor educativa y no instruir prioritariamente para el trabajo, sino formar en vista a toda la vida del hombre. Un encuentro de las humanidades, el deporte y las artes, junto con los valores y conocimientos de las ciencias y la técnica, debería prescindir una modificación de los currículos escolares.

En definitiva, se considera que la escuela y la educación son claves en la utilización positiva del tiempo libre.

En lo que respecta al mundo europeo, destacan las teorías de dos autores: G. Friedmann y J. Dumazedier. El primero entiende el ocio como una compensación del trabajo, por lo que es conveniente buscar ocios libres y activos, así como insistir en que las instituciones públicas los potencien. El tiempo libre se ha introducido en el mismo tiempo de trabajo, gracias a las pausas y a las actividades recreativas durante el horario laboral.

Por otro lado, la obra de J. Dumazedier es una etapa insustituible en la formación y desarrollo de la sociología del ocio. Afirma que el ocio se manifiesta en un conjunto de ocupaciones y actividades del individuo, mismas que podrían estudiarse y planificarse, requiere que el individuo que lo vive realice voluntariamente las actividades que lo ocupan, cumple tres funciones básicas que le dan sentido y utilidad: descanso, diversión y desarrollo, lo que finalmente implica un problema temporal.

La creación del tiempo libre, no condiciona su repartición, entre las alternativas que este autor menciona se encuentran:

- El crecimiento diferencial del tiempo libre según las categorías profesionales.
- El incremento de los años de escolaridad, la educación permanente o la anticipación de la edad de jubilación.

- Repartición equitativa del tiempo libre entre todos, una vez que se ha destinado la parte correspondiente a las necesidades sociales ya mencionadas.

El tiempo libre y el ocio, acaban adquiriendo en las sociedades desarrolladas una notable autonomía respecto del trabajo y de cualquier otra instancia social. Se convierten en fundamento de valores que penetran y transforman otras esferas de la vida cotidiana.

Dumazedier piensa que el tiempo de ocio es idóneo para desarrollar planes de acción socio-cultural orientados a hacer comprender, recrear y crear cultura: hacer del ocio un tiempo de educación, por lo tanto la sociología del ocio "debe estudiar las condiciones materiales y las actuaciones catalizadoras que ponen en movimiento procesos de elevación de los niveles socio-culturales".(5)

1.1.3 Una visión contemporánea

En 1927, en los Estados Unidos, Elton Mayo y L. Warnar pusieron en marcha distintos trabajos empíricos a través de los que observaron la vida americana con especial referencia al trabajo y al tiempo libre, encontrando que lo que podría denominarse ocio culto o intelectual está al alcance de un número reducido de personas.

(5) Ibid., p.43

Por otro lado, el Instituto de la Juventud del Ministerio de Cultura en España realiza una investigación sobre el ocio y las prácticas culturales de los jóvenes, considerando una muestra de edad el periodo de los 15 a los 24 años y clasificando las actividades a las que dedican su tiempo en 5 categorías:

- * Tiempo de satisfacción de necesidades básicas (dormir, comer, asearse)
- * Tiempo de trabajo
- * Tiempo de estudio
- * Tiempo de trabajo doméstico
- * Tiempo libre (resto del tiempo disponible)

Dicha encuesta aporta los siguientes resultados:

Una minoría de jóvenes (1%) usa su tiempo libre en actividades culturales-intelectuales (conferencias, museos, conciertos, exposiciones).

Entre las actividades que ocupan el segundo lugar por cantidad de tiempo dedicado (28%), en orden de importancia, se encuentran: las relaciones sociales, radio, televisión, actividades participativas (club's, viajes.)(6)

El cultivo personal depende en gran medida de la actitud del individuo, pero es probable que dependa mucho más de las oportunidades que el individuo tenga para cultivarse.

La utilización del tiempo libre está determinada, o al menos

(6) Castilla, Adolfo, op.cit., p.20

influida por vigencias culturales y convicciones personales. Las pautas de conducta dependen de criterios muy diversificados entre grupos y personas distintas; por lo que se requiere la presencia de una "cultura vivida", que favorezca la participación activa en la vida social y manifieste cierto interés por los problemas económicos, sociales, políticos, científicos, artísticos de los grupos y la sociedad.(7) El género de vida tiene tanta importancia como el nivel de vida, por lo que la necesidad y la práctica del ocio juega un papel creciente.

En la sociedad industrial, predominante en la mayoría de los casos, la adquisición de una tecnología que aumente la productividad, liberará al hombre de parte de su trabajo y le producirá un excedente de tiempo libre.

Este tiempo libre podría ser considerado como una posibilidad de desarrollo individual o social, como un espacio que de ser aprovechado positivamente podría llevar al ser humano a un nivel mayor.

Sin embargo, bajo este mismo contexto, la enseñanza se ha centrado en adaptar al alumno a las rutinas, a controlar su aburrimiento, lo que limita o invalida su creatividad, y a la vez conforma su personalidad del modo exigido por las tareas productivas de la sociedad.

En la disposición del tiempo libre, no se puede garantizar que

(7) Dumazedier, Joffre Ocio y sociedad de clases, p.23

se viva con libertad, pues ocurre que por miedo, falta de iniciativa o engaño, se deja en manos ajenas la responsabilidad de ocupar el tiempo libre, "la dependencia de la familia se ha prolongado a las instituciones y en última instancia incluso a las personas más próximas, haciendo del temor a ser libre un rasgo general del carácter industrial".(8)

El tiempo libre, en la mayoría de los casos, se entiende como necesario para la recuperación física o psíquica y así poder mantener un buen nivel de rendimiento para desarrollar mediante el estudio o el aprendizaje capacidades demandadas de destreza o especialización. Estas y otras concepciones se generan en la estructura de la sociedad industrial y en sus ideas de:

- 1) Crecimiento o desarrollo, es decir un aumento de la productividad del trabajo,
- 2) Consumo de masa, el cual da lugar a un condicionamiento por parte de los medios masivos y la publicidad.

Se ha producido una explosión de trabajo y conocimientos, que lleva a modificaciones en la economía, la cultura, la estructura social, situación que se observa en la vida cotidiana, las comunicaciones, la conciencia política, los modelos culturales y en los valores morales y filosóficos.

Si actualmente se habla y comienza a vivir en la sociedad informática, caracterizada por el uso intensivo de información que

(8) Castilla, Adolfo, op.cit., p.167

facilita la difusión de conocimientos y el interés de los hombres por profundizar en ellos, se reorienta el consumo hacia productos y servicios basados en la inteligencia humana; el hombre ha tomado conciencia de otros valores que otorgan calidad a su vida, y así valora también el tiempo libre necesario para el propio autoconocimiento, el placer personal, la satisfacción de deseos subjetivos y el descubrimiento de lo que lo rodea. La sociedad industrial, además de ser sociedad de consumo es también una sociedad de esparcimiento y de cuestionamiento de valores.

Por lo que sería importante buscar el desarrollo integral de la persona como tal, a través del modo en que maneje su tiempo libre, pues es, en cierta medida, el que permite un mayor grado de libertad en acción y pensamiento.

1.2. OCIO Y TIEMPO LIBRE: LO HUMANO Y LO CULTURAL

Hablar de tiempo libre, nos remite invariablemente a su relación con el ocio, por lo que es importante distinguirlos, aún cuando compartan aspectos comunes.

El ocio supone la liberación de las obligaciones del trabajo y la disponibilidad personal de tiempo. Pero no es sinónimo de tiempo libre. El tiempo libre es una condición necesaria pero no suficiente. Se define por la actitud de quien lo vive. Esta posibilidad sitúa en el sujeto los criterios de reconocimiento del ocio, al ser un logro individual que se alcanza como resultado de la expresión libre, creativa y satisfactoria del sujeto.

En su concepción se distinguen dos posturas: la de aquéllos que señalan actividades propias y específicas de ocio (práctica del deporte, televisión, paseo, etc.) y la que entiende que cualquier actividad, incluso el trabajo, puede ser actividad de ocio, dependiendo de la actitud con que se viva.

J. DUMAZEDIER aporta la definición considerada clásica del OCIO: "es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de un modo voluntario, sea para descansar, divertirse o desarrollar su información o formación desinteresada, y la participación social voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales".(9)

(9) Dumazedier, Joffre, op.cit., p.21

Bajo este concepto se distinguen tres funciones básicas (tres "D"), que a continuación se detallan:

Función de Descanso: Libera de la fatiga, en este sentido, el ocio protege del desgaste y el trastorno físico ó nervioso provocado por las tensiones derivadas de las obligaciones cotidianas, en particular del trabajo.

Función de Diversión: Se refiere a la búsqueda de una vida de complemento, de compensación o de huida por el entretenimiento, la evasión hacia un mundo contrario al cotidiano a través de:

a) actividades reales.- a base de cambio de lugar, ritmo y estilo: viajes, juegos, deportes.

b) actividades ficticias.- basadas en la identificación y proyección: cine, teatro, lectura.

Función de Desarrollo: Amplia los límites del conocimiento práctico del medio cotidiano y de la especialización del trabajo. Permite una participación social amplia y una cultura de la sensibilidad y la razón. Además de completar libremente los conocimientos intelectuales y afectivos, incita a adoptar actitudes en el empleo de las diferentes fuentes de información y crea nuevas formas de aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Estas 3 funciones son solidarias, están unidas la una a la otra, a pesar de su significación opuesta, existen en grados variables en

todas las situaciones y se manifiestan sucesiva o simultáneamente en una misma situación de ocio.

El trabajo siempre ha estado destinado a cumplir con la función de supervivencia, lo que explica que sea la primera ocupación del tiempo humano, no obstante dicha tarea no debe llenar todo el tiempo del hombre, por lo que surge un tiempo de no trabajo o liberado de su exigencias, "parte del cual está destinado a satisfacer actividades de descanso, obligaciones relacionadas con el trabajo no incluidas en la jornada laboral (paraprofesionales), familiares, religiosas o políticas, que a pesar de ser voluntarias la sociedad las presenta como cuasimposiciones"(10), el tiempo que tales actividades ocupan no es tiempo libre, pues el individuo no decide libremente que hacer.(fig.2)

El ocio implica añadir al tiempo libre un conjunto de actitudes personales que conducen la propia actividad por una libertad positiva. Alcanzar una situación de ocio requiere que las actitudes con que un individuo afronta lo que hace durante su tiempo libre

	Tiempo de no trabajo	
Tiempo de trabajo	Tiempo dedicado al descanso, obligaciones paraprofesionales, familiares, religiosas y políticas	Tiempo libre

Fig. 2 División del tiempo humano

(10) Piug Rovira, Josep Mª et al., op.cit., p.53

sean: libre elección y realización de la actividad, disfrutar la acción y satisfacer necesidades personales, aún cuando la actividad tenga finalidades colectivas.

Las actividades de ocio se ubican en cuatro apartados:

- 1o. Actividad corporal, de componente físico incluye paseos, excursiones y toda clase de deportes;
- 2o. Actividades prácticas, aquéllas que implican una producción concreta y requieren algún tipo de trabajo manual (jardinería, trabajos manuales);
- 3o. Actividades culturales, incluye las de tipo masivo, elitistas, participativas o pasivas como: lectura, teatro, música, conferencias.
- 4o. Actividades de carácter social o colectivo: relaciones interpersonales. (11)

Dentro de esta clasificación quedan al margen las actividades derivadas de los medios de comunicación televisión, radio, cine, entre otras, que además gozan de gran influencia y difusión.

El hombre destina parte de su tiempo a realizar actividades que son necesarias o que socialmente le imponen, cuando está en condiciones de reservar una parte del tiempo destinado a cualquier actividad socialmente obligada, y por tanto le es posible disponer enteramente de esta porción de tiempo, se habla del TIEMPO LIBRE; es decir de una porción de tiempo abierta a cualquier ocupación que decida el sujeto que disfruta de ese tiempo.

(11) Ibid., p.57

Erich Weber considera que las funciones más importantes que no siempre pueden separarse del tiempo libre son la regeneración, la compensación y la ideación.(12)

La regeneración o recuperación de las energías corporales y anímicas es la fundamental por ser absolutamente necesaria. Puede ser de dos especies: pasiva, como el sueño o el descanso y activa en forma de juegos y excursiones.

La compensación consiste en el equilibrio de las frustraciones, directamente mediante la superación de las dificultades o con la sustitución de los anhelos no satisfechos, mientras que la ideación, es una función espiritual-ideal del pensamiento: intuición de ideas con orientación de sentido y apelación normativa.

Cada una de estas funciones confiere un sentido específico al tiempo libre; iniciando con la regeneración y culminando con el más profundo: la ideación. La contemplación es la culminación del tiempo libre, consiste en la actitud de estar abierto a cuestiones importantes de la existencia humana y entablar relación con la trascendencia.

La concepción de tiempo libre comprende cuatro aspectos:

1. Su práctica consiste en la sustracción por la persona de una parte de su tiempo.
2. Es sentido y vivido libremente.

(12) Munné, Frederic Psicosociología del tiempo libre, p.87

3. Su contenido fáctico está constituido por prácticas de descanso, recreación y creación que si se maximizan entran en contradicción con la realidad transformándola.

4. Estas actividades están dirigidas a compensar y autoafirmar la personalidad tanto individual como socialmente.

Dichos aspectos comprenden el aspecto temporal, psicológico, objetivo y el teleológico(13) y a pesar de ser opuestas se complementan entre si.

Entre las prácticas del tiempo libre mencionadas por Weber se encuentran las siguientes:

DESCANSO

Se refiere a la liberación de la fatiga, entendida como la disminución de las capacidades del organismo a causa de una actividad prolongada, de carácter muscular, sensorial o mental. Puede ser pasivo, consistente en no hacer nada o dormir; o activo, permitiendo usar órganos, funciones y energías no empleados antes, mientras se recuperan los sectores fatigados.

RECREACION

Se llena con actividades lúdicas, siendo el juego la forma genérica de diversión, que consiste en una actividad física y/o mental, realizada sin un fin utilitario, sólo por el placer que proporciona.

(13) Ibid., p.135

La conducta lúdica es expresiva de la personalidad cuando es un fin en sí misma y es compensadora, cuando es un medio para divertirse, dicha práctica "consiste en la plena y consciente entrega a algo por sí mismo y no por necesidad, lo que autoafirma en diversos aspectos a la persona en cuanto sujeto recreador de sí mismo y de lo que le rodea".(14)

CREACION

Permite completar libremente los conocimientos afectivos o intelectuales, cultivar las aptitudes adquiridas, pero superadas por la evolución continua de la sociedad. Consiste en la realización de actividades que hacen que la persona produzca algo nuevo, se basa en la imaginación, fuerza de libertad capaz tanto de mover el pensamiento como de dirigir la acción.

Las prácticas mencionadas por Weber, se reflejan en la concepción española contemporánea que distingue cuatro facetas en el tiempo libre: (15)

Faceta Higiénica: El tiempo libre es restaurador de fuerzas. El reposo no es una pérdida de tiempo, sino una acumulación de energías.

Faceta Recreativa: Incluye las diversiones, las actividades preferidas, los juegos, deportes, etc.

Faceta Cultural y Artística: Está presente la iniciativa, la inventiva, capaz de desarrollar la actitud creadora, estimulando las aptitudes y cualidades personales.

(14) Ibid., p.121

(15) Varea, José Luis et al. El tiempo libre de los hijos, p.34

Faceta Social: Las relaciones personales, forman parte del individuo, y debe aprender a convivir con otros, a la vez que ser capaz de expresar y defender sus opiniones.

Si se comparan ambas concepciones (Fig.3), la diferencia mayor se encuentra en la tercera función, que en Weber se confunde con la "skolé" griega (tiempo para uno mismo), mientras que Dumazedier le confiere mayor extensión. Sin embargo, ambas posturas coinciden en la complejidad funcional del ocio y tiempo libre, en la interrelación de sus funciones, la dificultad de su aislamiento en la vida concreta y en dirigirse a la completa realización de la persona por sí misma.

Una vez hecha la distinción entre ocio y tiempo libre, puede concluirse que el tiempo libre se opone al tiempo de trabajo, mientras que el ocio representa uno de los destinos -el más interesante- que puede darse al tiempo libre.

Cabe destacar que Dumazedier centra el ocio en el desarrollo personal, a través de la participación en una cultura concerniente al

Funciones del Ocio en Dumazedier	Funciones del tiempo libre en Erich Weber
Descanso	Regeneración
Diversión	Compensación
Desarrollo de la personalidad	Ideación

Fig. 3 Funciones del ocio y del tiempo libre

cuerpo, la sensibilidad, la imaginación e inteligencia y en la pertenencia a grupos de voluntariado, el concepto clave de su pensamiento es la autoformación.

Mientras que el tiempo libre abarca una dimensión mayor, es un espacio en la vida personal en donde bien se puede adoptar una actitud pasiva, acudir a los "pasatiempos" u ocuparlo en diversas actividades con una visión consciente y crítica. Ciertas actividades realizadas en situaciones de tiempo libre pueden contribuir a una mejora personal e incluso, llegar a ser fuente importante de transformación social.

Esta última idea, incluye al tiempo libre como parte de la vida en sociedad, donde la creación de reglas, costumbres y prácticas se aceptan comúnmente y sirven de guía a todos sus miembros.

Si se concibe a la cultura como la herencia social de la humanidad, además de ser condición para la formación de la identidad en las nuevas generaciones y de intervenir en el desarrollo de una personalidad para cada individuo; cabría preguntarse si desde la época histórica en la que se contextualizó al tiempo libre a la fecha, se ha desarrollado una cultura de ese tiempo, visto como fenómeno social.

A través de la socialización, el individuo aprende e interioriza los elementos de la cultura en la que se halla inmerso (valores, normas, reglas de conducta) integrándolas en su personalidad con el

fin de adaptarse a su contexto social. Dentro de este proceso cabe destacar aspectos importantes como:

Su presencia a lo largo de toda la vida social del individuo, aunque es más intenso en la infancia y adolescencia; y el papel activo del individuo, que lo hará aceptar o rechazar las innovaciones y cambios culturales.

La vivencia del tiempo libre como parte de la socialización, ocurre en dos ámbitos; el primero tiene lugar dentro de la familia. Así como los padres enseñan normas, valores y conductas respecto a la vida en sociedad y a la educación de los hijos, también lo hacen respecto al tiempo libre de ellos y sus hijos, al adoptar actitudes y ejemplos a seguir que van desde practicar actividades culturales, artísticas o deportivas (lo que ocurre con poca frecuencia), dedicar su tiempo a los medios de comunicación (radio, T.V., cine, etc.) hasta llegar a la inactividad.

El otro nivel se desarrolla en el entorno social que rodea al individuo como la escuela, la colonia o vecindario, grupos de personas que comparten una característica común (amas de casa, profesionistas, niños exploradores, personas de la tercera edad, etc.) y las instituciones gubernamentales. En el caso de la escuela, las opciones para el tiempo libre tienen lugar como parte de la educación extraescolar; en la colonia, la mayoría de las

actividades que se realizan son de tipo deportivo informal, no existe un entrenador preparado ni tiene lugar en las instalaciones apropiadas. Las opciones que proponen los grupos varían de acuerdo con las características de sus miembros, y con el lugar que rige la organización (casas de cultura, centros de salud, campamentos, etc.) En lo que respecta a las instituciones existe gran variedad de opciones, que van desde lo estrictamente cultural a lo popular y masivo.

Sin embargo, surge un obstáculo, no puede hablarse de una cultura formal del tiempo libre, si en los principales lugares de aprendizaje como son la familia y la escuela, no existe una conciencia de lo que las actividades recreativas pueden lograr en el desarrollo personal. Aún cuando no se descarta que ya sea de forma directa o indirecta, el individuo siempre recibe opciones para ocupar su tiempo libre.

1.3 EL TIEMPO LIBRE EN MEXICO

1.3.1 Su papel en las políticas educativas

Entre los derechos que posee el ciudadano mexicano, es necesario que exista un tiempo para el descanso y la recreación, pues sólo mediante el desarrollo integral entre bienes materiales e intelectuales, se logra una personalidad completa.

La Constitución Política, así como la Declaración Universal de los Derechos del Hombre, estipulan el derecho de toda persona al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas.

Por lo que se refiere a los niños y jóvenes, el principio séptimo de la Declaración de los Derechos del Niño, proclamada por las Naciones Unidas en 1959, señala: "Todo menor de edad debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación. La sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".(16)

Por otro lado, la Convención de los Derechos del Niño realizada en 1989, señala en su artículo 31: "Los Estados partes reconocen, respetan y promueven el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de

(16) Terrazas, Carlos R. Los derechos humanos en las constituciones políticas de México, p.44

su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes".(17)

En lo que respecta al sector juvenil, que es el que importa destacar, el desarrollo de actividades para la consecución de políticas de estado, se remonta a los años cuarenta, al conformarse grupos como la Confederación de Jóvenes Mexicanos y la Central Unica de la Juventud. En este contexto, surge en 1942 la Oficina de Acción Juvenil dependiente de la Secretaría de Educación Pública (SEP) que abre un espacio de interacción entre los representantes juveniles y el gobierno.

En los años cincuenta, la postura del gobierno sufrió una transformación de índole política, que acorde con el proyecto industrializador del país, veía en el sector juvenil, la posibilidad de construir una generación preparada, por lo que constituye el Instituto Nacional de la Juventud Mexicana (INJM), cuyas líneas de trabajo se centraron en la capacitación física para el trabajo, además de la cultural y ciudadana. En 1970 dicha asociación cambia su siglas por la de INJUVE y modifica su objetivo institucional para convertirse en una alternativa de instrucción, a nivel de extensión universitaria.

Para noviembre de 1977, se expide el decreto que constituye el Consejo Nacional de Recursos para la Atención a la Juventud (CREA) que establece tres objetivos iniciales: mejorar la calidad de vida

(17) Ibid., p.46

del joven, mejorar su atmósfera cultural y ampliar los canales de comunicación. Dicho organismo amplió su cobertura a nivel estatal, regional y municipal.

En 1988, el CREA desaparece, dando lugar a la Comisión Nacional del Deporte como órgano desconcentrado de la SEP, en la que se integran las funciones a la Dirección General de Atención a la Juventud.

Con la desaparición del CREA y la concepción de que la participación juvenil parta por el deporte, se provoca un abandono de las políticas hacia la juventud, pues resultó que en esos años (de 1991 a 1995) el grupo de edad joven registró el mayor crecimiento de la pirámide poblacional.

Por lo que, en 1996, surge el concepto CAUSA JOVEN, dependiente de la Secretaría de Educación Pública, que implica realizar un trabajo directo con los jóvenes mediante la operación de programas; entre los objetivos que pretende, pueden mencionarse:

- Definir y recuperar los espacios de la juventud a partir de un amplio consenso con los diversos sectores de la sociedad.

- Ampliar y acercar la oferta institucional a las demandas y necesidades de los jóvenes, resaltando las áreas de salud, educación, empleo, capacitación, seguridad y justicia, cultura y recreación.

- Involucrar a los jóvenes, en lo individual y a través de organizaciones, en la solución de problemas que lo afecten de manera directa.

En el marco del Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000, el Gobierno de México ha estipulado que dará especial atención a los mexicanos que se encuentren en condiciones desfavorables, a fin de garantizar su ingreso al desarrollo. Al identificar a la juventud como uno de esos grupos, prevé su atención, por lo que considerando sus desventajas económicas y sociales, requiere de apoyo para incorporarse a la dinámica social.

Dicho documento, brinda líneas de acción, en el apartado de Desarrollo Social; en lo que respecta a los aspectos culturales destaca la mayor difusión cultural, la vinculación entre cultura y sistema educativo y el fomento a la lectura.(18)

La educación física y la práctica del deporte estimulan la formación individual, la salud y el bienestar social de la población, por lo que en el apartado ya mencionado las metas a cubrir son: promover opciones de desarrollo físico y recreativo, la construcción de espacios para la actividad deportiva y la integración del deporte a los niveles educativos.

La población juvenil constituye un factor dinámico en el contexto social, económico y demográfico de las naciones. En el marco de las transformaciones que caracterizan la presente época, los jóvenes se presentan como protagonistas esenciales del cambio. La población de 15 a 29 años de edad, en 1995, representa el 30.6 por ciento de la población total.

(18) Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000, p.92

Entre los objetivos que el gobierno propone para contribuir a la integración de los jóvenes al desarrollo pueden mencionarse:(19)

- Impulsar el deporte que ayuda a la formación de habilidades y destrezas.
- Impulsar actividades de orientación profesional, participación social y apreciación artística.
- Proporcionar atención a problemas de salud juvenil, destacando el uso de medicina preventiva y el apoyo a los programas de orientación en salud mental, combate a las adicciones y de control natal.
- Atender, a través de los servicios de conserjería, los problemas juveniles de manera integral, enfocándose a los aspectos afectivos, las relaciones familiares y la búsqueda de reconocimiento.

Sin embargo, a pesar de existir un señalamiento gubernamental que considere la atención a los jóvenes, en el campo real, "no hay una organización consistente para la práctica del deporte que incida e influya colectivamente. Así también, las alternativas de uso inteligente del tiempo libre son pocas y otras diversiones no están al alcance de sus recursos.

Y si nos refiriéramos a los libros y a la lectura, elementos básicos en la formación de esta población joven, constantemente

(19) Ibid., p.120

verificamos que los precios crecen en tanto que a la vez no existe un programa de divulgación popular del libro.(20)

En enero de 1999, se crea el Instituto Mexicano de la Juventud(21) como organismo público descentralizado, con domicilio en el Distrito Federal, para atender a la población comprendida entre los 12 y 29 años, por su importancia estratégica para el desarrollo del país.

El programa de trabajo, deberá poner énfasis en el conocimiento a fondo de la juventud mexicana, de sus maneras de ser y expectativas a futuro, con el fin de proporcionarle alternativas de desarrollo individual y social, al dar atención al deporte, educación, salud y cultura.

Esta iniciativa es la respuesta del Senado a las evidentes carencias de la juventud mexicana, y una invitación a mirar a los jóvenes, no como un problema, sino como una oportunidad de fortalecer el desarrollo nacional.

Entre las funciones que tendrá dicho organismo se encuentran:

1) Definir e instrumentar una política nacional de juventud, que permita incorporar a los jóvenes al desarrollo del país.

2) Promover con las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, las acciones destinadas a mejorar el nivel de vida de la juventud, así como sus expectativas sociales, culturales y derechos.

(20) Ordorica S., Alejandro "Causa joven" en La Jornada, p.67

(21) ver Diario Oficial de la Federación, 6 enero de 1999.

El Instituto Mexicano de la Juventud, ocupará el lugar e instalaciones del organismo CAUSA JOVEN, retomando y adecuando sus programas y servicios, o bien creando otros que se adapten a las necesidades actuales de la juventud mexicana. Por lo que se espera, que dentro de éstas, se consideren el manejo y las opciones para el tiempo libre que tiene el adolescente mexicano.

En nuestro país el fenómeno del tiempo libre se ha dado de acuerdo a la concepción capitalista, la adopción de un modelo de desarrollo industrial que no correspondía al desarrollo real del país en las áreas económica y social produjo la paradoja que ocurre actualmente: ser un país subdesarrollado que padece problemas de uno desarrollado.

Consecuencia de esto, es el desarrollo de una industria del entretenimiento, donde los medios masivos de comunicación, han contribuido en gran medida a difundir "formas consumistas" de vivir el tiempo libre, que invariablemente conceden un status social a la persona.

1.3.2 Instituciones de difusión recreativa

Como parte de una política de desarrollo social, el Estado debe cumplir funciones respecto al manejo del tiempo libre de los mexicanos entre ellas se encuentran:

- La creación de cursos para el cultivo de las aficiones deportivas y recreativas en favor del desarrollo personal.
- La incorporación de opciones para el desarrollo a los medios de comunicación, tanto en la difusión como en la creación de espacios recreativos.
- Intensificar la acción cultural de los lugares culturales y espectáculos a través de festivales, conferencias, exposiciones temporales, visitas, entre otros.
- Apoyar a las asociaciones deportivas, culturales y recreativas que promueven y estimulan el uso del tiempo libre.

Dichas funciones se lograrán a través de instituciones educativas y culturales, grupos de opinión y asociaciones civiles.

El reconocimiento de la nación mexicana como pluricultural obliga a reorientar recursos, medios y funciones de las instituciones públicas y privadas hacia un desarrollo cultural múltiple. Esta tarea implica una descentralización en la toma de decisiones, mediante la creación de espacios donde la participación federal, estatal y municipal se vincule con la de los grupos de la sociedad civil. (22)

En nuestro país, la Secretaría de Educación Pública es el organismo central en la promoción de actividades culturales y deportivas a nivel nacional, labor que realiza a través de distintos órganos como son: Comisión Nacional del Deporte (CONADE), Consejo

(22) Val de, José "Cultura nacional ¿hacia dónde?" en Memorias de papel, p.56

Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) y el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA).

Además, existen otras instituciones de tipo educativo, de salud y asociaciones que brindan servicios recreativos a la población, algunas de ellas son: Instituto Politécnico Nacional, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Orientación para Adolescentes, Instituto Mexicano del Seguro Social, Instituto de Seguridad y Servicios Sociales para los Trabajadores del Estado y los centros para la recreación y el deporte en las delegaciones del D.F.

Estas instituciones brindan una serie de servicios recreativos dirigidos a toda la población, a través de espacios como los museos, cines, teatros, parques, bibliotecas, instalaciones deportivas, espectáculos, cursos, talleres, etc.; sin embargo, a pesar de existir espacios para el entretenimiento y la difusión de la cultura, no existe una respuesta favorable por parte de la sociedad.

Una razón que justifique este hecho puede consistir en la difusión de estas actividades recreativas, a través de los medios de comunicación como son televisión, radio y prensa, situación que enfrenta dos conflictos:

PRIMERO.- La sociedad estereotipa como aburrido o tedioso, todo lo que involucre el término "cultura",

SEGUNDO.- Los anuncios en los medios masivos de actividades culturales, artísticas y deportivas, son pocos en comparación con

el número que promueve actividades derivadas de una industria del entretenimiento.

La institución adquiere sentido en cuanto responde a las necesidades de las nuevas generaciones vistas dentro de un sistema cultural y social, tiene presente la unión entre el joven y la cultura social.

Dirigir la atención institucional al sector juvenil se justifica por las siguientes razones:

- la importancia que tiene esta edad en el desarrollo de la persona.
- la prolongación temporal de la adolescencia.
- el número de jóvenes que existen.

El joven no se identifica con las instituciones a pesar de que se encuentre dentro de algunas de ellas, la relación que tienen los jóvenes con estas realidades no es de identificación ni de rechazo, "emerge una postura intermedia más flexible y dúctil, según las circunstancias, más atenta a considerar positivamente los aspectos institucionales que pueden dar una aportación positiva a la solución de los propios problemas tolerando a los demás".(23)

El reto que se presenta en un primer momento a los padres y profesores como agentes educativos de las generaciones, es integrar a la educación, el aprendizaje voluntario que puede obtenerse del tiempo libre.

(23) García Hoz, Víctor Iniciativas sociales en educación informal, p.166

CAPITULO I I

ADOLESCENCIA:

Fénomeno psicosociocultural

"La adolescencia siempre ha sido una época de crisis externas e internas, de descubrimientos, frustraciones, de sentimientos encontrados, de curiosidad por conocer y probar cosas nuevas, de ansia de libertad y miedo a las responsabilidades. Lo que ha cambiado son las situaciones, las circunstancias, el ritmo de vida."

María Eugenia de la Rosa

2.1 PSICOLOGIA SOCIAL Y ADOLESCENCIA

Si entendemos a la psicología social como la encargada del estudio de las influencias sociales en la conducta, actitudes y creencias del ser humano, además, de la formación de grupos por su influencia en los individuos y por la actividad que éstos desarrollan, podemos vincularla con la etapa adolescente desde una perspectiva social.

La adolescencia como período de vida, tiene su exteriorización dentro del marco social-cultural en el cual se desarrolla. Así, se debe considerar como un fenómeno específico dentro de la historia del desarrollo humano, y por otra parte, estudiar su expresión circunstancial de tipo geográfico y temporal histórico-social.

Hablar de un grupo social nos remite a aspectos como son los estereotipos o características de las personas que comparten una cultura. Al estereotipar se realizan tres acciones: "Identificar una categoría de personas, atribuir un conjunto de rasgos característicos a dicha categoría y aplicarlos a cualquier persona que pertenezca a la categoría." (24)

Los estereotipos nos brindan la visión externa que la sociedad tiene sobre el grupo adolescente; a nivel interno forman parte de la construcción de identidad, pues el adolescente debe interpretar varios roles sociales, algunos de ellos, con el fin de cubrir

(24) Secord, Paul et al. Psicología Social, p.21

obligaciones y otros por el deseo de experimentar. El concepto de rol social sirve para integrar las diversas acciones del individuo con el grupo y la sociedad, también sirve para asociar tres áreas de interés: los sistemas sociales, la personalidad y la cultura. (25)

El enfoque psicosocial de la adolescencia es presentado por varios autores, desde diversos campos de estudio, sin embargo para efectos de este trabajo se retomará los postura de A. Davis y R. Havighurst.

Allison Davis, influenciado por las corrientes antropológicas de la época, define la socialización como el proceso por el cual el individuo aprende y adopta los modos, ideas, creencias, valores y normas de su cultura particular y los incorpora a su personalidad. (26)

Es diferente de una cultura a otra, por lo que la organización de la adolescencia y sus fases dependen de la forma de ésta (particularismo histórico). La conducta se adquiere a través del aprendizaje social, de manera que el problema central consiste en la comprensión de los efectos del aprendizaje social sobre el desarrollo del individuo.

Los objetivos de la socialización difieren entre distintas clases sociales de la misma cultura. La ansiedad social es un elemento subyacente de toda forma de conducta relacionada con las metas, los valores y las normas de determinada clase social.

(25) Ibid., p.412

(26) Muuss, Rolf E. Teorías de la adolescencia, p. 137

El castigo, las amenazas y el retiro del afecto son empleados para fomentar el desarrollo de formas aceptables de conducta, educando las anticipa prácticamente siempre que se encuentra ante nuevas situaciones de aprendizaje. Este temor anticipado al castigo, resultado de repetidas experiencias de coacción social, produce la ansiedad socializada que favorece la adaptación y es útil culturalmente.

Havighurst destaca el papel de las motivaciones sociales que guían la conducta del individuo (ansiedad social) en las pautas o criterios que la sociedad utiliza para determinar cuando se ha llegado a ciertas etapas del desarrollo, estos criterios están vinculados con las necesidades evolutivas del organismo.

El aumento de la ansiedad socializada es típico del adolescente de clase media, ya que él debe enfrentarse en esta época con tareas evolutivas y de conducta que la han sido desconocidas, como la preparación para el trabajo y la conformación de una identidad sexual. Además en la medida en que adquiere conciencia de sus propias necesidades sociales -adquirir prestigio, ser aceptado por sus amigos, etc. - se vuelve más sensible a sugerencias y presiones sociales. Cuando el adolescente comienza a distinguir cuáles son los valores de su sociedad o grupo social, su ansiedad social irá en aumento y producirá un incremento en la lucha por la obtención de objetivos socialmente deseables.(27)

(27) Ibid.,p.139

El desarrollo de la personalidad es influido conjuntamente por factores hereditarios, culturales e individuales pertenecientes al historial de vida del sujeto; el adolescente tiene que desempeñar roles contradictorios, lo que repercute notablemente en la vivencia de su identidad.

La socialización adolescente (relaciones interindividuales, normas, valores, actividades sociales) se realiza en determinados espacios (familia, escuela, grupo de pares) y a través de medios (comunicación, relaciones, etc.) por los cuales se realizan tales procesos. (28)

A principios de siglo, la adolescencia fue motivo de continuos estudios que progresaron desde considerar solamente los problemas surgidos del despertar de la genitalidad hasta el estudio de las estructuras de pensamiento que ubican al joven en el mundo de valores del adulto; las disciplinas que estudian al hombre intentaron comprender y describir esta crisis de crecimiento, que se acompaña de sufrimiento, contradicción y confusión, de ahí que Hall concibiera a la adolescencia como etapa de la "Tormenta e impetu" (Sturm and Drang) representando la turbulencia y transición en la raza humana.

Como fenómeno multifactorial, sociológicamente, la adolescencia, es el período de transición entre la niñez dependiente y la edad adulta autónoma. Psicológicamente es una "situación marginal" en la cual han de realizarse nuevas adaptaciones, aquéllas que dentro de

(28) Aguirre Baztán, Angel Psicología de la adolescencia, p.23

una sociedad dada distinguen la conducta infantil del comportamiento adulto, cronológicamente, es el lapso que comprende desde los doce o trece años hasta los primeros de la segunda década, con grandes variaciones individuales y culturales.

Entre las tareas evolutivas(29) que debèn cubrirse en la adolescencia pueden mencionarse la aceptación del papel masculino o femenino, la independencia emocional de los padres, la elección de ocupación y la elaboración de valores acordes con las normas sociales y con la ética personal.

Erikson y Mead nos hablan de la existencia de una moratoria social, un período del "como si", durante el cual el joven podría vivir sus experiencias sin que se le exigieran éxitos palpables, ni logros emocionales, económicos o sociales. Sus características distintivas son: una permisividad selectiva por parte de la sociedad y una provocativa tendencia al juego por parte de los adolescentes. La demora de los compromisos sociales adultos le permite dedicarse a experimentar distintos papeles y a través de dichas actividades, descubrir que clase de persona desea ser.(30)

Sin embargo, aunque en nuestra sociedad dicha moratoria existe en algunos aspectos, como el educativo donde el adolescente ensaya distintas formas de pensamiento y acción, en otros como en la elección de ocupación o la definición del rol sexual, este momento

(29) Aptitudes, conocimientos, funciones y actitudes que el individuo tiene que adquirir en cierto momento de su vida, intervienen la maduración física, los anhelos sociales y los esfuerzos personales.

(30) Aguirre Baztán, A., op.cit., p.193

se enfrenta con parámetros sociales muy definidos que dificultan establecer la identidad del joven.

La cultura determina las gratificaciones que el adolescente obtendrá de sus logros y la posibilidad de alcanzarlas. En las culturas occidentales, se acentúa la discontinuidad de la conducta al observar distintas etapas en el desarrollo humano.

La diferencia entre la conducta continua y discontinua en el paso del estatus no responsable al responsable puede ser demostrada por medio del análisis de los conceptos de trabajo y juego: el niño no aporta ninguna contribución de trabajo a la sociedad, pues la ley prohíbe hacerlo; pero a partir de la adolescencia, se debe competir con otros adultos. (31)

A menudo los individuos se gradúan, en el paso de de una etapa a otra, recibiendo el reconocimiento social. La sociedad intensifica la etapa adolescente a través de instituciones sociales organizadas en: grados escolares, ciclos de enseñanza y el concepto legal de minoría de edad, donde el paso de un nivel de edad o escolaridad al siguiente involucra cambios de conducta socialmente aceptados.

Hablar de una edad en la que el adolescente se considera adulto varía considerablemente desde distintos ámbitos: a la edad de 12 años comienza a pagar boleto de adulto en transportes y entradas a espectáculos; en las mujeres cumplir 15 años, da la pauta para su ingreso a la sociedad.

(31) Muuss, Rolf E., op.cit., p.83

A los 16 años, puede obtenerse el permiso para conducir y trabajar bajo ciertas condiciones. A los 18 años, el cambio es mayor: los hombres son adultos para propósitos militares; ambos sexos tienen el derecho al voto, pueden casarse y asumir las penas asignadas por faltas a la ley.

Con el progreso de la civilización los adolescentes se liberan, cada vez más tarde, de la autoridad y dependencia de los padres. Cuando no entran pronto en la vida práctica (16 o 17 años) continúan sus estudios en la universidad, y su dependencia familiar se extiende hasta los veinte años o más.

2.2. DESARROLLO EN LA ETAPA ADOLESCENTE

Antes de describir las áreas en las que sufre cambios el adolescente (biológica, psicológica, social y cultural), es importante destacar la relación estrecha entre estos ámbitos, pues se presentan de manera conjunta, hecho que podemos vislumbrar en el enfrentamiento de duelos, tales como:

1. Perder el cuerpo infantil para enfrentarse y aceptar los cambios que ocurren en su organismo. Se impone al individuo cuando siente sus cambios como algo externo frente a lo cual se encuentra como espectador impotente de lo que ocurre en su propio organismo.
2. La renuncia a la dependencia infantil y aceptar responsabilidades que muchas veces desconoce. El adolescente delega en el grupo gran parte de sus atributos, sus fracasos de personificación lo llevan a confrontaciones con la realidad, lo que explica su inestabilidad afectiva.
3. El duelo por los padres de la infancia en los que sigue buscando el refugio y la protección y que se complica con la actitud de éstos al aceptar su envejecimiento y el crecimiento de sus "niños".

Estos duelos hacen que el adolescente recurra a conductas que podrían considerarse patológicas en otras etapas del desarrollo como son: la tendencia a formar grupos, la necesidad de intelectualizar y fantasear, la desubicación temporal, la prácticas sexuales, las fluctuaciones constantes del estado de ánimo y la separación progresiva de los padres.

2.2.1 Cambios biológicos e imagen corporal

Una de las pautas del inicio de la adolescencia son los cambios físicos que experimenta el individuo durante la PUBERTAD, en cinco aspectos relacionados entre sí:

- Desbalance endócrino transitorio
- Rápido aumento de talla
- Maduración de los caracteres sexuales primarios
- Aparición de los caracteres sexuales secundarios
- Repercusión de estos cambios en el área emocional

Los cambios físicos se producen bajo un control hormonal. La señal para comenzar la secuencia de hechos está dada por el cerebro, el hipotálamo aumenta su estímulo sobre la hipófisis y ésta a su vez sobre los órganos sexuales ovario y testículo que liberan mayor cantidad de hormonas y estimulan entonces la maduración de los

órganos sexuales primarios y producen la aparición de los caracteres sexuales secundarios acentuando la conducta masculina y femenina. Los impulsos sexuales se relacionan con el aumento brusco de testosterona u hormona sexual masculina y los estrógenos u hormona sexual femenina, aunque ambas hormonas existen desde la niñez, el deseo sexual se manifiesta hasta la pubertad.

La madurez sexual se alcanza después de complicados procesos de estimulación y liberación hormonal y será solo entonces cuando el individuo esté capacitado para procrear.

El desarrollo físico del adolescente es abrupto y discontinuo ya que crece por segmentos; manos, brazos, pies y piernas al aumentar de tamaño le proporcionan una apariencia grotesca que lo hacen sentirse extraño con su propio cuerpo.

La obra de Gesell se distingue por cierta obsesión en la descripción normativa de edades, construye su teoría del desarrollo desde el concepto de crecimiento y maduración:

"el crecimiento es un proceso tan intrincado y delicado que necesita poderosos factores estabilizadores, más intrínsecos que extrínsecos, que conserven tanto el equilibrio de la pauta total como la dirección y la tendencia del desarrollo. La maduración es, en cierto sentido, un nombre para este mecanismo de regulación" (32)

(32) Ibid., p.149

Para Gesell, es la biología y no los factores ambientales, lo que determina los rasgos del desarrollo, y la maduración; llama aculturación al proceso ulterior a la maduración en el que los factores ambientales (familia, escuela, etc) conforman la conducta individual o colectiva.

La edad en que ocurren estos cambios, varía considerablemente ya que influyen factores genéticos, ambientales y nutricionales. En los varones suele iniciarse entre los 11 a 15 años. En las mujeres se presenta más temprano con una diferencia de dos años en relación con los hombres.

Los cambios en estatura y peso se acentúan entre ambos sexos, las características del dimorfismo sexual se hacen presentes (33) en la mujer se ensancha y redondea la cadera, mientras que en el hombre los huesos se tornan toscos y los músculos se ensanchan a nivel del tórax y hombros. Los órganos internos, corazón, pulmones y genitales internos se agrandan, la capacidad de la sangre para transportar oxígeno aumenta y durante el reposo la frecuencia cardíaca disminuye. Su fisiología los hace capaces de recuperarse rápidamente después del ejercicio intenso.

Mientras que los cambios en peso y talla son generales, en lo que respecta a los caracteres sexuales secundarios, son específicos para cada sexo:

(33) Monroy de Velasco, Anamelí Salud, sexualidad y adolescencia, p.46

EN EL HOMBRE:

- Aumento del tamaño testicular
- El escroto empieza a cambiar de color
- Aumento de longitud y grosor del pene
- La voz adquiere un tono grave y profundo
- El vello púbico y axilar se hace denso y oscuro
- Aparición de vello facial y corporal
- Primeras eyaculaciones (sueños húmedos) de forma espontánea o en respuesta a la masturbación
- Las glándulas sudoríparas y sebáceas incrementan su producción

EN LA MUJER:

- Crecimiento de las mamas uni o bilateralmente
- Salida de secreción mucosa por los genitales
- Inicio de la menstruación
- El vello púbico es grueso y rizado
- Aparición del vello axilar
- Ensachamiento de caderas
- La voz adquiere un tono agudo
- Las glándulas sebáceas y sudoríparas incrementan su producción

En ambos casos, no debe olvidarse la influencia de la nutrición y el ejercicio físico para que los cambios puberales se inicien y progresen. Para el adolescente, el cuerpo asume una nueva significación; todas las facetas de la adaptación social y de la personalidad están afectadas por la configuración y funcionamiento del cuerpo debido a:

- La impresión que una persona causa a los demás.
- El modo en que su cuerpo se le aparece a ella misma, o sea la imagen corporal.(34)

Todos tienen una imagen mental de la apariencia propia que es algo más que una imagen en un espejo, y que puede o no aproximarse a la apariencia real.

En la adolescencia esta conciencia de sí mismo se intensifica debido a los cambios físicos radicales que tienen lugar, al énfasis que pone el grupo de pares en los rasgos físicos y a la tendencia a compararse con normas de origen cultural.

Los rápidos cambios de la adolescencia imponen una revisión de la imagen corporal en el preciso momento en que el joven se halla presa de agitación afectiva, de modo que, hasta el adolescente normal siente a menudo que su cuerpo es extraño a él y se preocupa demasiado al compararse con sus compañeros.

(34) Kolb la define como "la imagen que formamos mentalmente de nuestro cuerpo, el modo en que lo vemos", formada por la percepción del cuerpo y el concepto del cuerpo; éste último depende de conceptos psicológicos internalizados, V. Freud, Ana et al. El desarrollo del adolescente.

Un motivo común de inquietud es la adecuación del desarrollo sexual, cuando éste es distinto en relación con las normas de la subcultura del grupo al cual pertenece el adolescente, sea por la estatura, el tamaño del busto o el pene; registran una pérdida de la autoestima. (35)

Todos los aspectos del desarrollo sexual suelen repercutir sobre el área emocional del adolescente unos en forma positiva, llenándolos de orgullo y satisfacción y otros en forma negativa causándoles inseguridad, estos últimos sobre todo deben ser conocidos por ellos para minimizar sus efectos.

La obesidad y defectos en el aspecto físico como el tamaño o forma de la nariz o las orejas, entre otros, pueden convertirse en factores importantes en el equilibrio de la personalidad; los adolescentes piensan que ser diferentes equivale a ser inferiores.

La imagen corporal es una representación condensada de las experiencias presentes y pasadas reales o imaginarias, del individuo con su propio cuerpo: el adolescente formula una imagen corporal ideal a partir de sus experiencias, percepciones, comparaciones e identificaciones con otras personas, tanto reales como imaginarias. Los medios de comunicación contribuyen a esto, con el énfasis excesivo en modelos ideales estereotipados.

Por otro lado, el adolescente descubre que el modelo seguido durante la niñez, basado en la identificación con el padre del mismo

(35) Ibid., p.90

sexo, no es lo que quisiera ser y que para alcanzar la individualidad tiene que ser diferente.

2.2.2 Procesos cognitivos y búsqueda de identidad

El tema central de la adolescencia es la identidad, el de llegar a saber quién es uno mismo, cuáles son sus creencias y valores, que es lo que quiere realizar en la vida y obtener de ella. La respuesta a la pregunta ¿QUIEN SOY YO? constituye una tarea evolutiva, de extrema importancia, que requiere introspección como el medio de lograr el autodescubrimiento; el logro de esta tarea no sería posible sin el desarrollo de procesos cognitivos que permitan la reflexión e introspección.

Razonar es para el adolescente una necesidad y un placer, incluye un interés por la discusión de problemas generales en las artes, ciencias, política, religión, etc. "La adquisición de la abstracción permite inquirir en los sistemas de representaciones colectivas que ofrece la cultura en la que crece el sujeto, entusiasmándose gradualmente por ideas, ideales y valores."(36)

Piaget llama a estos procesos Operaciones Formales. Consisten en habilidades mentales superiores que pueden ser utilizadas para representar y operar sobre otras capacidades inferiores, el pensamiento formal se aplicará a todos los contextos y todo será

(36) Ibid., p.33

objeto de la organización lógica. De esta manera alrededor de los 15 años la evolución estructural del pensamiento estará acabada.

Se caracterizan por la aparición lógica en las proposiciones, por el paso del nivel concreto al hipotético deductivo en los procesos de pensamiento. El adolescente comienza a pensar en abstracto, maneja conceptos como libertad y justicia, constituye una escala de leyes y principios que gobiernan los campos más diversos, entiende metáforas y comprende métodos experimentales.

Se percata en que puede pensar una cosa y decir otra, distingue entre hipótesis y hechos, es capaz de discutir ideas, maneja mejor la posibilidad y probabilidad. Utiliza el pensamiento formal para analizar sus propios procesos mentales y los de otras personas: "son capaces de apreciar que la conducta humana tiene muchas determinantes y que las personas no son todas buenas o todas malas".(37)

Su capacidad de pensar en varias dimensiones al mismo tiempo hace posible numerosos logros, como entender las alternativas en relación con su elección ocupacional, el matrimonio y la forma de vida. El juicio estético es un aspecto de la percepción que adquiere importancia, el adolescente puede lograr la comprensión total de la literatura, extendiéndose a la pintura, la escultura, la música y la danza.

En cuanto al aprendizaje, se realiza dentro de un marco conceptual general, lo que significa que el material que estudia

(37) Ibid., p.117

adquiere sentido en conjuntos más amplios de organización y concepción. En el aspecto social, aprende los códigos apropiados de conducta por deducción, intuición y suposición, utilizando como datos sus observaciones de la conducta de otros jóvenes y las reacciones de sus pares ante su propio comportamiento.

Estas transformaciones intelectuales del pensamiento adolescente, permiten lograr su integración a las relaciones sociales adultas y dominar operaciones fundamentales que forman base de la educación científica en la escuela secundaria.

Si al desconcierto sobre su cambios físicos se agregan los estragos que causa el redescubrimiento de si mismo, se justifican las constantes fluctuaciones del humor y del estado de ánimo, el adolescente puede pasar con facilidad de la tristeza a la euforia, y viceversa.

En esta búsqueda y afirmación de su propio ser, el adolescente tiende a adoptar una actitud marcadamente existencialista, aunque por su propia naturaleza transitoria es propenso a sentirse muy solo, sentimiento que puede llegar a dominarlo hasta el grado de llevarlo a interesarse por una amplia gama de actividades que bien pueden ser positivas o negativas.(38)

Para E. Erikson la búsqueda de la identidad contra la difusión del propio papel, es el conflicto central a resolver en esta etapa, caracterizado por:

(38) Sánchez Azcona, Jorge "El adolescente y el carácter social" en Revista Psicología, marzo-abril de 1997, p.46

1. Ser un proceso parcialmente consciente e inconsciente.
2. Está acosado por la dinámica de conflicto que en su clímax puede conducir a estados mentales contradictorios.
3. Posee su propio período evolutivo antes del cual no podría llegar a una crisis porque las precondiciones somáticas, cognoscitivas y sociales aún no se presentan.
4. Se extiende tanto al pasado como al futuro.

El individuo es inestable para lograr una identidad de sí mismo, tiene un sentimiento de soledad por el cual, se integra en su grupo hasta el punto que parece que ha perdido su identidad individual y adoptado una grupal. Lo que contribuye a su desarrollo progresivo, pues permite al joven probarse a sí mismo en varios roles. (39)

El cambio de la perspectiva temporal constituye un aspecto fundamental del desarrollo y trae consecuencias de gran alcance durante la adolescencia, en cuanto a su expresión de conducta; inicia con una cierta desubicación temporal: "parecería vivir en proceso primario con respecto al tiempo. Las urgencias son enormes y a veces las postergaciones son aparentemente irracionales" (40) hasta llegar al desarrollo de la capacidad de comprender el pasado, adoptar nuevas miras para el futuro y planificar de manera más realista su propia vida.

(39) Monroy de Velasco, A., op.cit., p.59

(40) Aberastury, Arminda et ali. La adolescencia normal, p.68

Durante la formación de identidad, el joven hace uso de mecanismos de defensa que a la vez le permiten vivenciar situaciones nuevas bajo la protección de un escudo.

El ascetismo supone la negación o bloque de todo placer pulsional por miedo al descontrol (negación de la sexualidad, la estética, del alimento).

La intelectualización y el cambio de intereses concretos por otros abstractos llevan a la preocupación por principios éticos, filosóficos, sociales, que implican formular un plan de vida distinto al que se tenía hasta ese momento y que también permite la teorización acerca de grandes reformas que pueden ocurrir en el mundo exterior.(41)

Surgen las grandes teorías filosóficas, los movimientos políticos, las ideas de salvar a la humanidad, etc. y el adolescente empieza a escribir versos, novelas, cuentos o se dedica a actividades literarias y artísticas.

En el atletismo, las transformaciones corporales del adolescente lo conducen a un incremento de la masa y fuerza muscular que favorecen el recurrir a la acción como forma de hacer frente a las angustias y conflictos, dicho mecanismo tiene su expresión en el deporte.(42)

Además de los mecanismos que son señalados, comúnmente, el adolescente hace uso de: la represión, cuando refrena sus

(41) Muuss, Rolf E., op.cit., p.41

(42) Aguirre Baztán, A., op.cit., p.67

impulsos, tendencias o deseos en público. La regresión como vuelta a modos de conducta más primitivos, característicos de una edad más temprana: el mundo externo y él mismo exigen un cambio en toda su personalidad. Frente a esta invasión la primera reacción afectiva del niño es un refugio en su mundo interno; es como si él quisiera reencontrarse con los aspectos de su pasado para poder enfrentar después el futuro.(43)

La identificación que toma cualidades positivas ajenas como propias, al grado de ser la misma persona con quien se identifica, es utilizada en la elección del grupo de amigos y en el amor platónico.

A veces se refugia en una compulsión de extraer de los libros la experiencia que no se atreve a investigar en la vida real y el estudio se transforma más en una defensa que en una sublimación; "cuando el adolescente comienza a sentirse cómodo en su propio cuerpo y cuando comienza a saber a donde va, tiene la certidumbre de empezar a ser reconocido en su medio, adquiere una cierta conciencia tranquila de ese crecimiento y disminuye la intensidad de las defensas".(44)

En la definición de identidad, el aspecto sexual es de vital importancia, entra en conflicto cuando el adolescente tiene que abandonar el rol de niño o niña para adoptar el de varón o mujer.

En la conformación de la identidad sexual del adolescente pueden distinguirse etapas, aplicables al estudio y comprensión de la

(43) Aberastury, Arminda et alius op.cit., p.160

(44) Ibid., p.140

adolescencia en nuestro medio. Además de las similitudes que pueden encontrarse en los trabajos de P.Blos y E.Erickson que se realizan en el contexto de una sociedad primordialmente industrial.

A continuación se mencionan las cuatro etapas que comprenden el desarrollo sexual(45) así como sus características:

Etapa de aislamiento

1. Distanciamiento del mundo exterior, en especial de la familia.
2. Aparición de los cambios físicos de la pubertad.
3. Desarrollo de una nueva modalidad en el pensamiento.
4. Preocupación por la fisonomía propia.
5. Deterioro en la confianza y autoestima.

Etapa de orientación incierta de la sexualidad

1. Identificación con personas ajenas al hogar.
2. Sentimientos de incompreensión.
3. Búsqueda del amigo preferido.

Etapa de apertura a la heterosexualidad

1. Declinación de la tendencia bisexual.
2. Las primeras elecciones están determinadas por similitudes o rasgos opuestos de los padres.
3. Estado de egocentrismo.
4. La fantasía atribuye al pensamiento posibilidades ilimitadas.
5. Rivalidad con el padre del mismo sexo.
6. Presencia del amor romántico, que idealiza el objeto de amor.

(45) Consejo Nacional de Población La educación de la sexualidad humana, p. 125 y ss.

7. Uso de los mecanismos de defensa para controlar el impulso sexual.
8. Adquisición de la feminidad y masculinidad mediante la identificación con el grupo de iguales.
9. Resolución del conflicto de identidad.

Etapa de consolidación

1. Se realizan acciones con objetivos a largo plazo.
2. Estabilidad en las emociones.
3. Flexibilidad para comprometerse.
4. Se establecen preferencias vocacionales y recreacionales.
5. La elección de pareja adquiere una mejor orientación.
6. Coincidencia entre el "quien soy yo" y el "como me percibe el mundo".

La madurez empieza cuando la identidad ha sido establecida y ha surgido un individuo integrado e independiente, que no necesita usar a otros y no repudia su pasado, la identidad del yo implica la integración total de ambiciones y aspiraciones vocacionales.

Este sentido de identidad personal integra en una unidad significativa todo lo que el joven ha aprendido sobre sí mismo en sus diversos roles: hijo, estudiante, amigo, etc. Esta visión integrada de sus roles, habilidades, actitudes e intereses dan al adolescente un sentimiento de continuidad con el pasado y lo ayuda a prepararse para el futuro.

Aún cuando, la identidad personal es un sistema abierto que cambia a lo largo del ciclo de la vida a medida que las personas aprenden nuevas cosas y asumen diferentes roles, es en la última parte de la adolescencia en que la identidad, sin importar cuanto cambie más adelante, comienza a tomar cierta forma coherente que para él tiene sentido y que orienta y da significado a su vida.

Esta etapa de desarrollo intelectual, sexual y emocional lleva a los jóvenes al deseo de formar su propia escala de valores y de lograr una autosuficiencia e independencia social y familiar.

2.2.3 Relaciones sociales en la adolescencia

La adolescencia como periodo de transición implica una serie de pasos sucesivos, comprendiendo actividades como los RITOS DE INICIACION, que facilitan las transiciones de estatus, el permiso de manejar o la fiesta de 15 años son ejemplo de ello, sin embargo dentro del grupo de iguales inventan sus propios ritos como son la adopción de conductas, costumbres, modas, música y vocabulario que los identifique de los adultos: empezar a fumar o beber en grupo, a veces tomar drogas, pasar la primera noche fuera del contexto familiar, graduarse de los estudios medios o superiores, afeitarse, usar maquillaje, el inicio de la actividad sexual, acceder al primer trabajo y cobrar el primer sueldo, son ejemplos de ello.

Para el adolescente, los roles contrastantes que debe asumir, tienden a colocarlo en una posición en la que se ve dañado si trata de actuar como adulto y si lo evita, razón por la cual se vuelve un problema ante la cultura, la sociedad adulta y ante sí mismo. Se le otorgan ciertos derechos y facilidades de los que no disfrutaba de niño, pero a cambio se le imponen nuevas demandas y responsabilidades, perdiendo algunos privilegios anteriores.

La familia como unidad es un grupo en el cual las acciones de cualquiera de sus miembros producen reacciones con los otros, por lo que la crisis de la adolescencia no recae solamente en el adolescente sino en su familia, las instituciones, y en la sociedad.

Se produce el cambio de un tipo de comunicación vertical en la relación complementaria padre-hijo, hacia una horizontal como es la relación padre-adolescente. La tarea familiar consiste en elaborar o asimilar esta nueva asunción de roles que cambian su estructura al crear necesidades y normas nuevas.

Es importante que los padres se den cuenta de sus propias reacciones ante los diversos cambios del adolescente, con el fin de controlar los sentimientos que le provocan y reducir su hostilidad y competencia hacia él.

También vale la pena que traten de recordar su propia adolescencia, pues usualmente ocultan a sus hijos (incluso a sí mismos) su comportamiento en esa época.

El fenómeno grupal adquiere una importancia trascendental, ya que se transfiere al grupo gran parte de la dependencia que anteriormente se mantenía con los padres. El grupo constituye así la transición necesaria en el mundo externo para lograr la individuación adulta.

El adolescente encuentra el amigo preferido, generalmente de su mismo sexo; a través de experiencias comunes y de conversaciones interminables, descubre una persona que lo toma en serio, por quien se siente comprendido y a quien comprende, sin necesidad de defenderse y engañar.

A medida que las relaciones interpersonales van evolucionando, los miembros del sexo opuesto adquieren importancia para el adolescente; en la amistad, el afecto y el amor experimenta la coparticipación, el dar y la solidaridad que lo libera de su aislamiento.

A través de las actividades heterosexuales, el adolescente va a conocer al otro sexo y a desarrollar su capacidad de amor, puede experimentar un enamoramiento idealizado, donde la persona es inaccesible para él, hasta llegar a contactos más reales con personas cercanas.

Las relaciones de noviazgo son muy importantes en esta etapa, pues los jóvenes encuentran con quien compartir su tiempo, intereses, problemas, etc., prevalecen el afecto y el amor, y una

forma de expresarlos es a través de la aproximación física.

Todas estas experiencias emocionales y físicas van a permitir al adolescente aproximarse a la formación definitiva de su carácter y lo preparan en la expresión de su sexualidad, para establecer a futuro, relaciones de pareja más estables y maduras. (46)

El adolescente no sólo sufre cambios en sus relaciones con los padres y los amigos, sino con el mundo adulto en general. La reacción de un adulto ante el adolescente, puede obedecer a la combinación de tres factores "una reacción colectiva, representada por el estereotipo, una reacción idiosincrásica, basada en las respectivas personalidades y experiencias y, una reacción de transferencia, en la cual factores de una fase anterior de la vida, ejercen influencia sobre las actitudes, emociones y acciones." (47)

En esta edad suelen surgir conflictos y divergencias de opiniones, sobre todo, en aquellos temas en los que, por creerse el adolescente más informado que sus padres, quiere imponer su opinión frente a ellos, aspectos como la moda en el vestir, la vida sexual, opiniones políticas y religiosas, etc. son motivo de fricción con los padres.

En tales conflictos entran en juego las posturas de las distintas generaciones, "la actitud de los adultos determinada por experiencias lejanas en el tiempo llega a convertirse en la única norma válida de conducta, que se enfrenta con la postura de la nueva

(46) Monroy de Velasco, Anamelí op.cit., p.85

(47) Freud, Ana et al. op.cit., p.113

generación que desea vivir sus propias experiencias, desacreditando las de un mundo en que no vivieron".(48)

El que surjan complicaciones en el desarrollo de la autonomía de los adolescentes depende no tanto de dicha "brecha generacional" como del comportamiento y grado de comprensión, flexibilidad y tolerancia de la población adulta, sobre todo de los padres y educadores.

2.2.4 La cultura adolescente

Recientemente se afirma que cada una de las cuatro edades principales del ciclo vital (infancia, adolescencia, adultez y vejez) comporta un modo diferencial de cultura. La adolescencia como etapa de la vida hasta hace poco existe como tal, pues en épocas históricas anteriores el niño pasaba a ser adulto sin atravesar una etapa intermedia.

El grupo adolescente se enfrenta a una concepción estereotipada de ellos en el mundo adulto, donde difícilmente se ve a los adolescentes como personas individuales, a menos que estén en contacto directo con ellos, pues los estereotipos que asocian no son ciertos ni siquiera respecto de una minoría, no todos los adolescentes son delincuentes, irresponsables y simplones, "mientras persistan estos estereotipos, los adolescentes responderán estableciendo barreras contra la comunicación, excluyendo a los

(48) Aguirre Baztán, A., op.cit., p.265

adultos mediante el silencio o apelando a un lenguaje y una cultura propios".(49)

A partir de la identificación de los adolescentes como un grupo psicosocial, se puede hablar de una cultura propia en ellos. Décadas atrás, contrastaba la riqueza del registro cultural infantil (cantos, juegos, cuentos) con la casi inexistente propuesta cultural adolescente. Pero es a partir de los años sesenta, cuando a través de la música y de movimientos sociales comienza a establecerse el nacimiento de una cultura adolescente.

En la época actual debido a las guerras, a las revoluciones políticas y a las rebeliones sexuales, raciales y religiosas; los fundamentos tradicionales de la identidad humana se han visto trastornados y por ello los jóvenes sufren la crisis de la identidad de la adolescencia en forma más dramática; situación que justifica el estereotipo social de la rebeldía juvenil que ha surgido de películas, libros, series de televisión, etc.

En la expresividad adolescente se distinguen tres rasgos importantes:

- la corporalidad

Los cambios físicos de la pubertad, implican una actitud ante el propio cuerpo y a la vez una comparación con modelos estéticos publicitarios, basados en la fuerza para el chico y en la delgadez para la joven. El culto al deporte está presente en la adolescencia

(49) Freud, Ana et al., op.cit., p.157

masculina donde se intenta demostrar la virilidad a través de la forma física y la competición. Otras formas de expresión corporal en el hombre son el riesgo y la aventura en todas sus formas de realización.

Frente a esta postura, se cultiva la delgadez y la silueta para el sector femenino, cuya forma patológica se expresa en el síndrome anorexia-bulimia, términos de moda en las adolescentes. Esta preocupación por la figura, abarca el uso de maquillaje, vestuario y accesorios, como productos de consumo. Por otro lado, los avances en la estética plástica, facilitan el cambio de aquellas partes del cuerpo que no se consideran a la altura del "modelo ideal" en la joven adolescente.

- la comunicación sensorial

El sistema de los medios de comunicación audiovisuales se experimenta como una prolongación del sistema nervioso. La música se transforma en el lenguaje universal de la juventud. Situación que se refleja en la difusión y asistencia del adolescente a los eventos masivos musicales, donde la música es baile y convivencia grupal.

- la imagen

La imagen del adolescente es la de un cuerpo en eterna juventud que no necesita del pasado ni del futuro para llegar a ser, un ejemplo:

lo que revela el poster de un joven cantante, actor o deportista que ha llegado a conquistarlo todo (salud, dinero y amor) en plena juventud, bajo este enfoque: "el cine es la nueva literatura, el cómic suple a la lectura y la síntesis del mensaje es el video. No sólo la imagen vale más que mil palabras, sino que es la única palabra".(50)

Paradójicamente, en el mundo de las imágenes no hay imaginación y creatividad, sino inmediatez y consumismo. La publicidad acentúa la transformación de niño a adolescente apelando a su poder adquisitivo, y despertando nuevos deseos e intereses, es aquí, donde adquiere sentido la visión de Spiegel de la personalidad adolescente describiéndola como "esponjosa", que recibe todo y que también proyecta, es decir, una personalidad en la que los procesos de proyección e introyección son intensos, variables y frecuentes.

Las fuentes de valor que se ofrecen al joven y que poseen fuerza, son conocidas a través de los medios de comunicación. Se trata en primer término de los adelantos científicos y tecnológicos, que originan los rasgos ya mencionados, los cuales se manifiestan en el deseo de la juventud de copiar los modelos de vida de los países más desarrollados, en nuestro caso el más próximo son los Estados Unidos.

Al parecer, los jóvenes han perdido la posibilidad de ser libres, al obedecer las mismas normas y órdenes, sin tener la

(50) Aguirre Baztán, Angel op.cit., p.38

posibilidad de criticarlas racionalmente y desarrollar procesos inteligentes de decisión.

Por otro lado, existen los ideales humanísticos de la cultura de los que ya hablaba Erikson, "la juventud humanista, no sólo se opone a la mecanización y regimentación ilimitadas, sino que también cultiva una conciencia sensible a la humanidad de cualquier individuo".(51)

Se presenta una preocupación consciente por los problemas sociales y políticos, aún cuando viven inmersos en el mundo de la tecnología; la juventud busca ser admirada por lo que es, por lo que piensa y hace en su comunidad, reconocimiento que debe provenir de la sociedad.

Las orientaciones anteriores son opuestas en lo que objetivos se refiere, mientras en una prevalece la tecnología, la otra aboga por un humanismo social, cabe destacar que su existencia real no es total al cien por ciento, y que lo importante es rescatar que los adolescentes de hoy están luchando por definir nuevos tipos de conducta que sean aplicables a sus vidas; al mismo tiempo que la sociedad impone formas nuevas de especialización, entrenamiento prolongado, jerarquías y organizaciones, que separan la cultura de la sociedad.

Por lo que una generación nueva que crece con el progreso tecnológico y científico puede experimentar con la tecnología y las

(51) Erikson, Erik Sociedad y adolescencia, p.173

nuevas formas de pensamiento actuando como eslabón entre una nueva cultura y las formas de sociedad.(52)

El hecho esencial que surge de una comparación de nuestra cultura con otras, es que la adolescencia psicológica, no es un corolario necesario de la adolescencia física, sino un fenómeno cultural producido por una demora en la asunción de los roles adultos, vale decir que cuánto más se prolonga el periodo subadulto más complejas se hacen las reglas que rigen el comportamiento. Si bien la adolescencia es una etapa que se distingue en la mayoría de las sociedades, el paso de la niñez a la edad adulta varía dependiendo del ambiente social y de las características del individuo.

No puede negarse a la adolescencia como etapa del desarrollo en las sociedades industrializadas, ni evitar que se elaboren visiones fatalistas sobre ella:

"El precio que tendrá que pagar el adolescente para prepararse e integrarse a esta sociedad es muy alto..., nunca podrá llegar a trascender existencialmente... podemos concluir que el carácter de las sociedades industriales tiende a configurar en el adolescente una personalidad muy atrofiada, al no darle los medios de un desarrollo integral en lo físico, psicológico y social".(53)

(52) Ibid., p.167

(53) Cf. Sanchez Azcona, Jorge art.cit., p.10

Sin embargo, la adolescencia debe reconocerse como una etapa de las más importantes en la vida humana, por ser un periodo donde se hacen necesarios un conjunto de ajustes del individuo con respecto a sí mismo y el medio, que a la vez inciden y se matizan por el medio social y cultural donde el individuo se desarrolla. La forma en que la sociedad conciba a los adolescentes y guíe su desarrollo se reflejará por nuevas concepciones que el mundo adulto elabore desde distintos ámbitos.

CAPITULO III

El tiempo libre del adolescente

"Los hombres jóvenes son más aptos para inventar que para juzgar, para la ejecución que para el consejo, para nuevos proyectos, que para dirigir negocios ya establecidos."

FRANCIS BACON

3.1 ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LA ADOLESCENCIA

3.1.1 Televisión, radio y cine

Los medios de comunicación de masas llenan un tiempo que podría dedicarse a otras actividades, por ejemplo: el televisor cambia horarios, crea hábitos y genera maneras peculiares de relacionarse; reduce la comunicación intrafamiliar y a la vez el propio medio se convierte en tema de conversación.

Según McLuhan, los medios de comunicación pueden clasificarse en fríos y calientes de acuerdo a la participación o no del sujeto a quien van dirigidos. Un medio caliente es el que permite poca participación por parte del sujeto, mientras que el frío es de alta participación para que el público los complete. El primero "amplía un solo sentido en una alta definición. Alta definición es el estado del ser bien abastecido de datos" (54); mientras que el segundo amplía varios y su grado de determinación es bajo.

En base a estos criterios son medios cálidos la radio y el cine, mientras que se consideran fríos: el teléfono y la televisión.

La televisión se ha convertido en una obligación para muchos; este medio aporta a sus producciones un ritmo emotivo, superficial; impuesto por el uso del lenguaje visual, donde el telespectador no puede detener ni volver atrás la información para reflexionar.

Un tema que predomina en la programación dirigida al público infantil y juvenil es la violencia y la agresión, cuya relación con

(54) McLuhan, Marshall La comprensión de los medios, p.46

conductas agresivas y criminales es un punto que genera polémica en diversas áreas.

La televisión como medio recreativo ofrece las siguientes ventajas:

- Proporciona una ampliación de los conocimientos generales, enriquece el vocabulario, desarrollando aficiones y cualidades.
- Transmite una realidad animada que despierta la curiosidad y suscita el deseo de una información complementaria.
- La información permite ejercitar la capacidad electiva.

Es positiva si no se toma como un medio absoluto de diversión, si proporciona ideas para llenar los ratos libres con otras actividades que enriquezcan a los adolescentes.

Las producciones televisivas de entretenimiento se caracterizan por su heterogeneidad: desde films de largometraje, espectáculos de magia, festivales, series, caricaturas, musicales y concursos hasta las retransmisiones deportivas y programas especiales.

Indirectamente, la práctica de ver la televisión ha provocado una limitación de otras, relacionadas con tradiciones lúdicas, comunitarias, así como las derivadas de la lectura y escritura.

La familia está más cercana físicamente, pero la interacción social es restringida, y la televisión reduce las actividades que puede emprender el núcleo familiar como grupo, "ver programas que contienen elementos excitantes y emocionantes tienden a considerar la

conducta asocial y destructiva como una ocurrencia normal de la vida cotidiana".(55) Las actitudes hacia experiencias de la vida como el trabajo, la vida familiar, las relaciones amorosas y la educación son influidas por la presentación dramática de estos hechos en el medio televisivo.

En el caso de la televisión educativa se encuentra en desventaja con la comercial, la televisión orientada hacia la información y la instrucción, más que hacia el espectáculo, dispone de recursos financieros incomparablemente menores y, por ende, su alcance es mucho más limitado. (56)

La radio es un medio de información masiva, millones de personas son educadas diariamente por la radio, podría decirse que cualquier emisión radiofónica es educativa, la acción educativa se ejerce sobre el individuo por el solo hecho de interactuar con su medio, puede ser voluntaria o involuntaria, consciente o inconsciente, tener finalidades explícitas o no. Puede hablarse de una radio comercial, vinculada con las industrias del disco y la televisión y otra de carácter educativo-cultural.

Estas últimas se concretan a una de las facetas de la educación, como es la transmisión de la cultura, olvidándose de otras funciones como el desarrollo de las posibilidades no exploradas por la persona, la manipulación de signos y símbolos y las estrategias para realizar

(55) Hurlock, Elizabeth Psicología de la adolescencia, p.263

(56) Anverre, Ani et al. Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego, p.82

operaciones de análisis, de juicio crítico o de inferencia y verificación.(57)

Uno de los motivos por lo que el adolescente se acerca a la radio es por sus preferencias musicales, las cuales se identifican con los grupos de moda, además de la atención a las letras de las canciones. Aunque los temas de moda aparecen y desaparecen, los jóvenes se prestan a oír la música de la que hablan sus amigos.

Por otro lado, además de la identificación con el grupo de pares, la radio se convierte en un medio de evitar la soledad, sentimiento que ocurre con frecuencia en esta etapa de la vida; encender la radio y oír que alguien habla o canta sirve para no sentirse solo, y esto compensa la ausencia real de los pares: muchos adolescentes mantienen su radio encendida mientras estudian, alegando que de este modo pueden estudiar mejor.

En todas las edades la música actúa como catarsis emocional ayudando al individuo a obtener relajamiento físico y mental. Los adolescentes realizan este descubrimiento muchas veces por azar, y así se explica la creciente popularidad de los programas musicales a medida que avanza la adolescencia.

Como medio de comunicación de servicio público, la radio podría ofrecer no sólo música y comerciales a los jóvenes, sino programas que estimulen el debate y la búsqueda de alternativas viables a los conflictos sociales y culturales alentando su participación.

(57) Galindo R., Enrique "La radio educativa" en Perfiles educativos No.7, p.43

Ante la expresión de la crisis en la vida urbana, los jóvenes han aprendido a incorporar en su vocabulario palabras como contaminación, inflación, inseguridad, represión, violencia, sida y desempleo; "los temas que los jóvenes desean escuchar en la radio hablan de los procesos de cambio silencioso que vive la sociedad, de las necesidades lúdicas y recreativas insatisfechas en la vida cotidiana".(58)

Se vive una época donde la radio juega un papel fundamental como medio de contacto con la realidad, pero para que la radio cultural pueda formar nuevos públicos, debe poner por delante la preocupación que Bertolt Brecht expresó en su artículo "La importancia de la radio":

La radio podría ser el más extraordinario aparato de comunicación que pueda imaginarse para la vida pública... podría serlo si supiera no sólo transmitir, sino recibir. No sólo escuchar al oyente sino hacerlo hablar, ponerlo en relación con los otros. (59)

Aunque el costo de las localidades, la competencia de la televisión y la renta de películas determinen que el espectáculo cinematográfico sea menos atractivo, acudir al cine sigue siendo popular entre los adolescentes.

(58) García Canclini, Néstor El consumo cultural en México, p.371
(59) cit. por García Canclini, ibid., p.381

En el cine, la imagen es de gran valor comunicativo, la comunicación va en dirección lineal, convirtiendo al espectador en un sujeto pasivo. Lo que el adolescente saca de las películas depende de sus antecedentes, forma de ser y necesidades. De ahí que los modelos de conducta que se proponen sean de importancia en el comportamiento posterior del adolescente, que busca modos de vivir y formas de conducta con las que identificarse sobre todo si las personas más cercanas a él no le han dado posibilidades de actuar según esos modelos.(60)

En lo que respecta a la elección de películas, el interés es despertado por la publicidad y por la aceptación en los círculos a los que pertenecen. Si la elección de la películas es importante, también lo es aprender a contemplar el cine, es decir, brindar a los espectadores, elementos que lo hagan crítico, capaz de diferenciar calidades, de distinguir la intención y los valores que maneja.

Este medio constituye una importante fuente de información sobre moda y conducta social, proporciona modelos de imitación al joven espectador, por otro lado, la gama de estímulos emocionales despiertan emociones similares en el espectador. Con la presentación de conductas interpersonales en todo tipo de relaciones -desde la vida familiar hasta los ataques agresivos- los filmes ayudan a configurar los valores y actitudes de la adolescencia.

La presentación estereotipada de personas de diferentes grupos

(60) Varea, Jose luis, ob. cit., p.102

sociales, ocupacionales y raciales, así como de situaciones en el hogar, la escuela, los negocios, en la comunidad o el país, afecta en gran medida las actitudes hacia individuos y situaciones respecto de los cuales el espectador juvenil tiene un conocimiento limitado. (61)

Estos medios de comunicación masiva, con los cuales el adolescente comparte su tiempo libre, no sólo intervienen en su forma de ser y pensar, sino que además se relacionan con la creación de nuevos hábitos como son: la suspensión de cualquier actividad para ver el programa favorito, pasear con audifonos y realizar cualquier actividad con ellos, rentar películas para ver en casa, entre otros.

3. 1. 2 El deporte

El deporte implica una actividad física que requiere cierta destreza, habilidad o resistencia, fomenta el espíritu de competencia, por lo general amistosa donde el triunfo es una meta preciada, exige una reglamentación y cuenta con una autoridad o árbitro que da su opinión imparcial y externa del desarrollo de la acción.

Tiene mucho de diversión y a la vez de autodomínio y disciplina, por lo que constituye el enlace idóneo entre el juego y el deber. Entre las aspectos a considerar para practicar un deporte se encuentran: (62)

(61) Hurlock, E. op.cit, p.259

(62) Medina Salinas, Jorge "Deportes y educación física" en Perfiles educativos No.68, p.79

- el desarrollo motriz, comprende capacidades como fuerza, resistencia, velocidad, y de tipo coordinativo como caminar, correr, lanzar, equilibrio, etc.
- las cualidades físicas, cada deporte requiere de un nivel determinado de una o varias cualidades físicas, algunos requieren primordialmente una de ellas, aunque la mayoría considera una mezcla de todas.

Aunque en épocas pasadas se proclamaba la práctica del deporte para el sexo masculino, como la actividad competitiva donde demostrará su virilidad, gracias a su forma física y al riesgo que comporta. Y a través del triunfo logrará la admiración de los demás, convirtiéndose en líder entre sus iguales. Actualmente la intervención de la mujer en el campo deportivo es numerosa, y aún cuando tiene acceso a una gran variedad de actividades deportivas, algunas de ellas siguen considerándose exclusivas del mundo masculino.

El éxito en los deportes es un logro visible, a la vez que otorga prestigio a quien lo practica. Son una fuente de catarsis emocional, brindan la oportunidad de la propia evaluación, son el medio para obtener la atención del grupo y enseñan al jugador a ser un miembro solidario del equipo. Sin olvidar, la estrecha relación que existe entre la falta de movimiento o ejercicio y el estado general de salud demostrada por estudios médicos.

La mayoría de los adolescentes dedican parte de su tiempo libre a la realización del deporte, aquéllos que se practican en grupo gozan de mayor preferencia, aunque también existen los casos que prefieren la individualidad en el juego.

Sin embargo, la realización de la actividad física, pocas veces tiene un carácter de mayor formalidad, los jóvenes practican volieboll, basquetboll, futbol americano o futbol soccer como una actividad para pasar el rato, jugando en cualquier espacio abierto que encuentren llámese calle, estacionamiento o lote. Son pocos los casos donde el adolescente acude a entrenamientos regulares, forme parte de un equipo y cuente con el apoyo técnico e instalaciones apropiadas, situación que implica un gasto económico para los padres.

Por otro lado, a pesar de que la ciudad contempla la creación de espacios deportivos o parques públicos para la realización de la actividad física, el adolescente sigue inclinándose por el juego informal en las calles, "los juegos son un arte popular colectivo, reacciones sociales al impulso o acción principal de cualquier cultura. Proporcionan liberación de tensiones y posibilitan la comunicación interpersonal. En su acción, necesitan reglas y espectadores".(63)

El desempeño en la actividad deportiva repercute en gran medida en el aspecto anímico del adolescente, ya que el fracaso en este ámbito y la no identificación con los estereotipos de apariencia

(63) McLuhan, M., op.cit., p.288

física, lo desvaloriza y provoca dificultades en las relaciones afectivas. El adolescente que carece de desarrollo físico o de capacidad para convertirse en participante activo de la actividad deportiva puede superar este sentimiento de fracaso al mostrar su interés hablando de deportes, manteniéndose al tanto de los sucesos deportivos y asistir como espectador a los juegos deportivos.

Otra vía es optar por los juegos de tipo intelectual como los crucigramas, acertijos, los juegos de azar o de mesa; actividades que ofrecen al participante mucho de la emoción y excitación presente en los deportes, pero sin la necesidad de gastar energía física.

El deporte y los juegos inculcan o pulen un gran número de cualidades como el sentido de cortesía, el juego limpio, la valentía, respeto al semejante, espíritu de constancia y afirmación propia, que en la vida profesional serán a menudo decisivas.(64)

El tema de los deportes es de gran difusión en radio y televisión, donde se difunden los resultados de los torneos nacionales e internacionales, no obstante poco estimulan y orientan su práctica como recreación y diversión popular, ni se ofrecen opciones a la falta de espacios donde practicarlos, sin un alto costo económico.

3.1.3 La lectura

La finalidad de la lectura reúne tres vertientes: informar, formar y distraer. Por lo que el libro debería de ayudar al

(64) CREA, Juventud y desarrollo en el México de hoy, p.252

adolescente en la búsqueda de su realidad, en su afán de situarse en su tiempo y su ambiente; sin olvidar que la estética del libro también es importante para formar el gusto y la sensibilidad.

Las lecturas que por tradición se consideran "juveniles" han envejecido, lo que justifica la indiferencia a los libros clásicos, sin embargo existe preocupación en las editoriales por publicar obras para jóvenes acordes con la realidad que viven y abordando tópicos de la adolescencia como el despertar de la sexualidad, la relación padres e hijos, entre otros.

El adolescente tiende hacia los libros para mayores, que le hacen crecer en edad e importancia ante sí mismo y los demás, sin dejar de lado las lecturas de entretenimiento.(65)

Leer para quien no acostumbra hacerlo significa un trabajo tedioso, otros consideran que leer es para adquirir conocimientos, ignorando la faceta de satisfacción personal que ofrece la lectura.

Las revistas proporcionan el mayor porcentaje de lectura recreativa, las publicaciones juveniles, ponen énfasis en el atractivo personal y dan consejos para brillar en ese aspecto a fin de ser popular y divertirse.

En el caso de los hombres se inclinan por las que difunden cuestiones científicas, por las humorísticas, de aventuras, y las relacionadas con sus temas favoritos videojuegos, autos, deportes, entre otros. Mientras que las mujeres adolescentes prefieren

(65) Varea, José Luis El tiempo libre de los hijos, p.124

el estilo romántico, las que tratan de belleza, moda y las referentes al mundo del espectáculo.(66)

En el cómic, la palabra ha perdido su autonomía y depende por completo de la imagen, puede ser el medio de acceder a la literatura formal. Cumple su misión lingüística cuando el libro es difícil de asimilar. Dentro de este tipo de lectura puede distinguirse una división de acuerdo al sexo, acuden al cómic una mayoría de varones, prefiriendo los que tratan temas de aventuras, deportes, crimen y violencia. Este género de lectura interesa en tanto impulse la postura crítica y el sentido del humor.

Considerar a la lectura como recreación o trabajo escolar, depende no de lo que se lee, sino del carácter voluntario o involuntario. En el grupo adolescente, la lectura de libros se enfoca principalmente a las tareas escolares, mientras que como actividad recreativa, y a pesar de que las editoriales difunden colecciones juveniles de autores contemporáneos, los lectores dedican su tiempo a las revistas y a las historietas animadas.

La lectura recreativa satisface muchas de las necesidades personales del adolescente. Brinda la oportunidad de escapar del mundo real, que el joven halla con frecuencia tedioso. Por medio de la risa, el lector obtiene una catarsis emocional: la lectura proporciona héroes y heroínas con quienes identificarse; esta identificación afirma el yo del lector, incrementa su sensación de

(66) Hurlock, Elizabeth , op.cit., p.256

seguridad y promueve modelos de imitación. Por otro lado, la lectura satisface transitoriamente ciertas necesidades importantes, los libros o revistas que exageran el descontento consigo mismo y con sus pautas de vida. Son capaces de falsear los valores que el adolescente utiliza para juzgar a personas y situaciones de la vida real.(67)

3.1.4 Espectáculos y actividades culturales

En nuestra sociedad encontramos la cadena trabajo-producción-tiempo libre-consumo, pues no hay duda de que la actividad más común del tiempo libre está marcada por el consumismo. La fase de la adolescencia presenta individuos con potencialidades que pueden dar resultados en inteligencia, gusto, uso de la capacidad crítica y la libertad.

Sin embargo, ocurre que dichas capacidades se derrochan y entonces se tiene la persistencia en posiciones, inseguras y contradictorias que impulsan a encontrar vías de salida, compensaciones o evasiones en la que es visible como motivo principal la urgencia de liberarse de un estado de malestar, esta circunstancia motiva una fijación de los intereses en el nivel de espectáculos, promovidos en su mayoría por los medios de comunicación.

Los espectáculos populares cubren el aspecto del arte tradicional, de la representación, en este rubro figuran el teatro, las marionetas, la mímica, las presentaciones musicales, los

(67) Ibid., p.257

Juegos mecánicos, actos de magia. Su forma de presentación tiene carácter familiar, pueden variar en cuanto a los contenidos que ofrecen, pero siempre implican una interacción personal entre intérpretes y público, éste último está dispuesto a asistir y reacciona de manera positiva ante lo que ve y oye.(68)

En el caso de la feria, es percibida como un evento que sirve para divertirse y distraerse. Es también la oportunidad de ver en vivo a las estrellas que difunden los medios de comunicación, razón por la que se hallan inmersas en una cultura del espectáculo, matizada por lo sorprendente y lo arriesgado.

Poseen la capacidad para aglutinar en torno suyo a la totalidad de las clases y grupos de la localidad. "Cada año la gente valora y exige juegos más sofisticados y cantantes más famosos: la feria sería mejor a medida que consiga presentar un mejor y mayor número de innovaciones mecánicas y pesados nombres artísticos".(69)

El teatro es otro espectáculo recreativo que debido al costo de las localidades, no puede comparar su audiencia con la de el cine o los eventos públicos, sin embargo brinda al espectador la posibilidad de vivir una historia y recibir ideas y actitudes de seres reales, presentes en la escena, la interacción cercana entre actor y público permite la retroalimentación en la comunicación, además de que aún cuando se acuda a la misma obra teatral por segunda vez, la vivencia

(68) Ranganath, H. K. Los espectáculos populares como medio de fomentar el desarrollo personal, p.15 y ss.

(69) González A., Jorge Más(+) cultura (s), p.184

será diferente; las temáticas que brindan van desde lo comercial y musical hasta el género de crítica y análisis.

El adolescente se convierte en un consumidor de cultura en vez de ser productor de ella, si quiere divertirse necesita, de alguna manera comprar la diversión; si quiere cultivarse en un sentido más amplio, tiene también que comprar este tipo de conocimientos; se convierte en un receptor de cultura.(70)

Por otro lado, no debe olvidarse el papel de los medios masivos de comunicación en la utilización del tiempo libre pues despliegan un gran número de propaganda que propone ir de compras a los centros comerciales o asistir a los parques de diversiones y probar los nuevos juegos que garantizan experimentar nuevas emociones.

Dentro de las actividades culturales, puede afirmarse que el adolescente no acude a ellas como medio de recreación sino como obligación escolar, la asistencia a espectáculos de danza, coro y conciertos de música clásica es muy poca o casi nula en el grupo juvenil, "para muchos la cultura es aquel campo de donde han sido expulsados desde siempre, en donde no conocerán de garantías; se privan de experiencias como la lectura de clásicos, la visión del cine como proceso artístico, la ampliación del gusto musical y la educación visual".(71)

Dentro de esta categoría se hará referencia a dos espacios que posibilitan un medio de recreo diferente, y tal vez no explorado por

(70) CREA, op.cit., p.173

(71) Ibid., p.176

la mayoría de los adolescentes: los museos y ludotecas, donde los talleres de plástica, expresión corporal, danza, fotografía, música, etc. que proponen estos lugares posibilitan la libre elección, además de las exposiciones y visitas.

El museo es un espacio físico que nos obliga a salir de lo común, de la vida de todos los días; no compite con la información escrita. Los muros de una sala no pueden dar cabida a las páginas de un libro o un folleto. Por principio un museo existe porque tiene objetos que exhibir, en torno a ellos se investiga, se producen gráficas, fotografías; pensando que existe un protagonista que recorrerá y observará las piezas que el museo tiene como misión difundir.

Las salas del museo tienen diferentes lecturas, de acuerdo con la formación personal por lo que se recorren diversos caminos en la visita, sin importar el tiempo que transcurra para otra visita siempre se descubrirán nuevos detalles. En el caso de los visitantes reincidentes, van apropiándose de los espacios abiertos, de pasillos, de salones de exhibición audiovisual, se animan a recurrir a la biblioteca del museo y descubren las actividades paralelas que se ofrecen: talleres, conferencias, cine, existen tantas opciones como recursos e imaginación de quienes trabajan en la difusión.(72)

Existe la creencia de ver a los museos como templos de la cultura y como tales, se considera que cualquier persona, por el

(72) Hellión, Denise y Gloria Falcón "Visitar museos: acercarse a lo asombroso" en Cero en conducta No.40-41, p.99

simple hecho de entrar en él, se transforma en una persona culta, asumiendo una actitud de respeto y silencio al entrar a las salas.

El obstáculo más fuerte que enfrenta el joven que visita los museos es el sistema antiguo de la escuela tradicional, el cual se vislumbra en la realización de tareas que les proporcionará puntos que sumar a sus calificaciones: una vez que el alumno termina de escribir en su cuaderno frases sin sentido, debe buscar alguna persona del museo para que selle sus hojas, el objetivo consiste en conseguir un comprobante de haber pisado el museo y no de haber aprendido.

Otra de las razones es que el maestro lleva a los adolescentes de manera obligatoria al museo, donde el grupo entra a una sala siguiendo a un guía, quien da una exposición oral de los objetos, lo que crea una actitud pasiva en el visitante.

Los jóvenes rara vez van al museo por curiosidad, y no es de extrañar después de sus vistas obligadas. Los que llegan a ir por interés personal se encuentran con que el contenido de las salas les puede resultar atractivo o interesante pero está fragmentado, faltaría esa experiencia de elaboración propia de contenidos que el museo no promueve "la investigación, descubrir, crear, aprender la manera de leer en los objetos a través de la observación, para deducir que cada uno de ellos no es otra cosa que la pieza de un rompecabezas histórico".(73)

(73) Villaseñor, M^a de lourdes, "Acercamiento autogestivo del adolescente al museo" en Perfiles educativos, No.60., p.89

Lo que sucede es que el joven se dedica a leer en silencio las cédulas y entonces recibe una lección en silencio fundamentada en una sola tendencia teórica, lo que obstaculiza la construcción de conclusiones críticas.

Difícilmente podemos modificar la imagen de los museos como sitios estáticos, pero si puede cambiarse la manera de observar el material museográfico, una forma crítica y reflexiva que aliente la actitud de ser más curiosos.

La ludoteca es un equipamiento que permite la socialización del juguete. Es un local abierto a niños y adolescentes en sus horas libres, a cargo de varios animadores; donde es posible jugar colectivamente con un buen número de juguetes que posee el lugar o con los que traen los mismos asistentes, no sólo es posible jugar sino también construir materiales de juego, reparar los juguetes averiados, intercambiarlos, proyectar en la colonia actividades a partir de elementos lúdicos.

El papel del animador es el de favorecer las situaciones de juego creativo y dar la ayuda técnica para todo tipo de construcción o reparación.(74)

En este espacio, una actividad como el juego, es centro de atención de las actividades de esparcimiento, en cualquiera de sus variantes (juegos de ciudad, de interior, al aire libre, de mesa, de movimiento, de salón, etc.)

(74) Colomer, Jaume "Tiempo libre y animación" en Cuadernos de Pedagogía No.69, p.61

3.1.5 Pasatiempos tecnológicos

En el siglo XX se ha consumado una nueva revolución que supone una decadencia de la escritura y la lectura y la afirmación de una nueva cultura, identificada con la información y la imagen, representada simbólicamente por la computadora y las posibilidades que brinda el acceso a Internet. Algunos rasgos de esta cultura son: la gran capacidad para generar noticias y la transmisión casi instantánea de información entre lugares geográficos distantes.(75)

En México, los videojuegos se han insertado en la sociedad como opción lúdica en la población juvenil. Su consumo cultural implica dos dimensiones: tecnológica y simbólica.

En tanto tecnología, posibilitan una experiencia de interacción con máquinas que proporcionan imágenes en movimiento, susceptibles de ser manipuladas por los jugadores, "se puede jugar beisbol, tenis o futbol, combatir en la Guerra de las Galaxias o enfrentarse con King kong, sin dar un solo paso. Basta con depositar una moneda para lanzarse a una aventura en la que se compite con una máquina - aunque el adversario imaginario adopte la imagen de un luchador o extraterrestre".(76)

En términos de intercambio simbólico pueden asumirse como compañeros virtuales de juego, por otro lado, muchas de las críticas formuladas a este pasatiempo tiene que ver con el carácter violento

(75) Guevara Niebla, Gilberto "Educación y cultura de la imagen" en Educación 2001, No.40 p.26

(76) Orozco Gómez, Guillermo "Los videojuegos: una experiencia lúdica de interacción virtual" en Educación 2001 No.18, p.6

del contenido, que va familiarizando a los jugadores con disparos, exterminio, guerra, etc., lo que para muchos es motivo de preocupación.

La linealidad del esquema al que responde la mayoría de ellos, hace preciso la inclusión de incentivos, en donde surge la competitividad con la máquina, quien además posee registrado el récord de puntuación.

No todos los videojuegos reproducen contravalores cargando sus tintas en los elementos violentos, sexistas y militaristas. Existen productos comercializados que intentan desarrollar otro tipo de destrezas, además de las manipulativas y de la agilidad de respuesta. Las jóvenes se sienten más atraídas por este tipo de juegos que requieren de habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas.(77)

La toma de decisiones no se prevé como un proceso racional y meditado, pues fomenta la ejecución instantánea. La mayoría de los adolescentes aficionados a este pasatiempo, se organizan en grupos donde intercambian juegos, se transmiten los trucos que faciliten adquirir una mayor destreza frente a la máquina, o se sugieren nuevos medios para explorar las posibilidades que encierra el juego.

Dentro de los videojuegos existen una gran variedad de temáticas, mismas que a continuación se mencionan, basadas en una

(77) Moral Pérez, M^a Esther "Videojuegos, juegos de rol, simuladores" en Cuadernos de Pedagogía, No.246, p.85

investigación realizada en nuestro país por Patrick Longuet:(78)

Categorías en los videojuegos

1. Automóviles: todo juego basado en la simulación de una carrera automovilística.
2. Acción: proponen enfrentamientos sucesivos en un escenario.
3. Pelea: toda escenografía de cara a cara derivado de un deporte de combate.
4. Aventura: basados en un itinerario reversible.
5. Aviones: simulación que implica pilotear un avión.
6. Destreza: el recorrido lineal de un universo de recursos acumulados.
7. Reflexión: todo juego que tenga que ver con la observación y la lógica.
8. Deporte: Toda simulación deportiva.

Si bien es cierto que desarrollan ciertas habilidades motoras, los efectos negativos en el sistema nervioso son mayores, fluctúan en imágenes y estímulos constantes, donde los colores, formas y efectos que manejan despiertan agresividad o tienden a alterar el estado de ánimo del chico".(79)

(78) Longuet, Patrick " Los niños y los videojuegos " en Educación 2001, No.18, p.47

(79) Ibarra, M^a Esther "Los videojuegos y la nueva infancia", en Educación 2001 No.18., p.10

Términos como "ciberespacio" y "cibernauta" comienzan a integrarse al vocabulario cotidiano, además de que la mayoría de los medios de comunicación sea televisión, radio, prensa, empresas, etc.; cuenta con un lugar en la red internacional o Internet. La forma de acceder a este mundo de información consiste en contar con una computadora, una línea telefónica y contratar una cuenta de Internet con alguna de las empresas que manejan este ramo.

La red ya mencionada, consta de computadoras distribuidas por todo el mundo y conectadas entre sí, cuyo propósito fundamental es servir como un enorme banco de datos (muchas veces para fines comerciales) y como un medio de comunicación entre particulares a través de lo que se llama correo electrónico.

Ubicar el Internet como un gran fondo de información, implica que ofrezca textos sobre cualquier tema, imágenes, videos y programas gratuitos que se pueden obtener desde la red y después utilizarlos en la propia computadora.

Esta "supercarretera de la información", permite vislumbrar el arribo de un mundo en que virtualmente todos los aspectos de la vida moderna, desde las compras hasta los diagnósticos médicos se llevan a cabo electrónicamente.

Dentro de las actividades de entretenimiento que brinda el Internet, puede encontrarse desde lugares relativos a los deportes, los sitios de música y artistas famosos, exposiciones virtuales hasta

las conversaciones vía computadora (chat's), sin olvidar la variedad de juegos interactivos y de fantasías vivenciales, así como los servicios de video, televisión y películas.

El que cada vez sea mayor el número de hogares que cuentan con una computadora, además de las facilidades para acceder a Internet, no sólo abre un gran número de posibilidades para el mercado de consumo de diversión, sino que somete a cuestionamiento el papel de la socialización en la actividad recreativa acompañada de la facilidad para acceder a cualquier dirección electrónica cuyos contenidos no son dirigidos a la población juvenil.

3.2 MARCO REFERENCIAL EN LA EDUCACION MEDIA BASICA

3.2.1 Instrumentos de investigación y aplicación

Como medio de otorgar validez al presente trabajo y de vincular una postura teórica con la realidad, se consideró oportuno la realización de una encuesta dirigida a adolescentes entre 11 y 16 años, que cursaran la educación secundaria. Por ser quienes contextualizan las características de esta etapa de cambio, además de que, como parte de la búsqueda de identidad, el cambio de intereses y actitudes es frecuente en todas las áreas que le rodean, y el tiempo libre es una de ellas.

Por otro lado, el adquirir un nuevo status social concede al adolescente obligaciones y derechos que lo llevan a tomar decisiones respecto a sus gustos, conductas y hábitos.

Para la aplicación de dicha encuesta, se requirió del cuestionario como instrumento para recopilar información. Tomando como referencia la clasificación de Garza Mercado(80) , la encuesta persigue los siguientes propósitos:

- Explorar los hechos al utilizarse para averiguar lo que las personas saben de un tema específico, en este caso sobre el tiempo libre y las actividades recreativas.
- Conocer las actitudes y opiniones respecto al uso del tiempo libre y averiguar que actividades se consideran recreativas en el grupo adolescente.

(80) Garza Mercado, Mario Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales, p.222

Respecto a la forma del cuestionario, se considera estructurado en tanto predetermina las preguntas, consta de preguntas en su mayoría cerradas y de alternativas, las preguntas que admiten una respuesta afirmativa o negativa se complementan con preguntas abiertas, mismas que además se utilizan para especificar la repercusión de los medios masivos de comunicación en los intereses recreativos como son la televisión, el radio y los medios impresos.

El cuestionario recurre al anonimato para estimular la sinceridad del informante. Solicita datos generales como son edad, sexo y grado escolar; consta de doce preguntas, donde debe señalarse la opción u opciones según sea el caso, que más se aproximen a la forma de pensar y ser del encuestado.

Las líneas de información que abarca este instrumento son:

- Concepción del tiempo libre.
- Tiempo disponible en época escolar y uso en las vacaciones.
- Canales de información.
- Actividades recreativas y espectáculos.
- Intereses que promueven los medios de comunicación.
- El papel de la formación artística y deportiva.
- La escuela como canal de recreación.

El instrumento de investigación central será la encuesta, auxiliada por el cuestionario, cuyo formato se incluye a continuación.

"EL TIEMPO LIBRE DEL ADOLESCENTE"

EDAD: _____ SEXO: M F GRADO ESCOLAR: _____

.....
 Este cuestionario servirá para conocer tus ideas e intereses respecto al tiempo libre, por lo que es importante que respondas con honestidad.

1. ¿Con qué relacionas el "tiempo libre"?

___ descanso ___ diversión ___ actividades artísticas,
 deportivas y culturales

2. Sin contar el tiempo que dedicas a tu cuidado personal y a obligaciones familiares, escolares y sociales. ¿De cuánto tiempo libre dispones a la semana?

___ 1 a 2 hrs. ___ 3 a 6 hrs. ___ más de 7 hrs.

3. ¿De quién recibes sugerencias sobre cómo utilizar tu tiempo libre?

___ padres ___ maestros ___ amigos ___ T.V., radio
 prensa, etc.

4. De las siguientes opciones ¿cuáles prefieres?

___ televisión ___ radio ___ libros, revistas o comic's
 ___ videojuegos ___ deportes ___ otro ¿cuál? _____

5. ¿Con qué frecuencia acudes a estos lugares?

CINE	nunca	algunas veces	muchas veces
TEATRO	nunca	algunas veces	muchas veces
CONCIERTOS	nunca	algunas veces	muchas veces
JUEGOS DEPORTIVOS	nunca	algunas veces	muchas veces
PARQUES DE DIVERSIONES	nunca	algunas veces	muchas veces
EVENTOS POPULARES	nunca	algunas veces	muchas veces
MUSEOS	nunca	algunas veces	muchas veces

6. Durante los periodos de vacaciones...

___ Realizas muchas actividades (viajas con tu familia, sales con amigos, etc)
 ___ Descansas y te dedicas a tus pasatiempos favoritos (ver T.V., música, dibujo, etc)
 ___ Son días en los que no encuentras nada que hacer.

7. Escribe el nombre de un programa de televisión o radio que te guste. (Especifica el canal o estación)

8. Menciona un libro, revista o comic que hayas leído últimamente.

9. ¿Tienes acceso a Internet?

SI

NO

10. ¿Practicas alguna actividad deportiva o artística después de clases ?

SI

NO

¿Cuál? _____

11. Si tu escuela brindara actividades para el tiempo libre ¿cuál escogerías?

____ proyección de películas ____ talleres artísticos y manuales

____ obras de teatro ____ torneos deportivos

____ paseos culturales ____ ludoteca (sala de juego)

12. ¿Conoces los lugares e instituciones que promueven actividades recreativas?

SI

NO

¿Cuáles? _____

GRACIAS POR TU COLABORACION

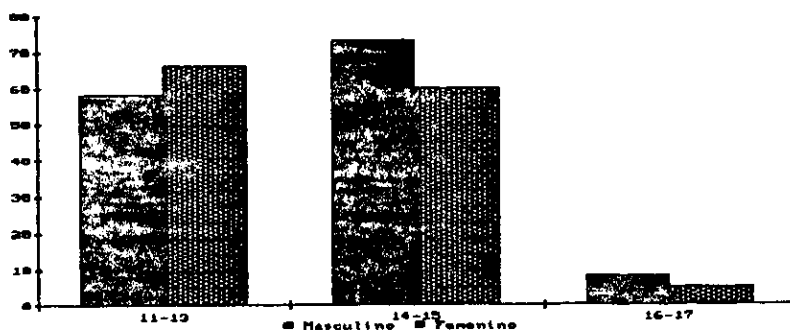
La aplicación de la encuesta se realizó en una escuela particular ubicada al norte de la ciudad, donde se imparten los siguientes niveles educativos: primaria, secundaria y preparatoria.

El trabajo se realizó en la sección secundaria, la cual se conforma de 6 grupos, dos por cada grado escolar, contando con una población total de 285 alumnos. Los alumnos contestaron el cuestionario en su salón de clases, lo que permitió obtener un mayor rendimiento en el tiempo de aplicación.

3.2.2 Clasificación de los datos

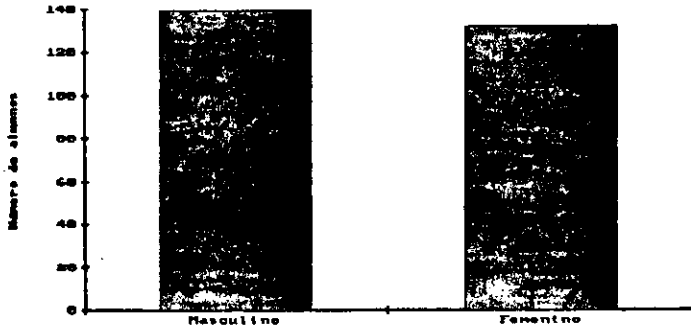
La muestra quedó conformada por 270 alumnos, pertenecientes a los tres grados del nivel secundaria, siendo la edad promedio 14 años.

Edades	Masculino	Femenino
11 a 13 años	58	66
14 a 15 años	73	60
16 a 17 años	8	5



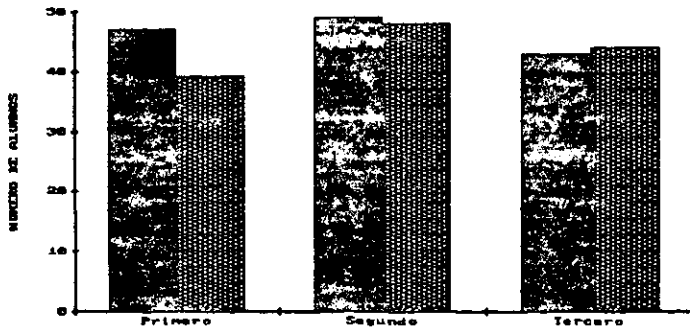
En cuanto al sexo de la muestra, ambos sexos alcanzaron un número similar predominando el sexo masculino:

Sexo	No. de alumnos
Masculino	139
Femenino	131



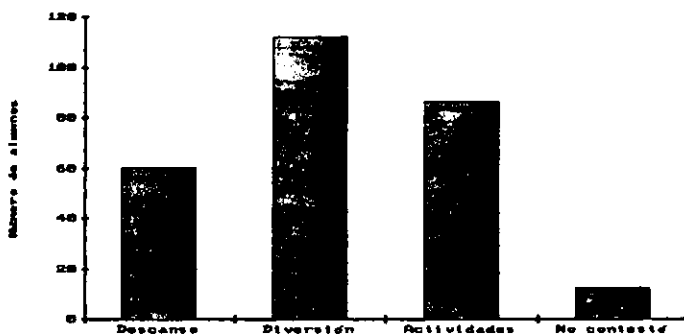
En la división por grado escolar, el resultado es el siguiente:

Grado	Masculino	Femenino	Total
Primero	47	39	86
Segundo	49	48	97
Tercero	43	44	87



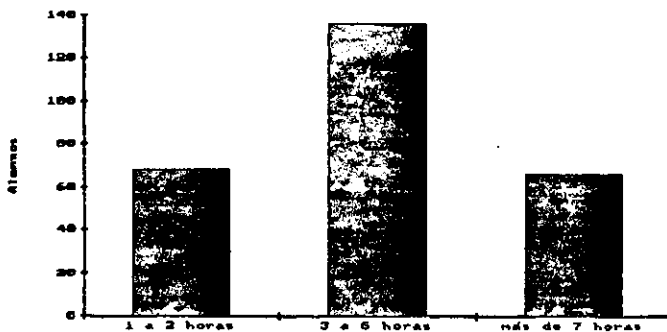
PREGUNTA NO. 1 ¿Con qué relaciones el "tiempo libre"?

Descanso	60
Diversión	112
Actividades artísticas deportivas y culturales	86
No contestó	12



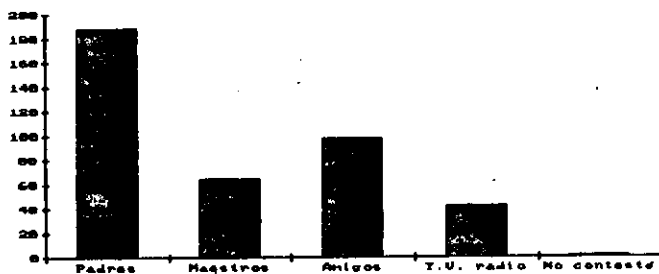
PREGUNTA NO. 2 Sin contar el tiempo que dedicas a tu cuidado personal y a obligaciones familiares, escolares y sociales. ¿De cuánto tiempo libre dispones a la semana?

De 1 a 2 horas	68
De 3 a 6 horas	136
Más de 7 horas	66



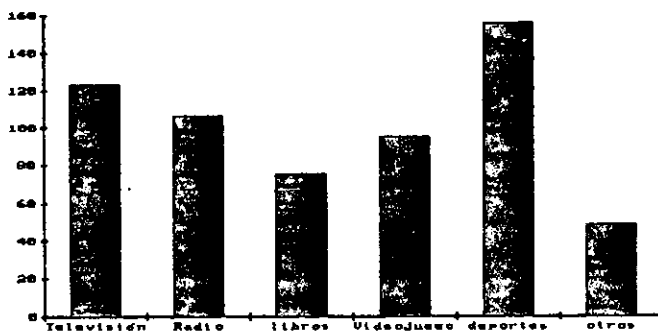
PREGUNTA NO. 3 ¿De quién recibes sugerencias sobre cómo utilizar tu tiempo libre?

Padres	188
Maestros	64
Amigos	98
T.V., radio, prensa	42
No contestó	1



PREGUNTA NO. 4 De las siguientes opciones ¿cuáles prefieres?

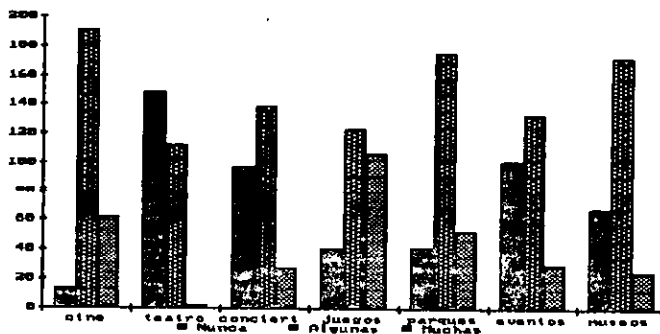
Televisión	123	Radio	106
Libros, revistas o comic's	75	Videojuegos	95
Deportes	155	Otro	48



Dentro de la última categoría, se pidió especificar las actividades, mencionando con mayor frecuencia: salir con amigos, dormir, y tocar un instrumento o escuchar música.

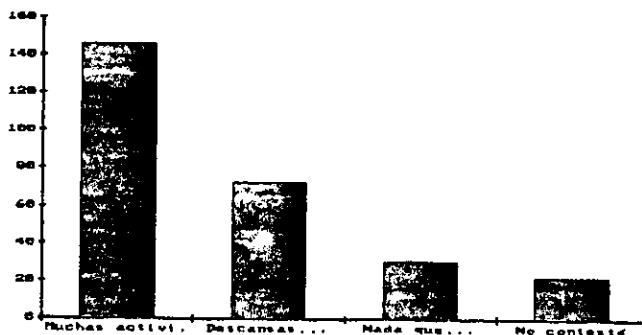
PREGUNTA NO. 5 ¿Con qué frecuencia acudes a estos lugares?

	NUNCA	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	NO CONTESTO
Cine	14	191	62	3
Teatro	149	112	2	7
Conciertos	97	139	28	6
Juegos deportivos	41	123	106	0
Parques de diversiones	42	175	53	0
Eventos populares	101	133	30	6
Museos	68	172	26	4



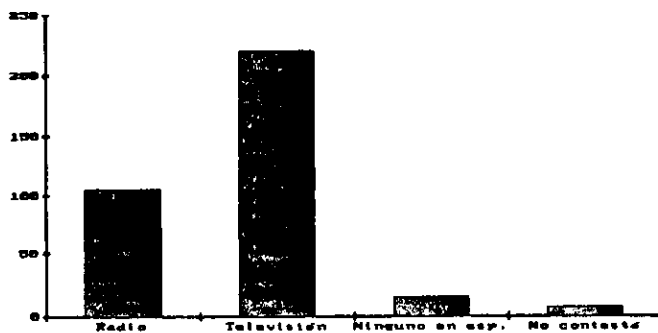
PREGUNTA NO. 6 Durante los periodos de vacaciones...

Realizas muchas actividades	146
Descansas y te dedicas a tus pasatiempos favoritos	72
Son días en los que no encuentras nada que hacer	30
No contestó	22



PREGUNTA NO. 7 Escribe el nombre de un programa de televisión o radio que te guste. (Especifica el canal o estación)

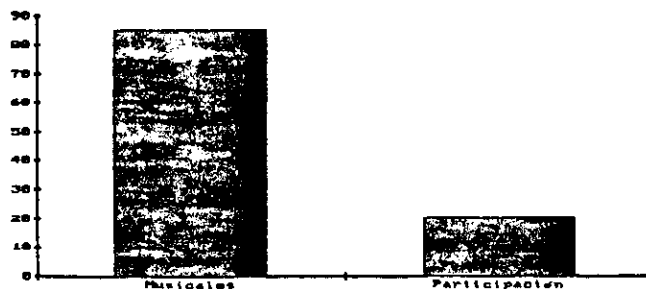
Programas de radio	105
Programas de televisión	220
Ninguno en especial	15
No contestó	7



En el caso de los programas de radio, la mayoría optó por aquellos que programan música de moda.

Musicales	85
Participación del público, comentarios o entrevistas	20

Programas de radio



Por otro lado, dentro de la programación televisiva, aunque los gustos abarcan una variedad de tipos, los dibujos animados gozan de gran aceptación.

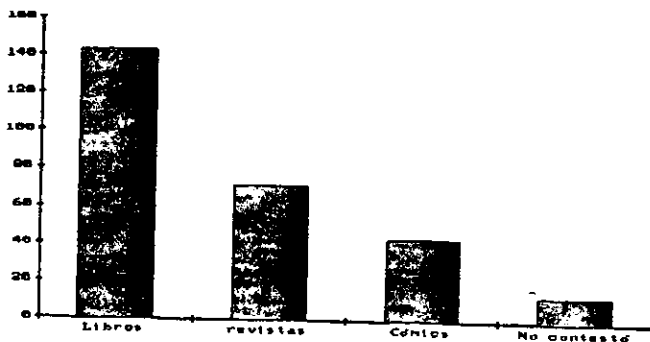
Series	51	Dibujos animados	85
Cómicos	7	Concursos	10
Musicales	13	Deportes	6
Películas	4	Noticieros	3
Telenovelas	22	Culturales y científicos	19

Programas de televisión



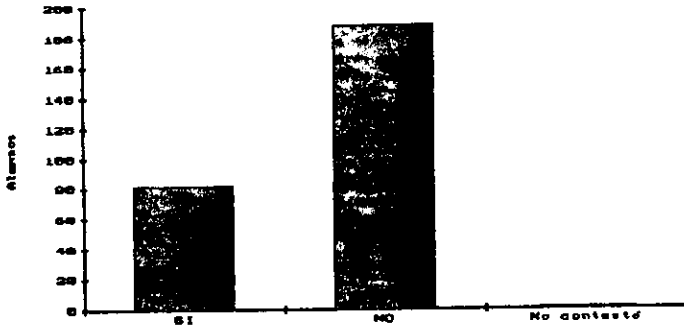
PREGUNTA NO. 8 Menciona un libro, revista o comic que hayas leído últimamente.

Libros	143
Revistas	71
Cómics	43
No contestó	13



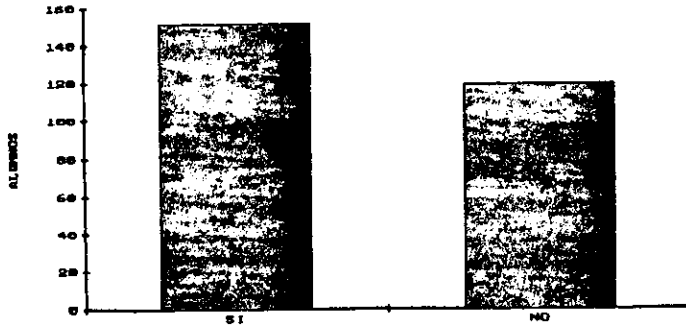
PREGUNTA NO. 9 ¿Tienes acceso a Internet?

SI	81
NO	188
No contestó	1



PREGUNTA NO. 10 ¿Practicas alguna actividad deportiva o artistica después de clases?

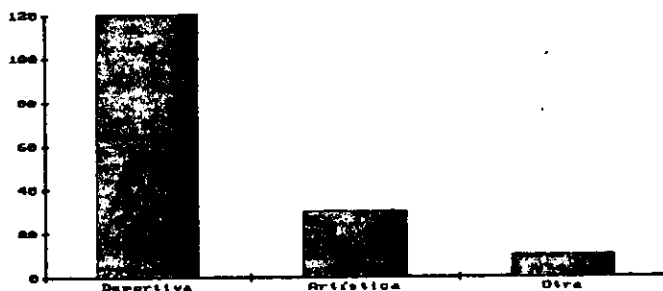
SI	151
NO	119



¿Cuál?

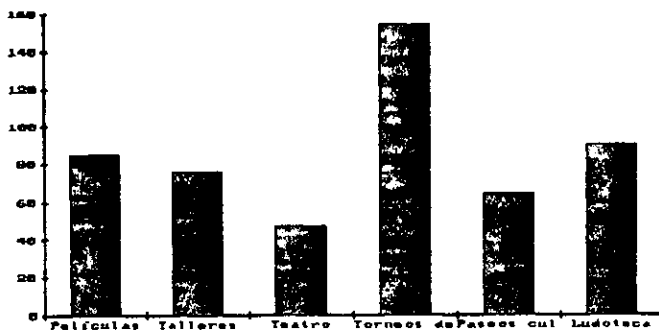
Deportiva	120
Artística	30
Otra	10

Actividad extracurricular



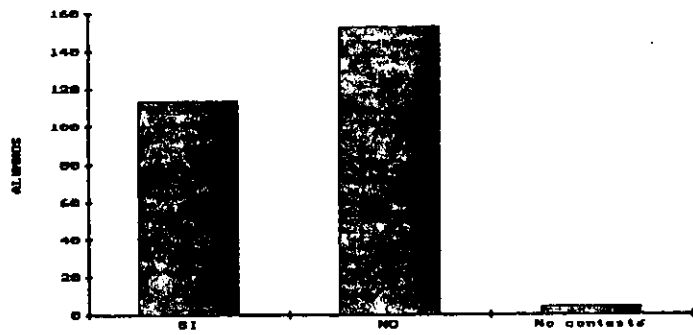
PREGUNTA NO. 11 Si tu escuela brindara actividades para el tiempo libre. ¿cuál escogerías?

Proyección de películas	85
Talleres artísticos y manuales	76
Obras de teatro	47
Torneos deportivos	154
Paseos culturales	64
Ludoteca (sala de juego)	90



PREGUNTA NO.12 ¿Conoces los lugares e instituciones que promueven actividades recreativas?

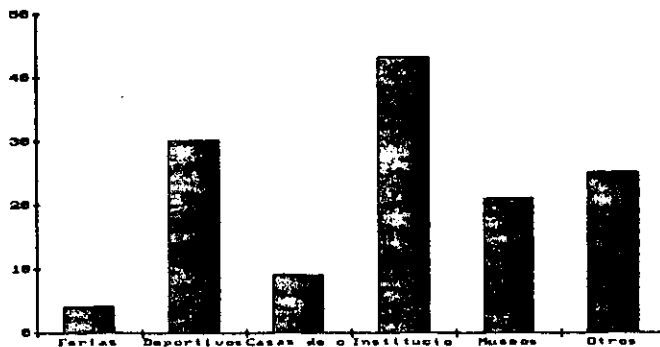
SI	113
NO	152
No contestó	4



¿Cuáles?

Ferias	4
Deportivos	30
Casas de la cultura	9
Instituciones (IMSS, INBA, etc)	43
Museos	21
Otros	25

Tipo de institución



3.2.3 Interpretación de resultados

La reunión de cantidades equitativas en la población encuestada en cuanto sexo, edad y grado escolar representa una muestra aceptable para el análisis e interpretación de resultados.

En lo que respecta a la concepción del tiempo libre, las respuestas manejan el concepto de Dumazedier o de las tres "D" (descanso, diversión y desarrollo), en este aspecto el adolescente vincula el tiempo libre con la diversión, dejando en segundo lugar las actividades artísticas, deportivas y culturales que posibilitan el desarrollo personal, sin embargo, puede hablarse de una actitud de agrado hacia éstas, lo que vincularía la diversión y el desarrollo personal.

El tiempo disponible a la semana para realizar actividades recreativas es de 3 a 6 horas semanales, lo que significa que aunque las obligaciones escolares aumentan en esta etapa debido al número de horas, materias y tareas, el joven cuenta con tiempo para distraerse, y equilibrar la relación entre el estudio y los deberes familiares.

Los padres de familia ejercen gran influencia en el tiempo libre de sus hijos, lo que se refleja en la motivación para que practiquen alguna actividad después de clases, más de la mitad de los adolescentes lo hace, concentrándose en mayor número en las deportivas que en las artísticas.

El grupo de amigos también representa una fuente importante de sugerencias, situación que se utiliza como medio de identificación entre iguales, además de conformar una cultura adolescente, en los gustos musicales, recreativos, además del prestigio que adquieren la realización de estas actividades.

Si bien los docentes deben procurar el desarrollo integral en sus alumnos, la oposición del aspecto recreativo con el escolar, justifica que los profesores consideren como única área de intervención el aspecto académico y conductual de los adolescentes.

La práctica de deportes destaca entre los alumnos de esta institución, el sexo femenino se interesa de igual forma que los varones, por lo que no puede hablarse de estereotipos rígidos en las actividades recreativas como ocurre en la niñez.

Como parte del deseo de experimentar nuevas actividades, los adolescentes ven en los deportes una alternativa de recreo para compartir con los amigos; este interés se refleja en dos aspectos:

Primero.- La práctica de alguna actividad después de clases, donde los deportes preferidos son aquellos que se practican en equipo, por lo que el adolescente además de mejorar su salud física, comparte valores como son la disciplina, la competencia positiva, la colaboración, mismos que aplicarán en sus relaciones personales.

Segundo.- La asistencia frecuente a juegos deportivos y el conocimiento de un número de lugares recreativos como son deportivos e instalaciones para la práctica deportiva: albercas, parques, gimnasios, etc.

En la asistencia a espectáculos y lugares de recreación, surge una tendencia preocupante, pues más del 50% de los adolescentes, nunca acuden al teatro, si bien el costo de este espectáculo no es accesible a todos los estratos económicos, existen opciones de obras para todo público, organizadas principalmente por instituciones de educación y dedicadas a la difusión de la cultura, como son la UNAM, el IPN, INBA o IMSS donde el costo es accesible, incluso ofrecen precios especiales a estudiantes, además de ofrecer una gran variedad de temáticas que van desde el teatro clásico hasta obras dirigidas al sector juvenil.

Los lugares que visitan en promedio los adolescentes, con una frecuencia regular son los cines y los parques de diversiones, seguidos por los museos. Dentro de éstos, puede reconocerse la influencia de la escuela, pues el adolescente entra en contacto con ellos a través de visitas escolares o para la realización de trabajos.

Los eventos populares tampoco causan interés en el grupo adolescente, a pesar de existir una gran gama de ellos, y de

presentarse con periodicidad como son las ferias, las exposiciones temporales de mascotas, libros, juguetes, artesanías etc., algunas de ellas además realizan actividades complementarias como son las conferencias, presentaciones de libros, números musicales, entre otras.

Siendo los periodos vacacionales un espacio importante para disfrutar el tiempo libre, los adolescentes responden que realizan muchas actividades como viajar con la familia y salir con los amigos.

Pero, cabe preguntarse ¿En qué medida estas actividades se convierten en rutina?, pues la repetición no siempre garantiza el disfrute: Un adolescente puede pasar todas las tardes de la semana con los amigos, jugando futbol o platicando, mientras que el fin de semana lo comparte con su familia. La realización de nuevas actividades además de modificar la rutina puede generar nuevas pautas de distracción o entretenimiento, regresando al ejemplo, el joven puede intentar con sus amigos acudir a un deportivo o casa de la cultura cercano e investigar que les ofrece; la familia fomentaría mejor su comunicación en un juego de mesa que ante la televisión.

Los medios de comunicación como la televisión y el radio, no dejan de ser opciones recreativas, los adolescentes prefieren los programas de televisión a los de radio, probablemente por la variedad de programas, que se incrementa con los canales privados. Dentro de este medio, los dibujos animados gozan de gran aceptación entre los adolescentes.

La programación de radio más aceptada es la que trasmite canciones de moda, incluyendo las de idiomas extranjeros; en ambos medios se distingue la oposición entre los programas comerciales y los culturales o educativos, puede mencionarse que el adolescente no conoce las opciones educativas en la televisión o el radio, ya que la publicidad a lo comercial es mucho mayor, pero también cabe la posibilidad de que las conozca y no le causen interés, razón por lo que prefiere los programas comerciales, que además son recomendados por el grupo de iguales.

El hábito de la lectura, se inclina por los libros, aunque destacan los títulos de obras relacionadas con los contenidos escolares; en el caso de las revistas, aquéllas que se dirigen al sector adolescente, y que cubren aspectos de belleza, consejos y espectáculos son preferidas por las mujeres, mientras que los hombres se inclinan por las que hablan de automóviles, computación, de sus temas preferidos y por los comic's.

En una época donde los avances de la tecnología acceden con mayor frecuencia al ámbito familiar, los formas de esparcimiento que brinda el Internet abarcan una gran variedad de intereses del público usuario; en este caso, la mayoría de los adolescentes encuestados no tienen acceso a este banco de información.

Dentro de las actividades recreativas que puede generar la escuela, la preferencia por la realización de torneos deportivos

causa gran interés entre los alumnos, esta actividad puede considerarse tanto en el ámbito extraescolar como dentro del currículo formal en la materia de educación física. En orden de preferencia, continúan la instalación de una ludoteca, que permita la socialización del juguete y del juego como actividad recreativa; la proyección de películas, donde puedan manejarse tanto temas complementarios al currículo escolar, conocer el cine de otros países y ampliar el sentido crítico del espectador.

Los talleres artísticos y manuales, podrían compensar la formación artística que no se manifiesta en la población, además de explorar con habilidades desconocidas por el adolescente.

En el caso de los paseos culturales, son un recurso viable para conocer sitios de interés, ruinas y espacios que escenifiquen la vida de la sociedad mexicana.

Finalmente las obras de teatro, donde el adolescente sea espectador y parte del espectáculo, podrían motivarlo al acercamiento de una nueva actividad de esparcimiento, donde pueda encontrar la diversión con que caracteriza el tiempo libre.

Aunque la mayoría de los encuestados no conocen las instituciones y lugares que promuevan actividades para el tiempo libre, dentro del grupo que contestó afirmativamente menciona más de un lugar, por lo que habría que indagar en las causas del desconocimiento, ya que puede considerarse como lugar de recreo desde

el parque cercano hasta una institución gubernamental como el Instituto Nacional de Bellas Artes.

Las actividades recreativas llenan una necesidad en la vida del adolescente de igual manera que el juego satisface la etapa infantil. Entre los beneficios de las actividades de recreo pueden mencionarse: (81)

- La salud física y mental cuando las actividades proporcionan el ejercicio necesario para conservar una condición física estable y reducen la tensión corporal, al permitir una salida aprobada socialmente de la agresividad reprimida y ofrecer oportunidades para la autoexpresión.
- Mejora del status social, brindan oportunidades de conocer a los miembros del grupo de pares y de mejorar las aptitudes sociales y atléticas.
- La autoevaluación, los pasatiempos con los iguales le conceden la oportunidad de comparar y compartir intereses y aptitudes.
- Formación de criterios para la actividades recreativas adultas, en base al desarrollo de un amplio criterio de intereses.

(81) Hurlock, E., op.cit., p.236

En la elección de dichas actividades, es importante destacar que el adolescente decide en base a sus intereses personales, la oportunidad de intervenir en las actividades preferidas, el sexo, el ambiente y el status socioeconómico, además de los intereses de los pares y el prestigio de los pasatiempos.

La cultura de masas tiende a ser más popular y a universalizarse, lo que ocasiona que todos los sectores sociales reciban los mismos productos culturales. Aún cuando se temen los efectos de la cultura masiva en el hombre, la promoción de la perceptividad, criticidad y creatividad en la actitud del individuo ante los medios, es una herramienta útil para contrarrestar los efectos negativos de los medios de comunicación como vía de consumo.

Finalmente, la creación artística del adolescente derivada de su fluctuante mundo interior, brinda la oportunidad de utilizarla como catarsis emocional, de ahí que artes como la poesía, el baile o la música, le ofrezcan menos resistencia a la libre expresión.

CAPITULO IV

Pedagogía del tiempo libre

Un principio del arte de la educación, en el que deberían fijarse especialmente los encargados de dirigirla, es el que no se debe educar a los niños conforme al presente, sino conforme a un estado superior, más perfecto, en el porvenir de la especie humana.

KANT

4.1 LA NECESIDAD DE UNA FORMACION PARA EL TIEMPO LIBRE

Si se concibe a la formación como un proceso constante y gradual que persigue el desarrollo personal en un ámbito específico, y siendo el aspecto educativo uno de los más importantes del desarrollo humano, queda justificada la intervención de la pedagogía como la disciplina que cuestiona, analiza, planea y propone estrategias en torno a la práctica educativa.

Dentro de una pedagogía del tiempo libre, deben distinguirse dos líneas de acción: "educar en el tiempo libre y educar para el tiempo libre"; la primera de ellas se maneja en Educación Abierta, Alfabetización, Desarrollo de la Comunidad y Capacitación, etc., mientras que la segunda guía el presente trabajo.

En la educación para el tiempo libre, el tiempo libre u ocio se convierte en el objetivo y móvil de la intervención pedagógica. Se pretende preparar, formar a la persona para que viva su tiempo libre de la manera más consciente; este propósito se puede intentar en el marco del tiempo libre o bien fuera de él. El tiempo escolar no es tiempo libre, pero, en principio, podría tener como una de sus finalidades preparar para un ocio creativo.(82)

Esta pedagogía se ha de mover en un doble frente, el primero consiste en la intervención para incrementar los recursos que hacen posibles ocios en favor del desarrollo personal. Se trata de crear

(82) Puig Rovira, Josep M^a et al. La pedagogía del ocio, p.83

posibilidades de diversiones formativas mediante la participación pedagógica en la configuración del medio. El otro frente de intervención es la relación directa y personal del educador-educando.

La pluralidad de los instrumentos recreativos: radio, t.v., cine, hobbies, lectura, etc. y la diversidad de los ambientes como colonias, deportivos, parques, círculos recreativos, bibliotecas, teatros, centros comunitarios, etc. exigen una diferenciación metodológica notable, "en el tiempo libre es preciso que el hombre pueda recorrer todo el arco del hacer humano, desde la ideación hasta el control, y experimentar la satisfacción de ser causa de un resultado, de estar en el principio y el fin de una acción enteramente suya".(83) Se aprende a divertirse divirtiéndose, la reflexión no puede llegar sino en y a través de la experiencia recreativa, donde el sujeto sea quien inicie y controle la actividad.

Uno de los autores exponentes de esta pedagogía es Erich Weber quien señala como objetivos:

- La utilización razonable y llena de sentido del tiempo libre.
- La recuperación del ritmo armónico de la vida humana.

Habla de la importancia del descanso, el juego, el deporte, los hobbies, las vivencias artísticas y las fiestas; pero, sobre todo, recuerda el valor del sentido de estas acciones. Su planteamiento se lleva a cabo desde un punto de vista global, de modo que cuando se refiere a la necesidad de la pedagogía del tiempo libre,

(83) Viotto, Piero et alius La pedagogía hoy y sus corrientes principales, p.221

está sentando las bases de un modo nuevo de ver la educación y una nueva manera de actuar.

Afirma que la moderna problemática del tiempo libre exige una pedagogía específica de ese tiempo, la cual no puede quedar aislada, sino que tiene que integrarse en la educación total. La educación no puede hacer otra cosa que ofrecer una ayuda, y ésta hará probable que el individuo adopte decisiones correctas en su tiempo libre.(84)

Su libro titulado "El problema del tiempo libre" es uno de los más importantes e influyentes en los años 60 y 70. El autor constata la nueva realidad del tiempo libre, su trascendencia y plantea problemas pedagógicos nuevos; su enfoque centrado en el tiempo de no trabajo y su área de incidencia, contribuye a esclarecer pautas pedagógicas generales, aunque no ofrezca un modelo pedagógico concreto. Al final; concluye que no se trata de un problema del uso del tiempo, sino de uno educativo: Saber si estamos preparados más que para hacer algo, para tomar la decisión libre y adecuada de que se puede, quiere o debe hacer entre las muchas opciones posibles.

Otro exponente es Jaume Trilla, pedagogo español, en su libro "La pedagogía del ocio" (en coautoría con Puig Rovira) parte de una concepción ecléctica. Por una parte, el ocio es algo subjetivo: el hombre realiza libremente actividades placenteras para satisfacer necesidades personales, tales como descansar, divertirse o desarrollarse.

(84) cit. en Cuenca Cabeza, Miguel Temas de pedagogía del ocio, p.46

Y además, el ocio requiere la posesión de tiempo libre. De modo que, a decir de los autores, cualquier actividad será de ocio según el tiempo social en que se produce y la actitud personal con que se realiza. Esta doble concepción refleja una conexión con dos tipos de experiencias: su relación con las instituciones de tiempo libre y su reflexión teórica desde la docencia.

Trilla precisa que la pedagogía del ocio es un término amplio, pero que desde un punto de vista de intervención se ha centrado en el sector infantil y juvenil, mientras que la intervención sobre el ocio adulto ha sido objeto de la animación sociocultural. Existen tres condicionamientos de la actividad de ocio:

1. El medio o contexto establece un conjunto de posibilidades para el uso del tiempo libre.

Se refiere a la disponibilidad de espacios, espectáculos, medios de comunicación, instituciones recreativas, productos culturales, etc.

Forma parte del medio o contexto las personas con que directa o indirectamente se relaciona el individuo o puede relacionarse en su actividad de ocio, además de los códigos y normas de carácter legal y moral, costumbres, tradiciones, modas, todo lo que señale los límites entre lo que se puede o no hacer.

2. El lugar que ocupa el individuo en el medio y sus antecedentes educativos.

No todos pueden disfrutar igualmente de las posibilidades de ocio que el medio ofrece, variables como el status social, económico, familiar, sexo, edad, definen para cada persona las posibilidades reales de acceso a los elementos que el medio ofrece para ocupar el tiempo libre.

3. Lo concerniente a la personalidad del individuo.

Donde interviene la libertad, individualidad. Manifestada en gustos, preferencias, afectos, estilos o incluso manías.

Por otro lado, dentro de esta pedagogía, se distinguen los siguientes principios: (85)

- Promover la posibilidad de lo extraordinario.

La capacidad y la predisposición al acto que ocasionalmente salga de lo ordinario, a la aventura, a la realización imaginativa o a la acción creadora, son valores que precisamente en el ámbito del tiempo libre pueden ser cultivados con menos restricciones que en otras otras instancias educativas.

- Cuestionamiento de los ocios masivos.

Considerando éstos como segregarios, masificados, estereotipados y uniformes además de clasistas, costosos y manipuladores.

(85) Puig Rovira, Josep et al. op.cit., p.88 y ss.

- Respetar la autonomía en el qué y en el cómo.

Se trataría de colaborar con el individuo para que aprenda a divertirse mejor. Debe respetar la autonomía del sujeto en la decisión de la actividad y en el proceso de su ejecución, pues suele suceder que se pretende educar para el tiempo libre a partir de actividades directa o indirectamente impuestas.

- Hacer compatibles la diversión, creación y aprendizaje.

El tiempo libre es el ámbito quizá más adecuado para generar esta actividad plural, en cuanto a los valores que en ella concurren. Lo que se intenta es que esta actividad, en la medida en que las condiciones materiales lo permitan, prevalezca en mayor medida en la vida ordinaria individual y social.

- Participación en conjunto de instituciones formativas

Contribuir a la formación de las personas para conseguir un mejor ocio, es una tarea que ha de realizar el conjunto de las instancias educativas (escuela, familia, medios de comunicación, etc.)

La orientación y el contenido del tiempo libre de cada persona viene condicionando por las vivencias y el conjunto de valores, hábitos, destrezas y recursos intelectuales, artísticos y técnicos que la familia, y la escuela han generado; por tanto también estas instituciones y todas aquéllas que tienen una responsabilidad formativa deben aceptar el compromiso de orientar educativamente su influencia en el uso del tiempo libre.

El cultivo de la creatividad, la sociabilidad, la expresión, la espontaneidad y de la autonomía personal armonizarían mejor en un tipo de institución o de medio educativo que tuviera al tiempo libre como ámbito de educación y también como finalidad.

Para explicar la aparición de un nuevo tipo de intervención o institución educativa, hay que recurrir a dos factores:

Externos.- de tipo social económico, político, cultural, etc que hacen necesaria o posibilitan la aparición de aquellas intervenciones, responden a requerimientos socialmente creados que la pedagogía legitimará, asumirá y tratará de cumplir.

Internos.- de caracter pedagógico, parte del repertorio de teorías, técnicas, medios, instrumentos, etc.

- Liberar tiempo para el ocio formativo

La búsqueda de condiciones para desarrollar un plan de actuación educativa sobre el tiempo libre significa conseguir su mejor distribución y aprovechamiento. El tiempo libre adquirido se pierde, por culpa de una planificación inadecuada.

La pedagogía del tiempo libre se ha desarrollado tomando, no como exclusivos, pero sí como propios y coherentes con su función primaria, la educación para el ocio, una serie de valores que casi nunca se encontraban entre los que la escuela cultivaba. Sus ámbitos

están clasificados atendiendo a los medios específicos: colonias, ludoteca, centros infantiles y no-específicos: medios de comunicación, familias, industrias del ocio.

La escuela, la familia, las industrias del ocio, los medios de comunicación masiva y el medio urbano son ámbitos que generan y contextualizan actividades de tiempo libre. En el caso de la institución escolar se dirige al ocio de forma no intencionada; por otro lado, las industrias orientadas al tiempo libre, pueden ser caracterizadas por sus componentes económicos y comerciales que por los de tipo educativo.

La educación para el tiempo libre, planifica su acción pensando en el desarrollo de habilidades, actitudes o experiencias que ayuden a la persona a realizar, en su tiempo libre prácticas de ocio. Este planteamiento es posible llevarlo a cabo tanto en el ámbito escolar como en cualquier otro. Un auxiliar de esta educación es la animación sociocultural que se conceptualiza como las acciones de toda índole que uno o varios animadores dirigen a individuos aislados, pequeños grupos o colectividades más amplias, inspirados en una pedagogía participativa, dialogante y no directiva.

Quiere promover en los destinatarios actividades voluntarias abiertas a todos, que no requieren conocimientos previos, orientadas a facilitar la emancipación personal o colectiva, el desarrollo cultural, la formación permanente, la intercomunicación humana, la

estructuración de la vida social, la ocupación formativa del tiempo libre, la creatividad individual o grupal, la integración crítica en la propia sociedad y la reducción de la distancia cultural entre los individuos.(86) Estas actividades pueden ser artísticas, intelectuales, sociales, prácticas o físicas.

Sin embargo, la animación sociocultural ha tenido mayor aplicación en la educación permanente y en programas para el desarrollo de la comunidad con la población adulta; en el ámbito del tiempo libre empieza probarse en las colonias de verano, en el continente europeo.

El tiempo libre y las actividades de ocio se convierten en el objetivo de la intervención pedagógica cuando se pretende preparar a la persona para que viva su tiempo libre de la manera más adecuada y elija con responsabilidad las actividades que realizará.(87)

Si bien se enfatiza el papel de la pedagogía en la educación del tiempo libre buscar alternativas de acción sería el siguiente paso, vinculándolas con el perfil de hombre a formar.

Para distinguir la educatividad de los medios o actividades de ocio, Puig ha distinguido características o parámetros que se aplican al análisis de la capacidad educativa de cualquier medio de ocio:

- Cantidad de elementos del medio con capacidad de suscitar novedad, un medio tendrá más educatividad cuanto mayor número de relaciones educativas sea capaz de generar.

(86) Ibid., p.201

(87) Roldán Aguilar, Gisela Técnicas lúdicas y el uso positivo del tiempo libre, Tesina para obtener el título de licenciatura en psicología, p.66

- La diversidad, el medio ha de poseer o de ser capaz de crear un cierto grado de redundancia, de hecho, las situaciones o actividades de ocio comienzan a ser agradables con la repetición.
- El grado de adaptabilidad, trata del dinamismo, flexibilidad o capacidad que tiene el medio para ir transformándose al ritmo del propio proceso de cambio educativo del sujeto, grupo o colectividad.
- Organización, algún tipo de armonía, deberá hacerse perceptible y ser vivida por el educando. (88)

Otro autor que si bien no desarrolla ampliamente una educación para el ocio o tiempo libre, pero la contempla como parte de su concepción de educación integral, entendida como "aquella educación capaz de poner unidad en todos los posibles aspectos de la vida de un hombre" (89) es Víctor García Hoz.

La educación personalizada trabajada por este autor es un concepto y un estilo de educar en el que cualquier elemento es educativo si directa o indirectamente contribuye al desarrollo de cada persona. El proceso educativo es algo que se hace realidad en una persona, aunque pueda, y de hecho sea así en la mayoría de los casos, ser estimulado por otras personas.

Los objetivos fundamentales de una educación así son: libertad de iniciativa, de elección y de aceptación concediendo un alcance global que afecta cualquier tipología educativa.

(88) Puig Rovira, Josep et al., op.cit., p.104

(89) García Hoz, Víctor Educación personalizada, p.23

Esta modalidad de educación, estudiada ampliamente por García Hoz contempla orientaciones que bien podía utilizar la pedagogía del tiempo libre como son:

- la singularidad y creatividad

Cada hombre es diferente a los demás, por lo que el objetivo de la educación es hacer al sujeto consciente de sus propias posibilidades. La creatividad humana exige una capacidad de conexión y de relación, así como una actitud de apertura hacia el mundo circundante.

- la autonomía y libertad

La superioridad del hombre sobre el mundo se pone de relieve por dos vías: por el conocimiento y por la acción. La educación de la libertad tiene su expresión en el desarrollo de la capacidad de elección.(90)

- la comunicación

Toda relación humana es comunicación, misma que requiere capacidad expresiva y comprensiva por parte del comunicante.

- una nueva comunidad educativa

En la que la iniciativa y el trabajo personal de los alumnos constituyan el centro de las preocupaciones, estímulos y posibilidades de los maestros, las familias y el ambiente social.

(90) Ibid., p.28

Para éste autor las aficiones y actividades recreativas son temas que se han de tratar en las entrevistas de orientación educativa. Reflexiona sobre la incidencia educativa de los medios de información y diversión, el influjo del cine, la radio, la televisión y las lecturas, pero no profundiza en un planteamiento educativo de las actividades recreativas.

Si bien queda claro que la educación para el tiempo libre es un tema que se ha desarrollado teóricamente por varios autores surge un desfase entre los principios y su práctica en la vida cotidiana.

A diferencia de países como España donde existe una institución dedicada a la juventud que regula la implementación de colonias de verano, campamentos, centros de recreo, etc., como parte de una política social. En nuestro país, las políticas educativas en turno han interrumpido el seguimiento de programas así como de sus resultados en la población juvenil, y aunque existen instituciones que contemplan el uso del tiempo libre es hasta el año 2000 cuando se inicia una reforma que busca actualizar y relacionar las necesidades de la juventud con un programa de desarrollo social.

Por lo que corresponde al pedagogo el crear espacios de aprendizaje, en lo que a formación para el tiempo libre respecta desde el ámbito laboral en el que se desarrolla.

4.2 SU IMPLEMENTACION EN EL AMBITO EXTRAESCOLAR

La educación entendida como un fenómeno histórico-social puede tener varias facetas y únicamente una de ellas, concierne a las escuelas. Son educativos los procesos de aculturación, de socialización, de capacitación y de adquisición de información.

La educación no tiene límites marcados por la edad o por la escuela, se extiende y aplica a todos y siempre, "los medios de comunicación ponen al alcance de todo el mundo los beneficios - y tal vez los prejuicios- de la cultura. El hombre, los grupos, las comunidades y la sociedad en general, pueden participar más intensamente de la socialización y educación".(91)

Por mucho tiempo se consideraba que la educación sólo se impartía en las escuelas, olvidando las posibilidades que ofrecía una concepción más amplia: considerar a la educación como un continuo que va de la educación informal a la no formal y finalmente a la formal(92); modalidades que comparten la tarea educativa bajo distintas condiciones y características.

La educación formal proviene de un sistema educativo institucionalizado, cronológicamente graduado y estructurado por jerarquías, que abarca desde la escuela primaria hasta la universidad.

(91) Puig Rovira, Josep et al., op.cit., p.10

(92) Labelle, Thomas J. Educación no formal y cambio social en América Latina, p.43

La educación no formal es aquella actividad organizada y sistemática realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares. Entre sus características pueden mencionarse:

- Su respuesta a las necesidades de la acción,
- Primer grado de abstracción en el análisis de las prácticas para extraer consecuencias,
- Fácil contacto con los conocimientos a partir de las necesidades,
- La conservación del hábito de trabajo intelectual organizado,
- Su ritmo, duración y finalidad son flexibles y adaptables.

Dentro de esta modalidad puede mencionarse la capacitación, los cursos de actualización, además de los talleres y cursos enfocados a enseñar aspectos de salud (pláticas médicas, preparación de alimentos, prevención de enfermedades), las actividades para personas de la tercera edad, etc.

Por último, la educación informal es un proceso presente en toda la vida por el cual la persona adquiere conocimientos, capacidades, actitudes y aptitudes a través de las experiencias diarias y el contacto con su medio. Se caracteriza por:

- La sensibilización al contacto con el entorno provoca el interés por un tema,
- Posibilidad de la exploración personal,

- Margen de libertad de acción para la elaboración de un proyecto personal,

- Posibilidad de dirigir su propia formación.

Algunas fuentes de educación informal son la familia, la iglesia, los amigos, los clubes, los medios de comunicación, etc.

Una vez hecha la distinción de conceptos, cabe señalar que una persona puede formar parte de dos o tres modalidades en un periodo de su vida, durante la niñez y la adolescencia con la educación formal e informal, mientras que en la etapa adulta pueden conjugarse la no formal y la informal.

En la educación formal se puede decir que es educación del ocio todo lo que forma parte de aprendizajes curriculares relacionados con la práctica de ocios: música, artes, deportes; pero también, lo es desde un plano personal, el desarrollo de valores tales como la singularidad, la alegría o la libertad. Para Scurati(93) la educación de estos valores se concreta en los comportamientos pedagógicos que siguen:

- el sentido del valor
- recuperar la energía individual
- el esfuerzo autorrealizador
- la participación productiva
- ser autor y protagonista de la experiencia

(93) Cuenca Cabeza, Miguel, op.cit., p.14

- el espíritu del juego
- aprendizaje de formas y realizaciones culturales.

Además de contemplar procedimientos metodológicos que incluirían una pedagogía del tiempo libre en este ámbito como son: La enseñanza intuitiva y experiencial, la importancia del juego, eliminación de las tareas, libros de texto y del memorismo, un aprendizaje activo, variado y oral, el uso de todos los materiales didácticos posibles y el aprovechamiento de las excursiones y visitas como procedimiento de estudio.(94)

Se trata, en definitiva, de lograr que el alumno disfrute aprendiendo y encuentre sentido y utilidad en aquello que aprende. Este tipo de pensamiento y métodos, encuentran mayor aplicación en las escuelas influenciadas por el movimiento de la Escuela Nueva, donde autores como Montessori, Dewey y Decroly, revolucionaron la concepción estática y rígida del aprendizaje tradicional.

Sin embargo, no todas las escuelas siguen un método de trabajo que permita la incorporación de los principios de la pedagogía del tiempo libre a la educación formal, hacerlo implicaría no sólo cambios a nivel de métodos de trabajo, sino que involucraría modificaciones en la actitud de profesores y directivos ante la práctica educativa y el papel del alumno en el aprendizaje.

(94) Ibid., p.11

Por lo que el mejor medio de que esta pedagogía llegue a quien la necesita es a través de las actividades extraescolares; mismas que están organizadas para completar la tarea escolar y encaminarse hacia una verdadera educación integral.

Suelen potenciar un tipo de actividad de difícil cabida en los planes de trabajo normales de la escuela y están organizadas dentro de la propia institución escolar.

Tienen relación directa con la pedagogía del ocio pues están concebidas para dar contenido al tiempo libre de los educandos. Son una respuesta de la escuela a inquietudes de la población escolar, por lo que sus posibilidades educativas en el ocio y para el ocio son indiscutibles.

De esta manera, la educación se convierte en componente crucial de la recreación, si se le concibe como cualquier esfuerzo organizado dirigido a mejorar la calidad de vida de individuos y grupos. La educación extraescolar como fenómeno multifacético busca tres grandes objetivos el desarrollo económico, social y personal(95), siendo esta última la principal directriz de la pedagogía del tiempo libre.

Lo que se impondría, no es una organización de los ocios, sino una organización para la integración del adolescente en los ocios del hombre, una preparación emprendida a largo plazo. La apertura de un abanico de posibles elecciones, la multiplicación de las materias de interés constituyen los elementos de una liberación: se abren puertas

(95) Reed, Horace B. et al. Más allá de las escuelas, p.41

que se ignoraban o que se creían cerradas para siempre a revelaciones sorprendentes, crece la oportunidad de comparar, lo que permite hacer uso del autodidactismo y ejercer un espíritu crítico.

"Todo hombre moderno, debe ser en algún momento de su existencia un autodidacta, condición que no puede realizarse con eficacia más que con estructuras mentales bien edificadas, que faltan demasiado a menudo, incluso después de la escolarización".(96)

Dentro del ámbito extraescolar no solo se consideran las actividades extraclase organizadas por la escuela, sino que también involucra la acción que ejercen espacios como la familia, los medios de comunicación, industrias del ocio, instituciones, etc. en torno a la formación del individuo en el manejo de su tiempo libre.

Para que estas instancias promuevan un manejo pedagógico del tiempo libre debe llevar a cabo acciones como son:

- 1) Ofrecer posibilidades que respeten la individualidad,
- 2) Dirigir de algún modo el uso del tiempo libre a favor del cuidado de la salud mental y física.
- 3) Buscar el equilibrio entre tiempo de trabajo y de descanso.

(96) Dumazedier, Joffre et al. Ocio y sociedad de clases, p.187

4.3 ESPACIOS DE INTERVENCIÓN EN LA ADOLESCENCIA

4.3.1 La familia como educadora en la actividad recreativa

La familia es la primera institución, además de unidad económica, afectiva, social, etc. que constituye una comunidad de ocios, es decir, un marco en el cual y a partir de éste, se realiza un número de actividades de tiempo libre. Tanto por lo que se refiere a los ocios cotidianos como los de tipo semanal y anual, la familia ha sido la institución que determinaba su forma y contenido.

El trabajo de la mujer fuera de casa, ha provocado un notable relajamiento en las relaciones intrafamiliares, una progresiva desvinculación de la familia conyugal con otros miembros familiares, la búsqueda de niveles más amplios de autonomía personal de cada miembro del grupo, han ido desdibujando un tanto la imagen de la familia como comunidad de ocios.

Para que la familia sea eficaz en la formación para el ocio es imprescindible en primer lugar, que el clima de convivencia sea positivo, la cohesión entre sus miembros y la comunicación son condiciones básicas.

La responsabilidad de organizar y enseñar a organizar el tiempo a los hijos recae en gran parte en las familias, quienes definen las obligaciones que ocupan el tiempo no escolar, y por tanto el tiempo libre en manos de sus hijos. Los padres que temen al tiempo libre de

los hijos, procuran por todos los medios llenarlo con obligaciones más o menos interesantes y educativas, olvidando la libre decisión de sus hijos.

Las actividades de ocio familiar están orientadas a satisfacer necesidades de descanso, diversión y desarrollo. Los hábitos que poco a poco construirá la familia respecto al tipo de actividades de ocio suelen ser de gran trascendencia para sus hijos y para la satisfacción futura que encontrarán en el tiempo libre.(97)

Margaret Mead cree que los lazos familiares demasiados fuertes traban al individuo en la capacidad de vivir su propia vida y de tomar decisiones. Sugiere que sería deseable mitigar, por lo menos en alguna medida, la enorme presión que ejercen los padres sobre la vida de sus hijos para eliminar uno de los factores accidentales más poderosos que influyen en la libertad del individuo para elegir su propia vida.(98)

Llegar a un sistema tolerante dentro de la familia como sistema universal, donde el adolescente pueda discrepar con sus padres sin que de ello resulte la pérdida del amor, del autorrespeto o el aumento de la tensión emocional. La familia debe convertirse en escuela de la libertad por ser la fuente primera de vida y deberá hacerse escuela de la existencia. Educar es abrir en todo su esplendor la libertad de un adolescente que no puede transformarse en él mismo, si no es haciéndose libre. En ella se basa todo cuanto

(97) Puig Rovira, Josep et al., op.cit., p 150

(98) Muuss, Rolf E. Teorías de la adolescencia, p. 104

el adolescente será después y su futuro de adulto dependerá de la manera en que haya aprendido a ser libre.(99)

Los jóvenes de la actual generación pretenden, ante el asombro de los adultos tomar las riendas de su propia vida a una edad en que antes sólo se esperaba que obedecieran.

La autoridad paterna es cuestionada y se confiere un valor especial a la palabra "permitir". Esta permisividad de parte de los padres, en algunos casos llegan a los extremos cuando los padres que ven menguada su autoridad no pasan de ser sino espectadores de los posibles peligros por los cuales atraviesan sus hijos en su camino hacia la vida adulta.

Tanto padres como hijos desean definir parámetros sobre que es la libertad y permisividad pero la comunicación se rompe y se presenta el conflicto.(100)

Ser modelo significa esperar que los demás nos tomen como muestra de lo que les gustaría ser, desde pensar o actuar como uno, o hasta la forma de afrontar los problemas. La función de los padres como modelos se amplía en la adolescencia debido a que los hijos:

- observan y analizan el comportamiento de los padres,
- son más eficaces en la integración a sus vidas de la conducta que presentan los modelos,
- adoptan una actitud más crítica frente a los modelos que deben o quieren seguir.

(99) Charboneau, Paul E. Educación. Problemas de la juventud, p.255

(100) Batllori Guerrero, Alicia "El adolescente y la problemática familiar" en Perfiles educativos, No.60., p.69

La intención de los padres de servir de ejemplo, no siempre es recompensada, pues a los hijos les molesta la atención y el consejo que no han solicitado, quieren sentirse capaces de encontrar su camino sin la dirección de sus progenitores. Consideran la ayuda como una interferencia y el consejo como autoritarismo; por lo que los padres suelen ser un modelo, en mayor medida, cuando intervienen en ocasiones importantes para el desarrollo de sus hijos.

Si se dejan de lado las críticas y se acepta al adolescente como es, generalmente, éste aprende más de las consecuencias de su conducta que de los sermones que le dan. Con el tiempo el adolescente se va a convertir en algo muy distinto de lo que era; aún cuando siga siendo la misma persona, su carácter se irá conformando de acuerdo con las experiencias que adquiere en el curso de su vida.(101)

La familia se ha considerado el marco de los momentos de ocio de sus miembros: debido a que una de sus funciones es aportar a sus miembros una seguridad física y psicológica. El tiempo libre ha aumentado en la jornada y en el año de trabajo; la actividad profesional es más intensa y fatigante, por lo que la familia es el lugar apropiado para la recuperación de fuerzas puestas a prueba en el dominio social.

Los miembros de la familia trabajan en el exterior y es en el recreo donde la unidad de la familia bajo la forma dinámica del proceso de cooperación, encontrará la vía para ejercerse: "En la

(101) Ibid., p.71

medida en que la familia tiende a convertirse en una comunidad de ocios cada uno de sus miembros se coloca en relación a los otros, en su autonomía personal".(102)

Si cuantitativamente los ocios ganan terreno en toda la sociedad cualitativamente, las diferencias continúan siendo grandes entre los medios sociales, interviniendo también el valor de los ocios. Algunos favorecen la evasión fuera de la realidad cotidiana mientras que otros permiten obtener un beneficio personal, participar de la vida cultural, enriquecerse y desarrollarse espiritualmente; y el medio familiar no siempre se enriquece con la introducción de los ocios contemporáneos.

Las familias deben preferir lo educativo y cultural a lo distractivo. Pero es muy difícil luchar contra la corriente de facilidad, que tiende a recibir lo que la sociedad suministra. Los ocios actúan según su grado de calidad, mientras más ricos, más fácil será lograr una conversación aprovechable. El peligro de los ocios que transmiten los medios reside en su pasividad.

Las actividades de ocio deben favorecer la organización dinámica de los miembros de la comunidad alrededor de un tema lúdico, pero llega a ocurrir que el padre o la madre gocen de una actividad particular y que organicen toda la vida familiar en provecho de su necesidad individual de ocio.

(102) Dumazedier, Joffre et al., op. cit., p.177

Los ocios familiares deben enriquecerse lo más posible; incumbe a los padres un nuevo papel que exige más virtudes pedagógicas y conocimientos culturales que autoridad en el sentido tradicional de la palabra; mismas que no bastan para asegurar el desarrollo personal de los miembros de la familia, sobre todo de los jóvenes, por lo que ha de buscarse un equilibrio entre las ocios intrafamiliares y extrafamiliares.

Tal vez sea necesario que los jóvenes escapen prcialmente del medio familiar para después volver a él con la capacidad de enriquecer a los otros y de enriquecerse a sí mismos a su vez. La actitud de los padres ante el ocio es de suma importancia ya sea una actitud crítica, selectiva, constructiva o no, pues siguiendo el modelo de los padres, los hijos aprenderán que el tiempo libre tiene un gran número de posibilidades, o por el contrario que es un tiempo perdido que no reporta utilidad.

4.3.2 La escuela secundaria y el papel del docente

En la actualidad, es cada vez mayor el número de estudiantes que concurren a las escuelas; el periodo de su vida que dedican al aprendizaje y la cantidad que aspira a obtener diplomas de enseñanza superior y universitaria. Las escuelas secundarias acogen a sectores cada vez mayores de la juventud en edad escolar, que llegan a ellos

no sólo a través de la instrucción formal impartida en el aula sino también por las actividades extraescolares.

La escuela secundaria en la que los alumnos se hallan en la etapa de su adolescencia y son capacitados desde los puntos de vista científico y técnico, así como social y artístico. Tiene una función propia: educar a los adolescentes promoviendo el desarrollo integral de todas sus capacidades personales, para dar a ese desarrollo un sentido valioso con relación a la vida social, y a la participación que el país reclama. Esta educación ha ido perdiendo su propio valor, al convertirse en el escalón para llegar a una educación superior.

No se reconoce a esta escuela un contenido, ni significado propio; pues el alumno egresado de este nivel no tiene cabida dentro de ningún empleo. (103)

En nuestro sistema educativo, esta educación difiere de la enseñanza primaria no sólo por el número de materias, profesores y horas; sino por la organización en módulos de clase, de manera que el alumno recibe ocho clases al día de distintas áreas del conocimiento además de de ser impartidas a través de técnicas didácticas distintas.

Desde la pedagogía del tiempo libre, el papel de la escuela sería preparar la experiencia del adolescente, proporcionándole criterios de selección y juicio para sus capacidades recreativas, ayudándole a manejar las sugerencias que provienen del ambiente que

(103) Cesar, Margarita Orientaciones para los alumnos de la escuela secundaria, p.118

le rodea, "tarea de la escuela no es la práctica del tiempo libre, sino la preparación para el tiempo libre". Educar para el tiempo libre significa preparar la experiencia lúdica, enseñando las técnicas de la recreación, presentando una escala de valores como criterios de selección, haciendo la historia de las diversas actividades lúdicas.(104)

Hay acciones que el hombre realiza sin una necesidad externa que lo impulse a ellas; la libertad consiste en condicionarse uno mismo continuando libre en cualquier momento para dejar o cambiar las actividades. La satisfacción que producen estas acciones se deriva del hecho de realizarlas por sí mismas y son totalmente intrasferibles: uno no puede divertirse por otro.

El interés es quien provoca el esfuerzo creador, en correspondencia con las necesidades individuales. Si no se escucha al individuo, no se averiguan sus necesidades y posibilidades, por lo tanto la educación no existe.(105)

Adecuar el manejo de contenidos académicos a las necesidades de los alumnos de este nivel, será la vía de lograr aprendizajes significativos. Posibilitar en las generaciones futuras nuevas alternativas de desarrollo, que puedan señalar los cauces de su propia vida de acuerdo con otro tipo de valores; que las diferentes variables que participan en el proceso enseñanza - aprendizaje

(104) Viotto, Piero et al., op. cit., p.218

(105) Carneiro, Leao Adolescencia: sus problemas y su educación, p.198

posibiliten en los estudiantes la satisfacción plena de sus necesidades físicas, emocionales, de reconocimiento social y de autorrealización. Que las generaciones futuras sean capaces de criticar y superar el mundo actual que los adultos hemos formado.

Hablar de un cambio en la educación implica modificar la visión del educador (profesor) el cual debe de proporcionar información imparcial, objetiva; acorde con la edad física y mental y con la experiencia de los adolescentes. Con afecto y respetando su personalidad; inspirar respeto y fomentar la libertad de expresión; por otro lado no pueden lograrse objetivos sin la existencia de una disciplina basada en el respeto, la empatía y la comunicación.

Los significados transmitidos por los medios de comunicación como la televisión, la radio y los medios impresos, constituyen elementos centrales en la conformación de las culturas juveniles en México.

Este fenómeno de implicaciones educativas aún desconocidas, no ha sido asumido seriamente por el sistema educativo del país, y en consecuencia existe cierto desfase entre sus políticas curriculares y pedagógicas tradicionales y las nuevas culturas juveniles.(106)

Respetar el tiempo libre, favorecerá la aparición de actitudes de ocio que ayudarán a dar contenido educativo a las actividades que se realizan. Desde este enfoque, la tarea de los educadores tiene dos vertientes:

(106) Hernández, Gregorio "Consumo cultural de los jóvenes" en: Revista Cero en conducta, No.35., p.57

1. La creación del medio propio de cada una de las situaciones de ocio: la configuración del espacio, el tiempo, los sistemas de comunicación, el grupo, las normas son las tareas principales.

2. El mantenimiento de una actitud y el establecimiento de unas relaciones que aseguren el contacto humano y la realización educativa.

El educador hará lo posible para cumplir las características que definen el ocio de manera que sean benéficas para la formación de cada uno, debe trabajar para que las actividades de ocio beneficien la educación de los individuos que la realizan, cumpliendo condiciones como son:

- Respetar y en la medida de lo posible, ampliar el tiempo libre de niños y jóvenes,
- Favorecer la autonomía, la concepción y realización de las actividades,
- Facilitar las experiencias de recreo que pueden obtenerse durante la actividad y la satisfacción de ciertas necesidades personales.

Debe enseñar al joven a organizar su tiempo libre, ya que es fácil perderlo sin percatarse; hay que tomar conciencia de disponer de un tiempo enteramente propio y aprender a resistir las programaciones del tiempo impuestas por la publicidad.

En el contexto pedagógico del tiempo libre, el educador debe cuidar cuatro órdenes de preocupaciones:

1. Aprender a descansar

El descanso debe satisfacer siempre, la necesidad de reposo alternado con el trabajo. En la jerarquía social se observa que la gente no sabe descansar, la educación no ha logrado dar a los individuos y a los grupos el sentido de los ritmos biológicos, resultados de enseñar al hombre una higiene física y mental.

2. Aprender a vivir en sociedad

El ocio en la vida moderna debe participar y contribuir al desarrollo de la vida social. Hay que contar con las posibilidades de adaptación del ser humano a nuevas condiciones de vida; pues se educa así mismo a lo largo de su vida por el contacto con la experiencia.

Evidentemente existen un cúmulo de experiencias que la educación formal no podría proponer al adolescente. El ocio debe incitar a los hombres a tomar una parte activa en la vida pública bajo todas sus formas.

3. Preparar para la libertad

El ocio debe favorecer el enriquecimiento de la personalidad en el plano físico y mental, permitir al hombre toda aquella actividad mental que demasiado a

menudo es negada por el trabajo mecanizado. Al existir la iniciativa y elección personal en una actividad libre, el ocio permitirá la educación. "En la medida en que el ocio vaya tomando una importancia cada vez más considerable en la vida, dará al hombre la ocasión de ser más hombre".(107)

4. Buscar la relación entre los contenidos escolares y las posibles actividades recreativas

El adolescente elige en base a las opciones con que cuenta, por lo que en la medida que el profesor vincule las actividades de aprendizaje con recursos como la televisión, el radio, el cine, teatro, exposiciones, visitas, etc., no sólo reforzará el manejo de los conocimientos vistos en clase, sino que promoverá el aprendizaje voluntario y la probable adopción de ocios no explorados.

Los intereses de los adolescentes determinan a probar muchas actividades y a adquirir conocimientos sobre ellas, el joven que posee muchos intereses no corre el riesgo de desarrollar una personalidad unilateral. La abundancia de intereses sanos permite al joven en presencia de un obstáculo, pasar con más rapidez y con menos tensión de una actividad interesante a otra.

Una manera de aprovechar los intereses en la educación del adolescente es presentar la situación de conocimiento en forma que el

(107) Dumazedier, Joffre et al., op.cit p.198

adolescente lo necesite para resolver algún problema o para contestar alguna pregunta que lo motive a buscar su respuesta.

Los educadores de ocios ponen el dedo en la llaga cuando reconocen que los adolescentes no han aprendido en la escuela a hacer uso de su libertad; el sentido de la iniciativa y el gusto por la investigación no se cultivan en la vida escolar.(108) Hecho que justifica la concepción de que la educación para el ocio adquiera una connotación mayor dentro de lo extraescolar.

Sin embargo, en la escuela secundaria, la Secretaría de Educación Pública inicia reformas en su plan de estudios que se llevarán a la práctica en el ciclo escolar 1999-2000 y 2000-2001, mismas que se relacionan con la educación para el tiempo libre.

Los contenidos de las asignaturas de Civismo I y II y Orientación Educativa se integrarán en una que recibirá el nombre de Formación Cívica y Ética, pretendiendo como objetivo:

* Proporcionar elementos conceptuales y de juicio para que los jóvenes desarrollen la capacidad de análisis y discusión necesaria para tomar decisiones personales y colectivas que contribuyan al mejoramiento de su desempeño en la sociedad.(109)

(108) Ibid., p.201

(109) Programa de Formación Cívica y Ética, p. 6

Dentro de sus tres áreas temáticas aquella que aborda las problemáticas y posibilidades de los adolescentes involucra la recreación como una área que tiene relación con la vida personal.

En los tres grados existen temas de vinculación con el manejo del tiempo libre, siendo más explícito en en el primer curso de la asignatura. (Cuadro 1)

PRIMER GRADO

- * La educación como medio de adquisición y comprensión de la cultura y el arte.
- * Función de las actividades físicas, recreativas y deportivas en el desarrollo sano del adolescente.
- * Proyecto de vida: identificación de gustos y aspiraciones

SEGUNDO GRADO

- * Valores cívicos: libertad, responsabilidad...
- * Medio social: familia, amigos, escuela...

TERCER GRADO

- * Toma de decisiones.
- * Papel de los medios de comunicación.
- * Estudio, trabajo y realización personal.

Cuadro 1. Temas de Formación Cívica y Ética que se relacionan con la Pedagogía del tiempo libre.

Aún cuando se conservan contenidos de las materias anteriores, el carácter formativo de esta nueva asignatura persigue iniciar al adolescente en el conocimiento de sí mismo, en su participación en instancias sociales y en la elección de vías para mejorar su vida y entorno.

De alguna manera la impartición de esta asignatura permitirá al docente lograr un acercamiento mayor a la vida de los adolescentes, lo que exigirá mayor responsabilidad y conciencia de su papel profesional.

Como hasta la realización de esta investigación no puede hablarse de resultados en la impartición de esta nueva asignatura, el ámbito extraescolar puede ser el espacio que reafirme aquellos contenidos relacionados con el uso del tiempo libre y brinde un panorama más general y acorde con las necesidades de los adolescentes.

Debido a que dentro de los contenidos curriculares se distingue un mayor énfasis a la actividad deportiva en la integración del trabajo en equipo y al servir de herramienta que aleje la drogadicción y el pandillerismo del adolescente. Negando en cierta forma, la existencia de actividades lúdicas, la propuesta de los medios de comunicación y el auge de los juegos electrónicos.

4.4 EL PEDAGOGO EN LA EDUCACION PARA EL TIEMPO LIBRE DEL ADOLESCENTE

La idea de la educación integral es una vieja aspiración pedagógica que la escuela en la práctica raramente ha satisfecho. La escuela nos guste o no, ha estado y está polarizada hacia la dimensión intelectual, mientras la afectividad, la sociabilidad, la sensibilidad, la expresión artística, o incluso la educación física, fuera de contadas excepciones no hacen más que confirmar la regla, han penetrado en la escuela, ostentado un papel muy secundario y subordinado. (110)

Por un lado, se ha empezado a difundir la tesis de que la persona es educable durante toda su existencia y recibe educación a partir de otras instituciones, medios y ámbitos no siempre reconocidos como específicamente educativos; se trata de los conceptos de educación no formal, educación informal y educación extraescolar.

Sin embargo, a pesar de esta concepción globalizadora, no se han logrado resultados visibles y objetivos en la educación del adolescente que se reflejen en la vida misma. Si se concibe que en la sociedad industrial una característica primordial es la producción y el consumo, su concepción de hombre será vista en término de producto.

(110) Puig Rovira, Josep et al., op. cit., p.67

La etapa adolescente ha originado la creación de una cultura de consumo, que se verá reflejada en el modo en que vivan su tiempo libre. Por otro lado, la educación humanista da prioridad a una educación personal, formación que se adquirirá a través del estudio de los filósofos y literatos, de la admiración razonada de las obras de arte, del cuidado del propio cuerpo, a través de la meditación y la contemplación; educación que busca preparar para una vida sabia y feliz. Es en definitiva, una educación poco utilitaria, si se compara con la postura anterior.

Necesitamos una enseñanza que ayude a recuperar el gusto por la belleza, por la meditación, por el estudio gratuito, cualidades que no tienen porque negar ni oponerse a la formación más técnica y profesional. Se propone un realismo humanista que sintetizando el trabajo con el hombre, eduque un nuevo tipo de ciudadano, capaz de trabajar y de disfrutar del tiempo libre, de dar sentido al ocio y al trabajo.

Una manera de conseguirlo es enseñar a los educandos a disfrutar con las creaciones humanas, a comprenderlas, apreciarlas y saber prolongarlas con aportaciones personales.

Por lo que, una de las tareas del profesional en pedagogía consiste en preparar a los jóvenes y a todo adulto en contacto con ellos, para que ellos mismos sean capaces de orientarse hacia aquellas actividades o aptitudes que favorezcan su desarrollo mental.

Cabe mencionar que una de las características más importantes de la persona que goza de salud mental o está autorrealizada es su capacidad creativa, o sea su habilidad de imprimir un sello particular a todo lo que hace en su vida. La apertura creativa conduce al autodescubrimiento dinámico de uno mismo y del papel o rol en la vida personal, familiar, social o de trabajo.

Hablar de la formación del adolescente implica abordar el campo de la pedagogía, entendiendo este concepto como el proceso constante y gradual cuyo objetivo es el ajuste y desarrollo personal y social del individuo.

Una vez que se ha justificado el papel del pedagogo dentro de la formación del adolescente, el tiempo libre como fuente continua de información, formación y experiencias puede ser el enlace entre lo escolar y el medio social que vive el adolescente, además de que el avance tecnológico, brinda cada vez formas de recreación automatizadas que alejan al adolescente de la posibilidad de reflexionar y cuestionar lo que se le presenta.

Es en el área de la Orientación educativa donde la actividad extraescolar permitiría al adolescente entrar en contacto con las actividades recreativas; concibiendo ésta área como un proceso inherente al fenómeno educativo por el que atraviesa el alumno; pretende guiar al estudiante hacia su integración académica, familiar, social, que le permita actuar de manera definida en su

relación social: lo que posibilita reconocer al alumno como un sujeto biopsicosocial producto de una historia personal, con características particulares, que tiene una participación en su propio aprendizaje.

La intervención del pedagogo como orientador educativo en el sistema del nivel medio básico, consiste en planear actividades que respondan a las exigencias y necesidades diagnosticadas de forma interna en la institución, sugiriendo acciones, estrategias y alternativas que coordinen el trabajo del personal docente y directivo. Su intervención en la planeación de actividades extraescolares persigue finalidades como: informar, rescatar valores culturales y promover la participación activa de la población escolar.

Entre las actividades profesionales que el pedagogo puede ejercer en la educación para el tiempo libre, además de la orientación educativa se encuentran: la capacitación de docentes, padres de familia y promotores de actividades recreativas, el diseño, aplicación y evaluación de programas para el uso del tiempo libre y la elaboración de material didáctico.

Cabe destacar que, los lugares de educación tradicionales como la familia y la escuela no se preocupan de la educación para el tiempo libre, misma que es necesaria y urgente en un hombre moderno que ante el número de posibilidades para divertirse, es incapaz de elegir y controlar su tiempo libre.

Por lo que un fin de esta pedagogía es la aceptación de tiempo libre como un tiempo con valor, capaz de enriquecer la personalidad mediante actividades creadoras, además de la formulación de un juicio crítico en la elección y control de las actividades recreativas; "además de la experiencia vivencial, debe conjugarse una preparación técnica (del cómo) para poder apreciar además de entender los diversos lenguajes".(111) Después del disfrute del espectáculo tiene que seguir la discusión para integrar la impresión emotiva con una valoración crítica.

Indirectamente la escuela puede preparar a los alumnos para disfrutar del tiempo libre que tienen y tendrán en el futuro; aunque no pueda generar situaciones de ocio, puede permitir que se manifiesten las notas subjetivas y personales de libertad y autosatisfacción que definen en parte el ocio. Este es, por tanto, otro motivo que hace de la escuela una institución que también puede colaborar en la formación para el ocio.

La pedagogía del tiempo libre puede generarse en tres ámbitos diferentes:

- * el tiempo libre escolar (112),
- * las actividades extraescolares y
- * la influencia de los programas y métodos en la formación para el ocio.

(111) Viotto, Piero et al., op.cit., p.222

(112) Se entiende por tiempo libre escolar aquellos ratos que dentro del horario escolar no están ocupados por el trabajo propiamente instructivo o formativo.

Forma parte de la acción del pedagogo, crear espacios de aprendizaje, además de contar con una formación social-humanista que al considerar la práctica educativa como objeto de estudio, permita la reflexión sobre el "deber ser" de la educación, buscar teorías que fundamenten la acción educativa, aplicar técnicas en la resolución de problemas hasta manejar la capacidad crítica y creativa para ir más allá de lo conocido, en lo que respecta a la educación del hombre.

CAPITULO V

Manejo del tiempo libre: programa educativo

Date tiempo para trabajar,
es el precio del triunfo.
Date tiempo para pensar,
es la fuente del poder.
Date tiempo para jugar,
es el secreto de la eterna juventud.
Date tiempo para leer,
es el fundamento de la sabiduría.
Date tiempo para soñar,
es atar tu carreta a una estrella...

(Fragmento, PENSAMIENTO IRLANDES)

5.1 DATOS GENERALES

Nombre del programa:

"Explorando opciones recreativas"

Duración total: 15 horas

Número y tiempo de las sesiones:

6 sesiones de 2 horas 30 minutos cada una.

Población a quien va dirigido:

Adolescentes que cursan algún grado de la educación secundaria.

Perfil del instructor:

Este programa podrá ser impartido por pedagogos, orientadores, maestros, psicólogos y educadores en general que trabajen con adolescentes y posean las siguientes características:

- * Vocación para la docencia.
- * Contar con fundamentos teóricos sobre psicología de la adolescencia, pedagogía del tiempo libre, didáctica y manejo de grupos.
- * Proporcionar información imparcial adaptada a la edad física y mental, así como a la experiencia y contexto de los adolescentes, respetando su personalidad.

* Imponer una disciplina de respeto y tolerancia entre los adolescentes con respecto a los demás participantes y hacia el instructor.

* Estar al día en aspectos de la cultura adolescente (modas, lenguaje, gustos, etc.) así como en las actividades recreativas, artísticas, deportivas, culturales y educativas que promuevan las instituciones gubernamentales y privadas dirigidas a la población juvenil.

5.2 PRESENTACION

El presente programa se fundamenta en la pedagogía del tiempo libre, ubicándose bajo la línea de acción de "educar para el tiempo libre", el cual al igual que las actividades de ocio se convierten en objetivos de intervención pedagógica al orientar a la persona para que viva su tiempo libre de una manera creativa y elija con responsabilidad las actividades que realizará.

Se trata de crear posibilidades de recreación formativas, guiadas por la libertad de elección y el respeto a la individualidad, que brinden al adolescente la oportunidad de conocerse a sí mismo, además de crear pautas para la diversión y esparcimiento en la vida adulta.

La población adolescente tiene problemas en la elección de actividades y control de su tiempo libre ante el gran número de posibilidades de diversión, recreación y desarrollo que brinda el medio que le rodea.

En la mayoría de los casos, predominan las opciones que promueven los medios de comunicación masiva, la intención no es negar su existencia, sino dar otras alternativas de recreo y ver desde otra perspectiva las ya conocidas. Para dejar en manos del adolescente la decisión de ocupar su tiempo libre en aquéllo que prefiera por convicción propia.

Aunque este programa se ubica primordialmente dentro del ámbito extraescolar aborda contenidos que son afines con las asignaturas de Formación Cívica y Ética y Orientación Educativa en la educación secundaria.

5.3 OBJETIVO GENERAL

Proponer opciones recreativas bajo los criterios de difusión, participación y respeto a los intereses personales que amplíen las posibilidades de elección en el uso tiempo libre, entendido como espacio de formación y desarrollo personal.

5.4 CONTENIDOS TEMATICOS

MODULO I EL TIEMPO LIBRE

Este módulo de carácter introductorio, pretende que los participantes cuenten con un marco de referencia sobre el tema del tiempo libre a través de la revisión de conceptos y funciones que fundamenten la visión de este tiempo como un derecho y un espacio de desarrollo.

- * Conceptos y funciones del ocio y tiempo libre
- * Derecho al disfrute del tiempo libre
- * El uso positivo del tiempo libre

MODULO II LOS MEDIOS DE COMUNICACION

En este apartado se estudiará el papel de los principales medios de comunicación, quienes en gran medida ocupan el tiempo libre de los adolescentes, mediante una visión de análisis y promoviendo que el participante experimente con opciones que no conozca.

- * La televisión
- * La radio
- * El cine
- * Publicidad recreativa

MODULO III LECTURA RECREATIVA

El participante apreciará distintos formatos de texto que promueven la lectura como una actividad de recreo y desarrollo personal, en base a sus intereses o expectativas personales.

- * Elementos que motivan la lectura
- * Los libros
- * Las revistas
- * Los cómic's

MODULO IV LA ACTIVIDAD DEPORTIVA

Debido a la importancia que juega el deporte en la conservación de la salud y como vía de esparcimiento, es que se dedica este módulo al conocimiento de distintos deportes y actividades físicas a partir de los intereses de los participantes.

- * El ejercicio físico: ventajas y desventajas
- * Condiciones para la práctica deportiva
- * Abanico de deportes y actividades físicas

MODULO V PASATIEMPOS ELECTRONICOS

Los avances tecnológicos acceden con mayor frecuencia a los hogares hasta aceptar como cotidiana su presencia, en este bloque se cuestionará el papel de este ludismo electrónico en la diversión y socialización de los adolescentes.

- * Los videojuegos

- * El internet

MODULO VI OTRAS OPCIONES: CULTURA Y JUEGO

La actividad recreativa no sólo tiene lugar en las opciones mencionadas con anterioridad, existen otras posibilidades que fomentan el desarrollo personal mediante el acercamiento a la cultura y la revalorización del juego, por lo que en este bloque se expondrán dos lugares que brindan al participante la oportunidad de experimentar nuevas vivencias que podría incluirse en actividades posteriores de recreo.

- * Los museos

- * La ludoteca

5.5 METODOLOGIA DE TRABAJO

El programa será de carácter teórico-práctico comprendiendo dos momentos. En el primero incluirá la intervención directa del instructor en cuanto a la exposición de algunos contenidos, organización y supervisión de actividades, mientras que el segundo incluye la participación individual y grupal de los adolescentes.

El logro de resultados positivos dependerá en gran medida de este último momento, ya que será de gran importancia la disposición y el compromiso del participante así como el trabajo en equipo, hablar del manejo del tiempo libre implica recurrir a los antecedentes y conocimientos personales, por lo que la reflexión no puede llegar sino en la y sobre la experiencia recreativa.

Aunque existe una división en cuanto a las funciones instructor-participante, durante el desarrollo del programa ambos jugarán un papel activo de retroalimentación constante que lleve a un aprendizaje de ambas partes; postura que deja de lado la relación unilateral entre un docente transmisor y el alumno como receptor pasivo que predomina en la educación tradicional.

La impartición del programa se encuentra dividido en seis módulos en los cuales se enriquecerán los contenidos con el uso de técnicas grupales y recursos didácticos así como de formas de evaluación.

En la primera sesión de trabajo, los participantes resolverán un cuestionario cuya intención es brindar al instructor un marco de referencia sobre los intereses y el uso del tiempo libre, mismo que brindará líneas de acción para profundizar o no en los contenidos del programa.

A partir del segundo bloque el participante deberá realizar trabajos de investigación denominados Requisitos, mismos que servirán de introducción a los temas o formarán parte de las actividades que se realizarán en la sesión, en la medida en que la periodicidad de las sesiones sea mayor permitirá que estos trabajos se realicen con mayor profundidad y calidad; en este caso se propone que las sesiones sean semanales.

Dependiendo del número de participantes, el instructor decidirá si los trabajos se realizan en equipo para facilitar la participación general y la revisión de éstos.

Cabe destacar que desde la primera sesión, se iniciará la elaboración de una cartelera de actividades recreativas, que irán conformándose con las sugerencias de los participantes y del instructor, la intención principal es dar alternativas para los trabajos de evaluación. Dicha cartelera no sólo incluirá actividades temporales sino que pretenderá que los jóvenes utilicen su creatividad para sugerir alternativas de ocio que puedan realizarse indistintamente.

5.6 RECURSOS Y TECNICAS

En la exposición de información es importante el buen manejo de ésta, y el dinamismo que se da mediante el uso de auxiliares preferentemente de tipo gráfico y visual como son:

- láminas
- acetatos
- diapositivas
- grabaciones
- videos
- materiales impresos

En cuanto al uso de técnicas predominará la de tipo expositivo, acompañada de técnicas de integración y dinámicas grupales, cabe destacar que las que se mencionan pueden respetarse o modificarse a juicio del instructor.

5.7 EVALUACION

La evaluación entendida como un proceso continuo y permanente comprenderá dos momentos:

- En cada bloque existirá una parte de la sesión que retroalimente los temas manejados, misma que permitirá obtener evidencias de aprendizaje en los participantes además de proporcionar líneas de acción en el trabajo del instructor.
- Al término del programa en donde se evalúa la apropiación del conocimiento así como la repercusión de las actividades en la organización del tiempo libre de los participantes además de la forma en que fue impartido el curso.

Los temas tratados y el carácter no formal del programa dificultan la certificación de conocimientos, por lo que se considerarán como parámetros de evaluación para dar por acreditado o no al participante los siguientes:

- * Asistencia
- * Participación
- * Trabajos de requisito elaborados por los participantes.
- * El trabajo grupal durante las sesiones encaminadas a la reflexión sobre los contenidos.
- * El reporte escrito de tres actividades recreativas.

5.8 CARTAS DESCRIPTIVAS

I. EL TIEMPO LIBRE

Nombre del módulo

Duración: 2 horas 30 min.

OBJETIVO PARTICULAR:

1.1 Apreciar el tiempo libre como un tiempo valor capaz de enriquecer la personalidad mediante la realización de actividades recreativas.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
	El participante:
Presentación del programa	1.1.1 Recibirá información general del programa: objetivo, contenidos, trabajos, cartelera, evaluación, etc.
Integración del grupo	1.1.2 Participará en una dinámica de integración dirigida por el instructor.
Conceptos y funciones del ocio y tiempo libre	1.1.3 Señalará las diferencias y semejanzas entre los términos "ocio" y "tiempo libre".

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
	El participante:
Derecho al disfrute del tiempo libre	1.1.4 Ubicará al tiempo libre en la Declaración de los derechos del hombre y del niño.
El uso positivo del tiempo libre	1.1.5 Aportará ideas sobre las actitudes y conductas que se promueven en el uso del tiempo libre.
	1.1.6 Resolverá un cuestionario sobre el uso personal del tiempo libre y lo entregará al instructor.

TECNICAS:

Exposición del instructor

Técnica de integración "Partiendo el pastel"

LLuvia de ideas

MATERIAL DIDACTICO:

Pizarrón

Láminas o acetatos

Proyector de acetatos

Material para la técnica

Cuestionario para el participante

Cartelera recreativa

II. LOS MEDIOS DE COMUNICACION

Nombre del módulo

Duración: 2 horas 30 min.

OBJETIVO PARTICULAR:

2.1 Analizar los medios de comunicación como ocupaciones recreativas ejerciendo un juicio crítico.

* REQUISITO:

1. Por equipo: Grabar cualquier programa radiofónico, especificando el nombre del programa, horario y estación que lo transmite.
2. Individual: Resolver la hoja de trabajo "Mensajes de los medios masivos".

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
La televisión	El participante: 2.1.1 Realizará una guía televisiva para un tipo de población a criterio del instructor.
La radio	2.1.2 Escuchará distintas emisiones radiofónicas para elegir aquellas que sean de su interés.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
El cine	<p>El participante:</p> <p>2.1.3 Reconocerá los elementos técnicos, narrativos, temáticos y valorativos en un filme cinematográfico.</p>
Publicidad recreativa	<p>2.1.4 Revisará los mensajes de televisión y radio sobre actividades de recreo y esparcimiento.</p>

TECNICAS:

- Exposición del instructor
- Trabajo en equipo
- Discusión en pequeños grupos
- Plenaria

MATERIAL DIDACTICO:

- Pizarrón
- Láminas y/o acetatos
- Proyector de acetatos
- Guías de programación televisiva
- Grabadora
- Cintas con programas radiofónicos
- Hoja de trabajo "Mensajes de los medios"
- Cartelera recreativa

III. LECTURA RECREATIVA

Nombre del módulo

Duración: 2 horas 30 min.

OBJETIVO PARTICULAR:

3.1 Distinguir el contenido y las características de algunos portadores de texto que fomentan el hábito de la lectura como actividad recreativa.

*** REQUISITO:**

Por elección propia, leer tres tipos de texto y resolver el cuestionario:

- Un capítulo de alguna novela o un cuento
- Un artículo de revista
- Un cómic o historieta

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
Elementos que motivan la lectura	El participante: 3.1.1 Enlistará las razones que pueden acercarlo o no a la lectura recreativa.
Los libros	3.1.2 Expresará sus ideas mediante la lectura de un texto literario elegido por el instructor.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
Las revistas	<p data-bbox="539 257 780 278">El participante:</p> <p data-bbox="539 333 1114 457">3.1.3 Realizará un cartel que promueva la lectura de una revista designada por sorteo.</p>
Los cómic's	<p data-bbox="539 536 1096 611">3.1.4 Señalará los elementos comunes en distintos tipos de historieta.</p>

TECNICAS:

Exposición del instructor

Lectura comentada

Trabajo en equipo

Lluvia de ideas

MATERIAL DIDACTICO:

Pizarrón

Copias del texto literario

Hojas de rotafolio

Plumones, colores, crayolas, etc.

Diversidad de revistas

Historietas

Cartelera recreativa

IV. LA ACTIVIDAD DEPORTIVA

Nombre del módulo

Duración: 2 horas 30 min.

OBJETIVO PARTICULAR:

4.1 Valorar la importancia del deporte en el desarrollo personal como actividad saludable y de diversión.

*** REQUISITO:**

Investigar aspectos generales sobre algún deporte o actividad física utilizando las fuentes a su alcance.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
El ejercicio físico: ventajas y desventajas	El participante: 4.1.1 Discutirá y defenderá un punto de vista a favor o en contra de la actividad física.
Condiciones para la práctica deportiva	4.1.2 Revisará algunos factores que deben considerarse en la realización del ejercicio físico.
Abanico de deportes y actividades físicas	4.1.3 Utilizará su creatividad en la exposición del deporte elegido.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
	<p>El participante:</p> <p>4.1.4 Elegirá actividades deportivas afines a sus intereses y condición física.</p>

TECNICAS:

- Debate de tesis opuestas
- Exposición del instructor
- Exposición de los participantes

MATERIAL DIDACTICO:

- Pizarrón
- Láminas o acetatos
- Proyector de acetatos
- Material específico de cada exposición
- Cartelera recreativa

V. PASATIEMPOS TECNOLOGICOS

Duración: 2 horas 30 min.

Nombre del módulo

OBJETIVO PARTICULAR:

4.1 Cuestionar el papel de los pasatiempos tecnológicos en la diversión y socialización de los adolescentes.

*** REQUISITO:**

Realizar una pequeña encuesta a adolescentes entre 11 y 15 años como son: amigos, primos, vecinos, etc.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
Los videojuegos	El participante: 5.1.1 Relatará su experiencia como jugador activo de los videojuegos.
El internet	5.1.2 Revisará algunos términos básicos de la red de información así como su utilidad en el mundo actual. 5.1.3 Aplicará la encuesta en una investigación sobre los pasatiempos electrónicos.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
	El participante:
	5.1.4 Comentaré los resultados de la encuesta en pequeños grupos.

TECNICAS:

Discusión en pequeños grupos

Dramatización

Exposición del instructor

Lluvia de ideas

MATERIAL DIDACTICO:

Pizarrón

Láminas o acetatos

Proyector de acetatos

Direcciones de Internet

Cartelera recreativa

NOTA PARA EL INSTRUCTOR.— El número de personas al que se aplique el cuestionario de la encuesta lo determinará el número de participantes y quedará a juicio del coordinador.

VI. OTRAS OPCIONES: CULTURA Y JUEGO

Duración: 2 horas 30 min.

Nombre del módulo

OBJETIVO PARTICULAR:

6.1 Conocer dos alternativas de recreo y desarrollo que posibilitan experimentar con nuevas vivencias.

*** REQUISITO:**

Entregar por escrito el reporte de 3 actividades recreativas que realizaron por iniciativa personal durante el desarrollo del programa.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
Los museos	El participante: 6.1.1 Identificará las funciones y organización del museo. 6.1.2 Advertirá el papel del visitante en los museos de la localidad.
La ludoteca	6.1.3 Recibirá información sobre los servicios que brindan las ludotecas.

TEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
Cierre del programa	<p>El participante:</p> <p>6.1.4 Revisará las características de las actividades recreativas expuestas en el programa.</p> <p>6.1.5 Expresará su opinión de forma oral o escrita respecto a la impartición del programa.</p>

TECNICAS:

Lluvia de ideas

Exposición del instructor

Técnica "El cerillo"

Plenaria

MATERIAL DIDACTICO:

Pizarrón

Láminas o Diapositivas

Proyector de diapositivas

Material para la técnica aplicada

Cartelera recreativa

CONCLUSIONES

En la actualidad, no puede negarse la existencia del tiempo libre como un fenómeno social, sin embargo, el término "ocio" frecuentemente se asocia a concepciones de no actividad, alejadas del desarrollo personal.

El uso indistinto de conceptos son reflejo de la poca importancia que se les concede. Pues una vez definida la idea de que el ocio es una alternativa en el uso del tiempo libre que permea el descanso, la diversión y el desarrollo personal es como se abre un gran campo de acción para el ser humano.

En una sociedad industrial como la nuestra, la simplificación de tareas y la disminución del tiempo de trabajo amplian la importancia del tiempo libre y de las actividades que en él pueden realizarse. Los avances científicos y tecnológicos han logrado que el ocio y el tiempo libre adquieran una autonomía respecto al trabajo, generando valores de consumo que se proyectan en la vida cotidiana: las personas han dejado en manos de otros la decisión sobre qué hacer en su tiempo libre llámense padres, amigos, industria del entretenimiento, etc.

Con el reconocimiento social del tiempo libre aparecen posturas, en su mayoría europeas, que conceden gran importancia a la decisión

individual en las actividades de descanso, recreo o desarrollo con que llenar el tiempo libre.

En nuestro país la Secretaría de Educación Pública ha sido la dependencia encargada de la planeación de actividades culturales, deportivas y recreativas que conforman una educación integral y para la vida. Sin embargo, aún cuando el disfrute del tiempo libre es considerado como un derecho humano; no existe un seguimiento de programas y acciones en cuanto a resultados de diagnóstico e intervención sobre el modo en que la juventud mexicana ocupa esta parte de su tiempo.

Por otro lado, los intentos en lo que respecta a la creación de un organismo para la atención de la juventud han sido afectados por los cambios en la administración pública y las políticas de desarrollo social en turno.

La adolescencia no es un fenómeno que pueda observarse desde una sola postura pues involucra varias áreas y la recreación adquiere importancia en la resolución de su conflicto central: la identidad. Las actividades recreativas entendidas como aquellas actividades atractivas que producen esparcimiento en quien las practica, deben analizarse desde una perspectiva a favor del desarrollo personal ("dejar ser") más que ser el pretexto para llenar un tiempo del "dejar hacer".

La distinción de las actividades recreativas a las que acude el adolescente y su comparación con una muestra representativa, además de explicar su repercusión en el manejo del tiempo libre, dan la pauta para acceder a ellas desde otra perspectiva, acorde con la actitud de quien vive estas actividades. La capacidad y la predisposición al acto que salga de lo ordinario, a lo desconocido, a la realización imaginativa y a la acción creadora son valores que en el ámbito del tiempo libre pueden ser trabajados con menos restricciones que en otras modalidades educativas.

La intervención en el manejo del tiempo libre es un tema que abordan distintos profesionales como psicólogos, administradores, sociólogos, trabajadores sociales, etc. y aunque es el pedagogo el que cuenta con mayores elementos para llevar a cabo una educación para el tiempo libre, éste ámbito de acción laboral que va desde el trabajo personal y directo hasta la realización de investigaciones y el diseño de programas y material educativo, parece no interesarle, lo que se traduce en la poca investigación pedagógica respecto al tema.

Hablar de una educación para el tiempo libre hace necesario el trabajo con la familia y la escuela. Sin embargo, los adultos que deben guiar al adolescente se enfrentan a que ellos mismos no cuentan con información respecto al tema. Por lo que un alcance del presente

trabajo, es que mediante su revisión y estudio, el adulto en contacto con adolescentes, cuente con un panorama del general sobre lo que es el tiempo libre, las actividades recreativas y su valor en el desarrollo personal, para asumir una posición al respecto.

La familia y la escuela deben trabajar el reconocimiento de las actividades para el tiempo libre como una parte necesaria y complemento de una educación formativa; la manera en que la familia llene el tiempo libre con actividades conjuntas no solo logrará el conocimiento e integración de sus miembros, sino que creará una conciencia en torno a la idea de que la vida no se agota en el trabajo o en la vida escolar, y que existe un espacio en donde cada persona puede autoformarse según sus intereses y gustos.

Esta formación, se complementará en la escuela, donde el docente asumirá el papel de asesor y coordinador, mediante las acciones que implemente para llevar los conocimientos a la vida del alumno, además de que puede recurrir a actividades de recreo para complementar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Insertar estas acciones en el campo de la educación extraescolar permiten contar con un mayor grado en libertad de acción, además de desligarse de una visión tradicional donde el contenido se determina y califica en base a una interpretación. El cambio en las funciones

coordinador-participante no sólo alejan un patrón de autoridad en cuanto a posesión de conocimientos, sino que crea un ambiente de retroalimentación mutua.

La intención de esta educación no es determinar lo que el adolescente hará en su tiempo libre, sino proporcionarle los elementos para contar con una visión distinta que implique asumir una postura consciente y decisiva respecto al manejo de su tiempo libre.

El que el tiempo libre sea un fenómeno que se modifique por aspectos externos (políticas sociales, cultura, modas, etc.) al igual que la adolescencia se defina por momentos sociales y culturales del medio, influirá en la vigencia del trabajo; sin embargo, no se descarta su papel precedente en estudios futuros.

La implementación del programa alternativo cuenta con un gran campo de acción, desde el nivel gubernamental hasta asociaciones privadas que brindan atención al sector juvenil, incluyendo su aplicación en la institución escolar, ya sea como parte de la actividad extraescolar o en apoyo al currículo formal de la educación secundaria.

Aún cuando cada generación de adolescentes cuente con ciertas alternativas de recreo de acuerdo al contexto que viva, el reto es llevar a ellos una nueva visión: llenar su tiempo libre con actividades de su preferencia, después de elegir entre un número de

posibilidades y defender su elección. Y orientarlos a descubrir el papel de esas actividades en el conocimiento de sí mismo, en el logro de diversión y en su desarrollo personal. En la manera en que esta pedagogía pueda perfeccionarse podrá hablarse de una compatibilidad entre diversión, aprendizaje y creación.

Si bien, el programa alternativo mencionado, centra su atención en los adolescentes que acuden a un sistema escolarizado, queda mucho trabajo por hacer en lo que respecta al fundamento de una pedagogía del tiempo libre acorde con los países latinos, en el trabajo de asesoría y capacitación con padres de familia y docentes en donde independientemente de las políticas educativas en turno, se pueden lograr avances significativos en favor de la formación personal; objetivo central para el profesional en pedagogía.

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, Arminda y Mauricio Knobel La adolescencia normal, edit.Paidós, México, 1994, 163 pp.
- AGUIRRE B., Angel Psicología de la adolescencia, edit.Alfaomega, Colombia, 1996, 339 pp.
- ANVERRE, Ani et al. Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego, edit.FCE/UNESCO, México, 1982, 309 pp.
- BATLLORI G., Alicia "El adolescente y la problemática familiar" en Perfiles educativos, (México D.F., abr-jun. de 1993), No.60, p.68-72.
- CARNEIRO, Leao Adolescencia: sus problemas y su educación, edit.Hispanoamericana, México, 1990, 252 pp.
- CASTILLA, Adolfo et al. Ocio, trabajo y nuevas tecnologías, edit. FUNDESCO, Madrid, 1988, 217 pp.
- CESAR, Margarita Orientaciones para los alumnos de la escuela secundaria, edit.Porrúa, México, 1980, 118 pp.
- COLOMER, Jaume "Tiempo libre y animación" en Cuadernos de pedagogía, (España, sept. de 1980), No.69, p.61-67.
- CONSEJO NACIONAL DE POBLACION La educación de la sexualidad humana, Vol I, edit.Conapo, México, 1986, Colecc. Individuo y sexualidad.

CONSEJO NACIONAL DE RECURSOS PARA LA ATENCION A LA JUVENTUD (CREA)
Juventud y desarrollo en el México hoy (Memorias: ciclo de mesas
redondas), edit.SEP, México, 1983, 614 pp.

CUENCA C., Manuel Temas de pedagogía del ocio, edit. Universidad de
Deusto, España, 1995, 143 pp.

CHARBONEAU, Paul-Eugene Educar. Problemas de la juventud,
edit.Herder, España, 1979, 289 pp.

DUMAZEDIER, Joffre et al. Ocio y sociedad de clases,
edit.Fontanella, España, 1971, 223 pp.

ERIKSON, Erik Sociedad y adolescencia, 5ª ed., edit.Siglo XXI,
Madrid, 1995, 179 pp.

FREUD, Ana et al. El desarrollo del adolescente, 4ª ed.,
edit.Paidós, Buenos Aires, 1984, 200 pp.

GALINDO R., Enrique "La radio educativa" en Perfiles educativos,
(México D.F., ene-mar de 1980), No.7, p.42-48

GARCIA H., Víctor Educación personalizada, 2ª ed., edit.Miñón,
España, 1972, 320 pp.

GARZA M., Mario Manual de técnicas de investigación para
estudiantes de ciencias sociales, 6ª ed., edit.El Colegio de México,
México, 1996, 324 pp.

GONZALEZ A., Jorge Mas(+) cultura(s), edit.CONACULTA, México, 1994, 364 pp.

GUEVARA NIEBLA, Gilberto "Educación y cultura de la imagen" en Educación 2001, (México D.F., sept. de 1998), No.40, p.26-34.

HELLION, Denise y Gloria Falcón "Visitar museos: acercarse a lo asombroso" en Cero en conducta, (México D.F., mayo-agosto de 1995), Año 10 No.40-41, p.99-102.

HERNANDEZ, Gregorio "Consumo cultural de los jóvenes" en Cero en conducta, (México D.F., octubre de 1993), Año 8, No.35, p.53-58.

HURLOCK, Elizabeth Psicología de la adolescencia, 4ª ed., edit.Paidós, España, 1980, 572 pp.

IBARRA, M^a Esther "Los videojuegos y la nueva infancia" en Educación 2001, (México D.F., nov. de 1996), No.18, p.8-12.

LABELLE, Thomas J. Educación no formal y cambio social en América latina, edit.Nueva imagen, México, 1980, 288 pp.

LONGUET, Patrick "Los niños y los videojuegos" en Educación 2001, (México D.F., nov. de 1996), No.18, p.44-49.

MACLUHAN, Marshall La comprensión de los medios, edit.Diana, México, 1989, 443 pp.

MEDINA S., Jorge "Deportes y educación física" en Perfiles educativos, (México D.F., abril-junio de 1996), No.68, p.78-81.

- MONROY DE VELASCO, Anameli Salud, sexualidad y adolescencia, 2ªed., edit.Pax-México, México, 1990, 301 pp.
- MORAL P., M^a Esther "Videojuegos, juegos de rol, simuladores" en Cuadernos de pedagogía, (España, abr. de 1996), No.246, p.84-88.
- MUNNÉ, Frederic Psicosociología del tiempo libre, edit.Trillas, México, 1980, 204 pp.
- MUUS, Rolf E. Teorías de la adolescencia, edit.Paidós, México, 1997, 225 pp.
- ORDORICA S., Alejandro "Causa joven" en La Jornada, (México, D.F., 18 de dic. de 1998), p.67
- OROZCO G., Guillermo "Los videojuegos: una experiencia lúdica de interacción virtual" en Educación 2001, (México D.F., nov. de 1996), No.18, p.6-7.
- PODER EJECUTIVO FEDERAL Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000, edit. SHCP, México, 1995, 177 pp.
- SUBSECRETARIA DE SERVICIOS EDUCATIVOS PARA EL D.F. Programa de Formación cívica y ética, edit.SEP, México, 1999, 123 pp.
- PUIG R., Josep M^a. et. al La pedagogía del ocio, edit. Laertes, Barcelona, 1987, 226 pp.
- RANGANATH, H.K. Los espectáculos populares como medio de fomentar el desarrollo personal, edit.UNESCO, España, 1990, 63 pp.

REED, Horace y Elizabeth Lee L. Más allá de las escuelas, edit.Gernika, México, 1986.

ROLDAN AGUILAR, Guisela Técnicas lúdicas y el uso positivo del tiempo libre, tesina para obtener el título de licenciatura en Psicología, Facultad de Psicología, UNAM, 1994.

SANCHEZ A., Jorge "El adolescente y el carácter social" en Revista Psicología, (México D.F., mar-abr de 1997), No.17, p.6-10.

SECORD, Paul y Carl W. Backman Psicología social, edit.MacGraw-Hill, México, 1974, 619 pp.

TERRAZAS, Carlos R. Los derechos humanos en las constituciones políticas de México, edit. Miguel Angel Porrúa, México, 1991.

VAL DE, José "Cultura nacional ¿hacia dónde?" en Revista Memorias de papel, (México D.F., dic. de 1993), Año 3 No. 8, p.53-57

VAREA, José Luis y Javier de Alba El tiempo libre de los hijos, 4ª ed., edit. Minos, México, 1989, 203 pp.

VILLASENOR, MA de Lourdes "Acercamiento autogestivo del adolescente al museo" en Perfiles educativos, (México D.F., abril-junio de 1993), No.60, p.87-91.

VIOTTO, Piero y Cesare Scurati La pedagogía hoy y sus corrientes principales, edic.Paulinas, México, 1972, 285 pp.

*** A N E X O S ***

ANEXO 1 Material del programa

Técnica "PARTIENDO EL PASTEL"

Este ejercicio nos muestra como las situaciones de la vida cotidiana pueden dar una oportunidad para la convivencia espontánea siendo esto lo más adecuado para romper el hielo en un grupo.

NUMERO DE PARTICIPANTES: libre

DURACION: 30 minutos

MATERIAL:

Una tarjeta por participante, pastel o gelatina. Debe ser un número par, si los integrantes son número non, deberá participar el conductor.

PREPARACION:

Seleccionar refranes populares. El número de estos deberá corresponder a la mitad del número de participantes ya que a cada uno le corresponderá sólo una parte del refrán.

Escriba la primera parte de un refrán en una tarjeta y la segunda parte en otra, hasta terminar con las tarjetas.

Ejemplo:

El que mal anda / mal acaba.

Al mal tiempo / buena cara.

DESARROLLO:

El instructor pedirá a cada participante que pase a tomar su rebanada de pastel correspondiente.

Se indicará que no lean su tarjeta. Se comerán su pastel y se aprovecha la acción para platicar informalmente.

Después de aprox. 5 minutos, se indicará a los participantes que ya no pueden hablar. Leerán la tarjeta en silencio.

Se les dirá que es la mitad de un refrán y que deberán buscar a su compañero mostrando la tarjeta a quien considere que la tenga.

Si a quien le mostraron, tiene la mitad correspondiente, muestra su mitad y se integra a la pareja. Si no la tiene moverá la cabeza en señal negativa.

Se buscará otro compañero y se procede de igual manera hasta tener integradas todas las parejas. Una vez integradas, se dará tiempo para que las parejas platicuen informal y libremente.

CUESTIONARIO DIAGNOSTICO

NOMBRE: _____

EDAD: _____ SEXO: Masc Fem

1. Sin contar el tiempo que dedicas a tu cuidado personal y a obligaciones familiares, escolares y sociales. ¿De cuánto tiempo libre dispones a la semana?

1 A 2 HORAS 3 A 6 HORAS MAS DE 7 HORAS

2. ¿De quién recibes sugerencias sobre cómo utilizar tu tiempo libre?

PADRES MAESTROS AMIGOS T.V., RADIO, PRENSA

3. De las siguientes opciones ¿Cuáles prefieres?

TELEVISION RADIO LIBROS,REVISTAS,COMIC'S
VIDEOJUEGOS DEPORTES INTERNET

4. ¿Con qué frecuencia acudes a estos lugares? (N=nunca, AV=algunas veces, MV= muchas veces)

CINE _____ PARQUES DE DIVERSIONES _____
MUSEOS _____ JUEGOS DEPORTIVOS _____
TEATRO _____ EVENTOS POPULARES _____
CONCIERTOS _____ (expo's,ferias,festivales)

5. Menciona 5 actividades que realizas durante las vacaciones.

6. Escribe el nombre de un programa de televisión o radio que te guste. (Especifica el canal o estación?) _____

7. Menciona un libro, revista o cómic que hayas leído por iniciativa propia. _____

8. ¿Practicabas alguna actividad deportiva o artística después de clases? SI NO
¿Cuál? _____

9. ¿Conoces los lugares e instituciones que promueven actividades recreativas? SI NO
¿Cuáles? _____

10. ¿Crees que aprovechas positivamente tu tiempo libre? SI NO

Hoja de trabajo "Mensajes de los medios masivos"

1. Observa y escucha comerciales de televisión y radio que promocionen actividades o productos para la diversión y el esparcimiento y llena los espacios de abajo.

Comerciales de televisión

Nombre del producto o actividad	Público al que se dirige	Elemento de ficción o de la realidad
Ej. Hotel "Fiesta A.."	ejecutivos	Los empleados llevan un ritmo en sus actividades
1. _____	_____	_____
2. _____	_____	_____
3. _____	_____	_____
4. _____	_____	_____
5. _____	_____	_____

Comerciales de radio

Nombre del producto o actividad	Público al que se dirige	Elemento de ficción o de la realidad
Ej. Festival de ajedrez	Todo público	Ofrece además cine y teatro
1. _____	_____	_____
2. _____	_____	_____
3. _____	_____	_____
4. _____	_____	_____
5. _____	_____	_____

Cuestionario sobre los textos leídos

1. **Título y autor de la novela o cuento.**
2. **Resumen breve del contenido.**
3. **¿Qué personaje o escena te gustó más y por qué?**
4. **Título del artículo y nombre de la revista.**
5. **Escribe 20 palabras que consideres más importantes del contenido.**
6. **¿Para qué podría servirte este artículo?**
7. **Título del cómic o historieta**
8. **¿Quiénes son los personajes y que relación existe entre ellos?**
9. **Crea una historieta que conste mínimo de 6 cuadros.**

Posibles aspectos a considerar en la exposición de un deporte o actividad física

1. ¿Se realiza en forma individual o grupal?
2. ¿Requiere del uso de equipo? ¿Cuál?
3. ¿Lo practica un sexo o ambos?
4. ¿Es costoso practicarlo?
5. ¿Se realiza en un lugar cerrado o al aire libre?
6. ¿Qué partes del cuerpo se trabajan?
7. ¿Puede realizarse por cuenta propia o necesita de una instrucción?
8. ¿En qué lugares puede practicarse?
9. ¿Forma parte de las competencias profesionales? ¿Cuáles?
10. ¿Qué tipo de vestuario se utiliza?

Cuestionario para la encuesta

EDAD: _____

SEXO: H M

.....
1. ¿Practicas los videojuegos?

SI

NO

2. ¿Cuánto tiempo les dedicas a la semana?

1 A 3 HORAS

4 A 6 HORAS

MAS DE 7 HORAS

3. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

DESTREZA

PELEAS

AVENTURA

AUTOS

DEPORTES

4. ¿Qué opinan tus padres sobre los videojuegos?

.....
.....
5. ¿Crees que los videojuegos en exceso pueden afectar tus calificaciones o salud? SI NO

¿Porqué? _____
.....

6. ¿Tienes acceso a Internet?

SI

NO

7. ¿Qué tipo de lugares visitas? _____

8. Menciona tres cosas que se pueden hacer por internet. _____
.....

Técnica "EL CERILLO"

MATERIALES: tres cajas de cerillos, tres juegos de tarjetas A, B y C.
Se harán tantos juegos como equipos se formen.

TIEMPO: 40 minutos

PROCEDIMIENTO:

* Señale que para iniciar la actividad van a realizar el juego el cerillo, para lo cual formarán tres equipos. A cada equipo asigne una caja de cerillos y tres tipo de tarjetas A, B y C.

* Cada grupo formará un círculo y al centro colocarán las tarjetas. La actividad inicia cuando una persona enciende un cerillo, el cual irá pasando de una persona a otra. Quien apague el fósforo tomará un juego de tarjetas A, B y C. La tarjeta A indica la actividad recreativa de la que va a hablar, la tarjeta B contiene una pregunta que debe constar y la C una orden para todo el equipo.

* La actividad concluye cuando se agotan todas las preguntas.

* Al concluir la actividad realice un intercambio de experiencias a partir de la dinámica.

* Anotar en tarjetas independientes lo siguiente:

TARJETAS TIPO A: ACTIVIDADES RECREATIVAS

televisión, cine, radio, libros, revistas, cómic's, ajedrez, futbol, aerobicos, lotería, videojuegos, museos, internet, ludotecas.

TARJETAS TIPO B: PREGUNTAS

- ¿Cuáles son sus ventajas?
- ¿Quién hace uso de ella?
- ¿Es de bajo costo?
- ¿Qué desventajas tiene?
- ¿Amplía la visión del mundo?
- ¿Fomenta la imaginación?
- ¿Trae acontecimientos inmediatos y lejanos?
- ¿Por qué sentido se capta la información?
- ¿Desarrolla la concentración?
- ¿Puede utilizarlo una persona que no sepa leer y escribir?
- ¿Se practica de forma individual o en equipo?

TARJETAS TIPO C: ORDENES

- Pide que el grupo de un aplauso si está de acuerdo con lo dicho.
- Pide a un compañero que cuente un chiste.
- Pide que alguien haga una crítica.
- Pide a 2 voluntarios que dramatizen la actividad.
- Pide una porra para la actividad preferida.
- Pide que alguien cante una canción.
- Pide ayuda a un compañero para contestar.
- Pide que un compañero diga una adivinanza.