

158
29:



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE PSICOLOGIA

TECNICAS LUDICAS Y EL USO POSITIVO
DEL TIEMPO LIBRE

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIADO EN PSICOLOGIA

P R E S E N T A :

GISELA ROLDAN AGUILAR

DIRECTOR DE TESINA: LIC. ARTURO ALLENDE FRAUSTO

MEXICO D. F.,

1994

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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 está 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.

**A MIS PADRES,
HERNANOS Y
FAMILIARES**

CON GRATITUD Y CARÍO

A RODOLFO LOBERA NORFIN

POR SU CARIÑO, COMPRENSIÓN Y APOYO

**AL CENTRO DE EDUCACION CONTINUA DE LA FACULTAD DE PSICOLOGIA
A TODAS LAS PERSONAS QUE ME AYUDARON EN LA REALIZACION DE ESTE
TRABAJO.**

V EN ESPECIAL AL LIC. ARTURO ALLENDE FRAUSTO

POR TODO EL APOYO DADO.

ÍNDICE

	Pag.
Introducción	
I. Tiempo Libre	
A. Concepción histórica del tiempo libre.....	1
B. Concepción actual del tiempo libre.....	6
C. Características del tiempo libre y ocio.....	14
D. Las Funciones del ocio.....	16
a) Las funciones psicológicas.....	16
b) Las funciones sociales	18
c) La función económica	19
d) La función educativa.....	20
II. Adolescencia	
A. Desarrollo humano.....	23
B. Adolescencia	24
a) Definición.....	24
b) Aspectos cognoscitivos, emocionales y psicosociales.....	26
c) Importancia del uso positivo del tiempo libre en el adolescente.....	34
d) El juego como una alternativa.....	37

III. El juego

A. Definición y características.....	39
B. Aspectos psicosociales del juego.....	43
C. Aspectos educativos del juego.....	46
D. El juego y la pedagogía del ocio.....	48
E. Pedagogía del ocio y adolescencia.....	51

IV.-La Ludoteca.- El empleo de técnicas lúdicas como opción para el uso positivo del tiempo libre.

A. Definición y origen.....	54
B. Objetivos.....	56
C. Funcionamiento.....	57
D. Perspectivas.....	65
E. La ludoteca en México.....	66
a) Reporte de una experiencia: Ludoteca U. N. A. M.....	66

Conclusiones.....	71
Anexo 1.....	74
Anexo 2.....	84
Referencias Documentales.....	86
Bibliografía.....	88

INTRODUCCIÓN

El concepto de tiempo libre se ha estudiado a través de varias perspectivas a lo largo de la historia llegándose a definir como aquel tiempo donde el individuo puede realizar actividades no impuestas por la necesidad, (trabajo, transporte o alimentación, entre otras) permitiendo al individuo elegir libremente las actividades que desea llevar a cabo.

En nuestros días, se ha retomado la importancia de este concepto, pues con las crisis económicas, la segmentación del trabajo y la reducción de horas laborales, el tiempo libre se ha incrementado, y se piensa que en un futuro ira en aumento y las horas de trabajo irán disminuyendo. Esto hace surgir la necesidad de dar alternativas a la comunidad para el mejor aprovechamiento de este tiempo libre, de manera que permita al individuo desarrollarse de una forma constructiva de acuerdo a sus intereses. Estas alternativas deben darse desde la niñez hasta la vejez, pues el desarrollo de nuestras capacidades no sólo se da en una etapa de la vida, sino en todas. Sin embargo, hay etapas donde esto es fundamental, y dependiendo de la calidad de las opciones que existan, el individuo tendrá un desarrollo mayor o menor. Estas etapas son la infancia, donde se forman las bases de la personalidad y la adolescencia, donde el individuo consolida esta personalidad y logra su desarrollo integral como persona, asumiendo un papel dentro de la sociedad.

El material teórico y práctico con respecto a la importancia del uso positivo del tiempo libre en la infancia, por medio del juego u otras actividades que contribuyen a su desarrollo existe en abundancia. Pero no se

ha estudiado de la misma forma la importancia que tiene el juego en el desarrollo del adolescente, como si este pasara a ser una actividad secundaria.

Además dentro de la sociedad los adolescentes son las personas que disponen de más tiempo libre, y por consecuencia son el blanco de la publicidad que fomenta el consumo y ofrece alternativas para el uso del tiempo libre que implican un alto costo, pues lo empujan en la mayoría de las veces a realizar actividades negativas, como es el ingerir bebidas alcohólicas, enervantes o la compra indiscriminada de artículos que el joven no necesita realmente, lo que trae como consecuencia la deformación de su personalidad y le hace asumir actitudes agresivas consigo mismo y la sociedad (Alvarez, 1983; Vial, 1988).

Es así que surge la necesidad de ofrecer otras opciones para el uso positivo del tiempo libre, que beneficien al adolescente y le permitan expresarse de forma libre y espontánea. Estas opciones deben darse en diferentes instituciones, como son los centros laborales, centros culturales, centros recreativos y centros educativos, siendo en esta última institución donde recae la mayor parte de la responsabilidad de proporcionarlas, pues su objetivo no es sólo preparar a los individuos académicamente sino también dar una formación integral, tomando en cuenta los factores emocionales, para crear en él la confianza y aceptación de sí mismo, permitiendo que se enfrente a los problemas que encuentre en la vida cotidiana de una forma positiva, responsable y constructiva.

Es por esto que el presente trabajo resalta y fundamenta la importancia de una educación para el uso positivo del tiempo libre del adolescente, dándose

INTRODUCCION

para y en el ocio, mediante el empleo de técnicas lúdicas dentro de un ámbito educativo. La propuesta para lograr esto, es la instalación de Ludotecas dentro de las instituciones educativas, donde se den las alternativas del uso positivo del tiempo libre, educando para la elección responsable de las mismas e integrandose a un proceso educativo que busque el desarrollo integral del individuo.

TIEMPO LIBRE

CONCEPCIÓN HISTÓRICA DEL TIEMPO LIBRE

El estudio del tiempo libre nace de una serie de conceptos marcados por el pensamiento grecolatino y judeocristiano, los cuales se modificaron y enriquecieron en épocas consideradas como grandes periodos de formación humanística, como por ejemplo el Helenismo, el Bajo imperio Romano y el Renacimiento Italiano (Martínez, 1984). Su significado ha cambiado de acuerdo a la cultura y al momento histórico en que estaba inmerso, por esto consideramos importante realizar una breve revisión de estos cambios para comprender el concepto de tiempo libre y de ocio en la época actual.

El tiempo libre existe desde que el hombre habita la tierra, desde la prehistoria donde se hacía una división de las labores y se buscaba procedimientos para realizar las tareas en un menor tiempo, hasta los tiempos actuales (González, 1975), pero la mayoría de los autores coinciden en que fue la civilización griega la primera en dar un valor a este tiempo libre, al cual llamaban "skholé" (σκολη) que etimológicamente significa "parar o cesar" y se oponía a A-skholé, que es el término con que se designaba al trabajo y al estado de servidumbre (Sue, 1980; Puig, 1987). En su sentido original el skholé fue el estar desocupado y poder disponer del tiempo para si mismo, era considerado como un espacio dedicado a la

contemplación de los valores supremos del mundo. Esta actividad era reconocida como el elemento más significativo en la vida del ciudadano y encuentra su sentido al convertirse en un ocio fecundo, activo, que influye en un desarrollo personal donde se buscaba el equilibrio entre las actividades físicas y espirituales (deporte, ciencia, filosofía, arte y política se desarrollaron gracias a esta concepción positiva del ocio) (González, 1975). Para que este tipo de vida se pudiera dar, los griegos basaron su organización social en la esclavitud, mediante una distribución estratificada del tiempo social, pues para tener el tiempo dedicado a la vida de contemplación creadora tenía que haber una clase trabajadora que cubriera las necesidades básicas, por lo que existía un desprecio por el trabajo obligado, al respecto Platón menciona en *La República* :

"La naturaleza no hace zapatero ni herrero; semejantes ocupaciones degradan a la gente que las ejerce, viles mercenarios, miserables sin nombre que son excluidos de los derechos políticos por causa de su mismo estado. En cuanto a los comerciantes, acostumbrados a mentir y engañar, no se les sufrirá en la ciudad más que como un mal necesario. El ciudadano que se envilezca por el pequeño comercio será perseguido por ese delito. Si es convicto, será condenado a un año de prisión. La pena será doble a cada reincidencia" (González, 1975 pp.25).

Esto significaba que en Grecia solo el hombre que poseía ocio era libre (Munné, 1980; Puig, 1987). Resumiendo podemos decir que la cultura griega concebía al ocio como positivo, como un derecho de clase y como una forma de vida que le permitía al ciudadano griego y de sexo masculino estar bien consigo mismo, gozando de su tiempo en beneficio de su desarrollo personal. De acuerdo con Puig (1987) esta concepción de los

griegos no ha dejado de influir en la actualidad, aunque se ha ido mezclando con otros elementos.

El ocio llegó a Roma a través de las obras de Platón, Aristóteles y Epicuro (De Grazia, 1966). Pero su significado cambia, pues los romanos consideraban el tiempo libre como una válvula de escape de las condiciones de la vida rutinaria, de las presiones sociales o del trabajo; se le llamaba "otium" (del cual se derivó la palabra española ocio) que era lo contrario a *negotium* (negocio) que designaba toda actividad negada al ocio o contraria al placer. Al respecto Cicerón decía:

"¿Que cosa de honorable puede salir de un negocio? ¿y qué es lo que el comercio puede producir de honesto?. Todo lo que se llame negocio es indigno de un hombre honrado, teniendo en cuenta que los comerciantes no pueden ganar sin mentir, y ¿qué hay de más vergonzoso que la mentira? Se debe, pues mirar como algo bajo y vil el oficio de todos los que venden su pena y su industria, porque quién quiera que dé su trabajo por dinero se vende a sí mismo y se coloca en el rango de los esclavos" (*ibid*, pp.27)

El tiempo libre era utilizado para el descanso del cuerpo y como recreación para el espíritu, para después poder continuar con las labores cotidianas. Así el ideal griego es invertido, el ocio pasa a ser el medio y el trabajo el fin (Munné, 1980; Puig, 1987). Posteriormente aparece una distinción entre el ocio de los nobles llamado *otium cum dignitate* (los cuales elegían libremente actividades propias de su rango, sin caer en labores rentables, es tiempo de descanso, de recreo y meditación) y el ocio de los esclavos conocido como *otium cum lude* (el cual se reducía al descanso y a la diversión) (González, 1975; Munné, 1980). Así, Roma

introduce nuevos elementos al ocio: popularidad y carácter masivo. El ocio popular o masivo se utiliza como un instrumento de control y se crean los circos, manteniendo a la población en una actitud pasiva. Por lo anterior se puede decir que el ocio en Roma era un medio de recuperación para el trabajo y un medio de control político sobre el pueblo, lo que en la actualidad sigue vigente.

Posteriormente en las sociedades preindustriales el tiempo libre está marcado por el carácter agrícola del trabajo y por el poder eclesiástico. El ocio sólo era de las personas que tenían un poder político y económico, lo que se conocía como el ocio caballeresco, que al igual que el ideal griego niega el trabajo, pero que se dirige hacia la diversión y el descanso. Los señores feudales organizaban grandes fiestas sociales donde exhibían su riqueza y poder, por lo que se acentúa en la Edad Media lo que es llamado por Veblen (1966) la clase ociosa. Este estilo de vida es un indicador de la posición social, lo que da un carácter de ostentación al ocio, implicando un consumo y derroche de riquezas a expensas de los trabajadores, los cuales tenían un tiempo libre forzado que se regulaba por el ciclo agrícola que ordenaba trabajo y descanso, conforme a las estaciones del año y por los días festivos de descanso obligatorio que marcaba la iglesia. Los campesinos hacían fiestas y reuniones en este tiempo libre que vivían como una prolongación del trabajo.

Posteriormente, de los artesanos que eran independientes a estos ciclos biológicos surge la burguesía, la cual cuestiona la vida que lleva la aristocracia, y la ve como una vida sin sentido y despilfarro, y junto con la ideología que imponía la iglesia, en cuanto que sólo el hombre que ha

trabajado tiene derecho al descanso y a la salvación divina, se le da al ocio un significado negativo. Al respecto Margadant (1963) cita:

"Desde la combinación del cristianismo con la nueva moral burguesa se comienza a desacreditar el ocio, se recuerda que el viejo testamento había condenado al hombre a ganarse el pan con el sudor de la frente, el trabajo es un castigo del pecado mortal y el ocio por lo tanto es una pecaminosa tentativa de escapar a este castigo" (Citado por Vazquez pp. 22)

Esto hace surgir una moral del trabajo, la cual influye profundamente en la concepción negativa del ocio y se refuerza en la siguiente etapa histórica.

En el siglo XIX, cuando se da la revolución industrial y por ello un cambio en los medios de producción (producción en serie) y el trabajo pasa a ocupar la actividad primordial del ser humano, hombres, niños, mujeres y ancianos son sometidos a extensas jornadas laborales en las fábricas, lo que ocasiona un abandono del campo y la formación de grandes ciudades, aumentando la presión del trabajo sobre el individuo, eliminando casi en su totalidad la existencia del tiempo libre, sólo presente en el tiempo mínimo requerido para descansar y volver al trabajo, todo esto a favor de la producción y la acumulación del capital por lo que se da un rechazo del tiempo libre y del ocio, pues se consideran nocivos para el aumento de la producción y el crecimiento económico de las sociedades. (Sue, 1980).

Ante esta explotación, los trabajadores toman conciencia y se organizan en grandes agrupaciones, de las que surgen los sindicatos, los cuales exigen principalmente: la reducción de la jornada laboral y el aumento en los salarios. Como consecuencia de esto el tiempo libre reaparece y es apoyado

además por la evolución de la técnica que descarga algunos trabajos sobre la máquina y por la presión de los industriales para aumentar el tiempo destinado a consumir productos (los factores económicos que permitieron este aumento se desarrollaran con mayor amplitud en el siguiente apartado) pasando a formar parte del tiempo de todos los individuos.

CONCEPCIÓN ACTUAL DEL TIEMPO LIBRE

En los años veinte surge un gran interés por el fenómeno del tiempo libre creándose una rama de estudio del ocio dentro de la sociología. Dentro de este trabajo analizaremos primero de donde surge el concepto de tiempo libre en la actualidad, pues al ir el tiempo libre en aumento constante, y por consiguiente también el ocio, este se convierte en un elemento primordial en el futuro desarrollo del hombre.

Las teorías económicas del crecimiento del tiempo libre en la actualidad son:

1.- La teoría económica de la productividad:

Esta hipótesis teórica propone que a partir de un determinado estadio de desarrollo de los medios de producción se puede obtener más trabajando menos. Así, el tiempo libre es una función de la productividad, un tiempo nacido en el proceso de automatización del trabajo productivo. Se habla en este sentido de "tiempo liberado", "de tiempo ganado al trabajo" etc., definir el tiempo libre lleva pues a formular unas hipótesis sobre el crecimiento económico y sus relaciones sociales (Lanfant, 1978). Para los seguidores de esta teoría, la liberación del tiempo de trabajo se desprende de un

crecimiento lineal de las fuerzas productivas y de las relaciones sociales (progreso técnico y automatización del trabajo), dentro de este razonamiento, las sociedades industriales tenderían a una disminución general del tiempo de trabajo y a un aumento del tiempo libre.

2.- La teoría de la distribución y estructura de las fuerzas productivas:

El tiempo libre depende de la distribución y de la estructura de las fuerzas productivas, al igual que esta unido a determinadas funciones inherentes a esta estructura: relaciones de producción, relaciones de consumo, superproducción, estructura de la población activa, reglamentación del tiempo de trabajo por sectores de producción, etc. De acuerdo a esta teoría, el crecimiento del tiempo libre no está ligado al crecimiento de la productividad. Puede crecer o decrecer en función de la coyuntura económica y no está repartido equitativamente en todas las ramas profesionales.

De acuerdo a la primera hipótesis, los sociólogos más optimistas predecían que en el año 2000 la jornada laboral en los Estados Unidos sería de 24 a 30 horas semanales. Al respecto Markus (1994) expone que esta situación se está presentando actualmente en países europeos como Alemania, donde para aliviar la crisis económica se instauró la semana laboral de 4 días. La primera empresa en hacerlo fue la fábrica de automóviles Volkswagen para evitar el despido de 30.000 trabajadores (que aparentemente era la única solución para resolver el problema creado por la pérdida de ganancias de 25% en relación a las ventas de 1992) lo que provocaría un problema económico mayor, pero adoptando el nuevo sistema esto se pudo evitar. La propuesta que se hace es la siguiente:

1.- Que los jóvenes de reciente ingreso en la empresa, inicien con 18 horas semanales hasta llegar en 4 años, a 28.5 y las personas mayores de 50 años vayan reduciendo cada año su jornada de 28.5 a 18, hasta llegar a la edad de jubilación (de 62 a 69 años, según las leyes de cada país).

2.- Otra variante es la instauración de un horario flexible con un contrato en el cual el trabajador se compromete a laborar 1.040 horas en medio año (un promedio de 40 por semana). Así el trabajador escoge cuantas horas desea trabajar al día, un día 8 y 12 al siguiente, o 16 un día, con lo cual gana un día libre por semana. Esta última alternativa fue probada con éxito en la fábrica textil beck de Munich, siendo imitada por otras compañías europeas (Francesas e Italianas). Markus (1994) plantea que de acuerdo a un estudio realizado por el psicólogo francés Paul Destrais, este tipo de horario flexible da como beneficio un incremento de la productividad y una mayor estabilidad emocional de los empleados, sus familias y por tanto de toda la sociedad.

Sin embargo, a pesar de esto se puede decir que ha ocurrido lo que se propone en la segunda teoría, pues aunque efectivamente el tiempo libre va en aumento, este no ha seguido un desarrollo lineal y no se ha distribuido equitativamente en todos los países ni en todos los sectores de la sociedad, por lo que la implementación mundial de estas alternativas serán a muy largo plazo.

Como hemos visto, a lo largo de la historia el concepto de tiempo libre y de ocio se ha modificado varias veces y aún en la actualidad es difícil dar una definición satisfactoria del término (Munné, 1980), lo que origina una confusión conceptual importante. Dentro de la sociología del ocio existe

confusión al definir estos conceptos, algunos autores lo toman como sinónimos y otros marcan sus límites y diferencias claramente. Se pueden clasificar en tres corrientes las definiciones dadas por estas investigaciones:

1. La corriente clásica :

De Grazia (1979) hace una clara diferencia entre tiempo libre y ocio, diciendo que una persona puede tener tiempo libre sin tener realmente ocio, dependiendo de la actividad que se realice dentro de este tiempo. Pieper en cambio ve al ocio en términos de contemplación, de adoración divina, como una actitud espiritual y de autoentendimiento.

2. La corriente residual:

Otros autores han estudiado el tiempo libre como un periodo residual donde se restan del periodo de 24 horas que componen el día, las actividades que no se consideran ocio, tales como dormir, trabajar o atender las necesidades fisiológicas. Gross (1961) analizó el ocio como el tiempo que queda después de haber realizado las actividades personales y de trabajo al igual que Dumazedier (1968) que además añadió una descripción de las funciones que se realizan en el ocio, definiendo al tiempo libre como todas aquellas actividades independientes de las actividades del trabajo, la familia y la sociedad, en las que el individuo participa por su propia voluntad como diversión, descanso y desarrollo personal. Este punto de vista asume que el trabajo y el ocio son opuestos en relación al tiempo en que se realiza la actividad.

3. La corriente holística.

En esta definición las dos visiones anteriores se mezclan: a) su oposición al trabajo, y b) visto como una actividad que se realiza en forma voluntaria o libre, y no tiene más fin que su realización, dando como resultado una sensación placentera.

En este trabajo se retomará la corriente holística, para definir los conceptos de tiempo libre y ocio, desglosando posteriormente sus características y funciones.

Actualmente el fenómeno del tiempo libre está influido por los diferentes sistemas de producción que han permitido un progreso más rápido. Así, el fenómeno del tiempo libre es visto de diferente manera por cada uno de los sistemas sociopolíticos del mundo:

La concepción capitalista del ocio:

Con el avance del capitalismo y del desarrollo industrial, comienza a cambiar el significado negativo del ocio, y se empieza a considerar como un beneficio para el desarrollo técnico del trabajador, pues se reduce la jornada de trabajo y se democratizan los ocios. Se ve como un medio para mantener la productividad, al considerársele una extensión del trabajo, al igual que el surgimiento de una nueva industria recuperadora del capital por medio del consumo. Al respecto Munné (1980) dice:

* La concepción burguesa del ocio surge de una contradictoria base moral y política: las tradiciones puritana y liberal. Esa doble tradición explica que si bien en sus inicios el sistema capitalista estalla rofido con el ocio, no sucede así una vez que a quedado consolidado el desarrollo

del sistema. Es más, al pasar de los problemas de producción a los consultivos, el ocio llega a ser visto y practicado por el capital como una imprevisible y fabulosa tabla de salvación, de tal forma, que la misma la burguesía que antaño condenara por criterios morales el tiempo "perdido", lo fomenta hoy acuciada por el interés económico. Y para ello, no duda en sustraer estratégicas dosis de tiempo al trabajo, a fin de que las masas pasen a disponer de una suficiente capacidad temporal de consumo, la cual se va perfilando cada vez más como una importantísima fuente reproductora del capital."(Munné, 1980 pp.12)

Por esto se puede decir, que el ocio en la concepción burguesa esta sometido o controlado al trabajo y está dirigido a la manipulación pública o privada, enfocado a la esfera del consumo. Además surgen otros problemas como:

1.- Para el sistema capitalista el tiempo libre representa un problema funcional, pues por su carácter de libertad puede ser propicio para desencadenar conflictos, por lo que necesita ser controlado.

2.- Se presenta el problema de los efectos del trabajo moderno en la salud de los trabajadores, tanto físicos como psicológicos, pues el trabajo carece de creatividad, iniciativa o imaginación.

Para la solución de estos problemas se crean alternativas para el ocio: centros turísticos, mejoras en la comunicación, movimientos culturales, impulso al deporte, etc; tratando que estas opciones estén al alcance de todos, por lo que se dice se ha llegado a la democratización del ocio. Pero también se produce una manipulación de los medios de comunicación, como la televisión, el radio, la prensa, creándose el fenómeno de "espectadoritis", por lo que el tiempo libre se convierte en un tiempo enajenado para el consumo y la satisfacción de necesidades ficticias.

La concepción socialista del tiempo libre y ocio:

En este sistema sociopolítico se parte del concepto del trabajo como un elemento para valorar el tiempo libre, y es esta concepción lo que lo diferencia del anterior sistema. El trabajo es entendido como una conquista del socialismo, por lo que tiene un alto valor, está en función de la necesidad y se ve como parte del desarrollo humano, y el tiempo libre como el tiempo no dedicado al trabajo y que sirve al desarrollo completo del hombre. Marx decía al respecto:

"El tiempo libre queda para las distracciones, para el ocio: como resultado de lo cual queda abierto el espacio para la libre actividad y el desarrollo de aptitudes"... "El tiempo libre de que uno dispone para gozar el producto y para desarrollarse libremente; he aquí, la riqueza real"... "El tiempo libre y el tiempo de trabajo serán una misma cosa, no sólo tiempo de trabajo, sino también tiempo de trabajo libre"(ibid, pp.26)

De acuerdo a estos principios los autores que continuaron las ideas de Marx critican y analizan el tiempo libre en el sistema capitalista, al cual lo ven alienado, por lo que proponen un modelo diferente de tiempo libre para la sociedad socialista, donde el tiempo libre es un derecho de todos y no un privilegio de algunos, para lograr esto, se le da importancia al desarrollo de la cultura física y al deporte, lo cual estaba determinado por los programas del Partido Comunista de la Unión Soviética (PCUS), dándose de dos maneras: a) La estatal, donde se implantan programas de educación física en las instituciones infantiles escolares, pre-escolares, en los institutos pedagógicos, en los centros de enseñanza superior y especial, y en el ejército soviético, y b) La social, donde la unión de trabajadores de las sociedades deportivas voluntarias de la URSS junto con el ejército organizaban clases

en los equipos y secciones deportivas en los grupos de salud como prevención (Kusmak. 1971).

Este tipo de organización permitía que el deporte y la educación física llegara a todos desde edades tempranas, lo que dió como resultado que los soviéticos ocuparán un importante lugar en el deporte a nivel internacional.

En la actualidad con la desintegración de la URSS y la apertura comercial que se dió con los países capitalistas, los países que conformaban este bloque están en un periodo de reorganización económica y social, por lo que el uso y reglamentación del tiempo libre también tendrá que reorganizarse.

En nuestro país el fenómeno del tiempo libre se ha dado de acuerdo a la concepción capitalista y debido a que se adaptó un modelo de desarrollo industrial que no correspondía al desarrollo real del país, se produjo la paradoja que ocurre actualmente: ser un país subdesarrollado que padece problemas de uno desarrollado. Así sin haber resuelto el desempleo, problema que se presenta con las características de las primeras etapas de industrialización, México enfrenta ya los problemas de una sociedad avanzada, entre ellos el tiempo libre (González, 1975). El fenómeno se da como ya dijimos, no de una forma lineal ni constante, sino dependiendo de los cambios de las estructuras de producción y de su distribución, la cual no es equitativa, las personas que más gozan de tiempo libre son las de las capas sociales privilegiadas que tienen a su disposición los medios necesarios para hacer un mejor uso de este tiempo en actividades de ocio que no están al alcance de la mayoría de la población, por lo que el ocio del mexicano se ve afectado por factores sociales y económicos.

CARACTERÍSTICAS DEL TIEMPO LIBRE Y OCIO

Después de haber expuesto el desarrollo histórico que tuvo el concepto de tiempo libre y de ocio, y los diferentes puntos de vista que hay en la actualidad podemos tener una visión más clara que nos permite dar una definición de estos conceptos:

El tiempo se divide de la siguiente manera:

Tiempo ocupado, de necesidad, u obligado, donde se realizan actividades como:

- a) trasladarse del lugar de residencia al de trabajo y a la inversa.
- b) Las obligaciones familiares o sociales.
- c) Satisfacción de las necesidades fisiológicas (sueño, alimentación, etc.)

Estas actividades se caracterizan por no ser elegidas libremente por el individuo, sino que las realiza para satisfacer una necesidad o recibir una retribución monetaria (Betes, 1979).

Tiempo libre:

Es el tiempo que resta al individuo después de haber realizado actividades impuestas por la necesidad o las obligaciones, permitiendo elegir libremente las actividades que desea llevar a cabo, y que pueden o no ser benéficas para el individuo (Betes, 1979; Díaz, 1979; Sue, 1980; Aguilar, 1989). Es la condición para que exista el ocio, y se caracteriza por los siguientes elementos:

1. Tiempo que sobra después de realizar las actividades que están inmersas en el tiempo ocupado (concepción residual).
2. Libertad de elección.
3. Puede o no haber un beneficio para el individuo.

Ocio:

Es un estado del ser donde se valora el espacio y tiempo, es una actitud psicológica, (si las actividades familiares o incluso la misma actividad laboral se realizan de acuerdo a una elección libre y gratificante para el individuo, se consideraría una actividad de ocio) donde el individuo puede dedicarse a la reflexión y a la contemplación, y puede realizar aquellas actividades que elige libremente. "Un estado de tranquilidad y libertad en la cual la actividad se lleva a cabo como un fin en sí, sin otra razón que realizarla, por lo que se dice que el ocio es la parte, la especie, la consecuencia" (González, 1975).

Se caracteriza por:

1. Se necesita disponer de tiempo libre para llegar al ocio.
2. Es una actitud psicológica, que depende de los intereses de los individuos.
3. Tiene un carácter de libertad.
4. Es una actividad que no tiene una finalidad, más que la de realizarse.
5. Contribuye al desarrollo integral de la persona.
6. Es una actividad placentera y gratificante.

En cuanto a las actividades de ocio que se realizan, Puig (1987) da la siguiente clasificación, la cual se basa en lo propuesto por Dumazedier:

1. Actividades que tienen un componente físico, predominando la actividad corporal, por ejemplo: los paseos, las excursiones y los deportes.
2. Actividades prácticas, que implican una producción concreta y algún tipo de trabajo manual, por ejemplo: la papiroflexia.
3. Actividades culturales, por ejemplo: la lectura, el teatro, o la música.
4. Actividades de carácter social o colectivo, que permitan las relaciones interpersonales principalmente, como por ejemplo: asociaciones de todo tipo, fiestas con los amigos y reuniones familiares.

LAS FUNCIONES DEL OCIO

Las actividades de ocio que se realizan en el tiempo libre cumplen funciones primordiales para el individuo y la sociedad, las cuales son:

Las funciones psicológicas

Las actividades de ocio cumplen funciones de compensación ante la vida y el trabajo que realiza la persona, y si bien no ofrecen una compensación completa, producen compensaciones parciales que son esenciales para el equilibrio psicológico del individuo (Sue, 1980). Estas funciones son propuestas por Dumazedier (1968) en su trabajo "Hacia una civilización del ocio" y son conocidas como las "3D":

a) *La función de descanso*

El ocio protege el desgaste y el trastorno físico o nervioso provocado por las tensiones derivadas de las obligaciones cotidianas y en particular del trabajo. El sentido del descanso es liberarnos de la fatiga, vista como la disminución de las capacidades de nuestro organismo, a causa de una actividad prolongada de carácter muscular sensorial o mental. Función que se puede realizar por medio del juego, la lectura o caminatas al aire libre. (González, 1975; Sue, 1980).

b) *La función de diversión*

El tiempo de diversión se llena con actividades lúdicas. La diversión libera de la monotonía de las tareas rutinarias que realiza la persona en un trabajo repetitivo. Puede ser un factor de equilibrio y un medio para soportar las presiones necesarias de la vida social, con base en el rompimiento con lo cotidiano. También nos permite estar más cerca de nuestra familia y de los demás. (González, 1975; Sue, 1980)

c) *La función de desarrollo*

Es la función menos socorrida y la más necesaria y deseable para el individuo. En ella se incluyen todas las formas de participación política y social, el acceso a la información, las diferentes formas de aprendizaje y todo ejercicio de la cultura. Es el tiempo de creación. Permite una participación social más amplia y más libre (González, 1975; Sue, 1980).

Las tres funciones están ligadas entre sí, aún cuando se oponen, pues se dan en grados variables en todas las situaciones. Se manifiestan con frecuencia sucesiva o simultáneamente en una misma situación de ocio.

Las funciones sociales

Estas funciones las menciona Sue (1980) como complementarias a las propuestas por Dumazedier, permitiendo analizar el empleo de las actividades de ocio dentro de la sociedad:

a) *La función de sociabilidad*

La condición actual del hombre dentro de las grandes urbes donde hay que recorrer grandes distancias para llegar a un lugar ha provocado una disminución de las relaciones sociales, y por medio del ocio el individuo puede relacionarse mejor con los demás y mejorar sus relaciones interpersonales.

b) *La función simbólica*

El ocio, al igual que toda actividad social tiene un significado simbólico. Representa el símbolo de la clase social, de los medios económicos que se tienen al alcance para elegir una actividad de ocio. Representa el reconocimiento social. Veblen (1966) es quien más a desarrollado este tema en el análisis realizado en su obra "Teoría de la clase ociosa".

c) *La función terapéutica*

Esta función retoma las funciones de descanso y de diversión. El descanso permite recuperarse de la fatiga física, y la diversión ayuda a liberar las tensiones nerviosas, restableciendo el equilibrio psicológico, así, el ocio contribuye a mantener la salud del individuo por medio de actividades como la ludoterapia o manualidades.

La función económica:

La industria y la comercialización del ocio ha ido evolucionando tomando gran importancia dentro del ámbito económico de todos los países. Y como ya se expuso anteriormente esta inmerso en el sistema de producción de bienes de la economía de un país. Los empleos que se le dan al ocio dentro del ámbito económico son:

1.- El aumento de tiempo libre significa un tiempo más largo de reposo para el trabajador, quién puede así reconstituir su fuerza de trabajo en las mejores condiciones y ser más productivo.

2.- El tiempo libre puede ser empleado para mejorar las aptitudes y las calificaciones profesionales del trabajador. Por lo tanto no se trata sólo de una recuperación sino de un incremento de la fuerza de trabajo que puede resultar del tiempo libre. Esta tesis la han sostenido principalmente los países del este.

3.- Se ha comprobado también que el ocio y el trabajo no necesariamente se excluyen uno al otro, y que una reducción de las horas de trabajo no implica una disminución proporcional de la producción, puesto que el mejoramiento de la productividad la compensa.

4.- Da paso a una sociedad de consumo, donde es indispensable la liberación de un tiempo disponible para consumir. Así, el tiempo libre es a la vez un tiempo de consumo, con el cual se estimula el desarrollo de las fuerzas productivas, pues se recupera el capital invertido de forma eficaz y rápida. La mayoría de los bienes de consumo están al servicio, directa o indirectamente de las diversiones, por lo que muchas actividades de ocio se

han comercializado, como son principalmente los deportes, el cual es visto como un espectáculo que deja grandes ganancias. En esta función los medios de comunicación influyen de manera importante para alcanzar este objetivo. Por esto la industria de las diversiones desempeña un papel importante en las economías occidentales pues su función es determinante para el proceso de crecimiento.

Por último podríamos decir que la función económica del ocio es ambivalente: Por los gastos que implica el ocio sirve al sistema productivo; pero se opone cuando simplemente se disfruta el paso de las horas o cuando se realizan actividades muy poco onerosas (como caminar, leer, etc). Ambos aspectos coexisten en el ocio (Sue, 1980).

La función educativa:

Esta Función está ligada con la función de desarrollo, pues de acuerdo a Dumazedier la sociedad técnica produce nuevas necesidades de educación durante el tiempo libre. La organización de las actividades del ocio se convierte en una de las claves del progreso de la educación popular y por medio de estas actividades, como son el juego y la recreación, el individuo puede adquirir conocimientos y desarrollar las capacidades motrices e intelectuales que permitan su mejor desarrollo. Por lo que es fundamental dar una educación sobre el ocio y la utilización positiva del tiempo libre, para permitir la mejor elección de las actividades a realizar. Las aplicaciones que se le dan a esta función son:

1. Promover hombres capacitados para reconquistar su tiempo libre, dándose el desarrollo de la información, formación y realización del individuo como persona social (Betes, 1979; Casado, 1979).

2. Permitir la elección libre y responsable a los jóvenes y adultos respecto al uso de su tiempo libre por medio de la educación, y no permitir que las actividades de ocio que realicemos se pierdan en el aburrimiento, o en el tiempo libre que nos roba la sociedad de consumo (Betes, 1979; Casado, 1979).

Así, la educación del ocio surge como una necesidad, pues hablar de una civilización del ocio apenas tiene sentido sin esta educación. Esta educación debe darse en y para el ocio, rompiendo los esquemas de la rigidez educativa, de la continuidad forzada en los horarios, permitiéndonos ser más flexibles en la impartición de los programas de estudio (Betes, 1979).

Concluyendo, se puede decir que el fenómeno del tiempo libre va en aumento, lo que genera la necesidad de saber cómo utilizarlo adecuadamente de manera que contribuya al desarrollo integral del individuo. Se ve que la mejor forma de alcanzar esto es mediante las actividades del ocio, pero estas están inmersas dentro de una sociedad de consumo, lo que plantea el surgimiento de una educación en y para el ocio, permitiendo que el individuo conozca las alternativas que existen y pueda elegir responsablemente las actividades que realizará dentro de su tiempo libre, contribuyendo a su desarrollo personal y social dentro de una comunidad.

Por lo tanto esta educación se debe dar desde las primeras etapas de la vida escolar, pero principalmente en la etapa adolescente por ser esta donde la persona consolida su identidad y personalidad. Si se dan estas pautas del uso positivo del tiempo libre por medio de las actividades de ocio se estará en favor de un desarrollo integral del individuo.

ADOLESCENCIA

DESARROLLO HUMANO

El desarrollo humano se define como los cambios que ocurren entre el nacimiento y la muerte del individuo. Se distinguen varias etapas o periodos dependiendo de la corriente teórica (Piaget, Freud, Erikson y Wallon) que estudie este desarrollo, las cuales se delimitan marcando un equilibrio, después un cambio que lo rompe y finalmente la recuperación del mismo. Estas etapas son : embarazo; primer año, primera infancia, edad escolar; adolescencia, adultez, climatérico y vejez (Monedero, 1984; Bee, 1987).

El alcanzar el mejor desarrollo del individuo depende de las capacidades que obtiene desde el nacimiento, y de las oportunidades que tenga para desarrollar plenamente estas capacidades. Un medio ambiente rico permite que el individuo desde su infancia vaya desarrollandose adecuadamente.

En el presente trabajo nos avocaremos a la etapa conocida como adolescencia, pues es en este periodo donde se integra la personalidad y se refuerzan las bases del futuro desarrollo de la persona tanto individual como socialmente. Esto hace resaltar la importancia del uso adecuado del tiempo libre como parte de este proceso, pues es en este tiempo cuando el adolescente se encuentra a sí mismo, reconoce sus capacidades y limitaciones.

ADOLESCENCIA

Definición

Se han dado múltiples definiciones de "adolescencia", dependiendo del punto de vista del que se estudie:

a) **Biológico:** Es lo que se conoce como pubertad y marca el inicio de la etapa adolescente, se dice que es un periodo crítico donde ocurren cambios fisiológicos que producen un desajuste en el individuo. Este punto de vista se aboca a la descripción de estos cambios (Powell, 1981; Monedero, 1984; Trasviña, 1990).

b) **Psicológico:** Es donde se utiliza el término de adolescencia y se aboca a los cambios emocionales y de adaptación que debe realizar el adolescente dentro de una sociedad dada. Lo que lo distingue y aleja de la infancia y acercan a la adultez. La principal meta en esta etapa es alcanzar la identidad (Briseño, 1990).

c) **Social:** Se utiliza el término de juventud y lo define como el periodo de transición que ocurre entre la niñez dependiente y la edad adulta autónoma (Jersild, 1972). La crisis que caracteriza este periodo está determinada por la sociedad a la que pertenece el individuo, pues en algunas sociedades los cambios fisiológicos y conductuales que se presentan no producen ninguna crisis, porque los cambios son considerados normales.

En este trabajo la adolescencia se definirá como un periodo de la segunda y parte de la tercera década de la vida donde ocurre una transición de la infancia hacia la edad adulta el cual se divide en :

Pubertad

Este periodo transcurre entre los once y los quince años, donde se presenta un crecimiento acelerado y cambios físicos profundos. Es una maduración anatómica-fisiológica que se caracteriza por:

- Aumento de la estatura y peso, el cual puede ser de hasta 6 cm. por año.
- Desarrollo de caderas más anchas y redondeadas en las niñas.
- Desarrollo de hombros más anchos y una estructura corporal masiva en los niños. Aumento de la fuerza física y nivel de energía mayor que en las niñas.
- Desarrollo de órganos sexuales y reproductivos.

Todos estos cambios producen ansiedad en el adolescente que tiene que pasar por un proceso de asimilación y de aceptación de su nueva imagen. Al principio se puede presentar torpeza al irse acostumbrando a las nuevas proporciones del cuerpo. En las niñas la menarquía provoca sentimientos encontrados según las actitudes hacia su propio papel sexual, la relación con la madre, y el tipo de información que haya recibido. (Lutte, 1991).

La edad en que ocurren estos cambios varía mucho y depende de varios factores como: geografía, alimentación, herencia y sexo (Dentro de cada sexo existen diferencias en cuanto al proceso de maduración y la maduración temprana o tardía puede tener diferentes implicaciones sociales y psicológicas). Actualmente se ha presentado una precocidad en el

desarrollo físico, debido probablemente a las mejores condiciones de vida actuales.

Adolescencia temprana

Se inicia aproximadamente a los quince años, el crecimiento físico continúa pero es más lento que en la fase anterior. El cuerpo comienza a tomar proporciones de un adulto. Va en aumento su capacidad de reflexión por lo que empieza a darse cuenta que él es diferente a los demás e inicia la búsqueda de una identidad (Trasviña, 1990). La sociabilidad está orientada hacia miembros del mismo sexo. Hay la necesidad de pertenencia a un grupo, por lo que se sigue la pauta de modelos para vestirse o de modos de comportamiento para pertenecer a ellos (Powell, 1981).

Adolescencia tardía

Se caracteriza por los aspectos sociales y tiene como principal meta construir, integrar y consolidar el concepto de sí mismo que conduzca al individuo a una identidad real, y su finalización coincide con el inicio de la edad adulta. Al aumentar su edad y familiaridad con el medio social el adolescente adquiere más seguridad y confianza en sí mismo; sigue perteneciendo a un grupo, pero no imita la forma de vestir o de comportarse como en el período anterior, sino trata de buscar y de crear su individualidad. Empieza a buscar la aprobación de los adultos que lo rodean. (Jersild, 1972; Powell, 1981; McKinney, 1982; Horrocks, 1986)

El finalizar la adolescencia o comenzar la edad adulta implica alcanzar los siguientes objetivos:

a) Adquirir las aptitudes que se requieren socialmente a los adultos, como el lograr relaciones nuevas y más maduras con iguales de los dos sexos, afianzando un papel social masculino o femenino.

b) Adaptarse a un físico que está cambiando rápidamente.

c) Alcanzar el descubrimiento de sí mismo, logrando integrar una identidad definida.

d) Lograr la madurez emocional y social como individuo, alcanzando la independencia emocional y económica respecto de los padres y otros adultos.

e) Lograr la capacidad necesaria para elegir entre una amplia gama de actividades para su desarrollo personal, tanto económico como social, asumiendo su responsabilidad en la elección.

f) Formar una familia (Jersild, 1972; Powell, 1981; Monedero, 1984; Horrocks, 1986)

El alcanzar estos objetivos depende de las capacidades de crecimiento del adolescente, de las demandas que le impone el medio cultural y social en que vive y de la herencia.

ASPECTOS COGNOSCITIVOS, EMOCIONALES Y PSICOSOCIALES

En el periodo de la adolescencia existen procesos de maduración en tres diferentes aspectos:

Los aspectos cognoscitivos:

Lutte (1991) plantea que los principales cambios a nivel cognoscitivo en los adolescentes con respecto a la etapa de la infancia, son:

- a) Mayor capacidad de generalización y de descripción de la realidad.
- b) Usan más las abstracciones y se apartan de lo concreto para completar lo posible y lo imposible.
- c) Se produce una ampliación de los horizontes del pensamiento, por lo que se interesan por temas que no les llaman la atención a los niños, y
- d) Pueden interesarse por ideas que no lo involucren, identificándose con personas o hechos fuera de su entorno inmediato.

Se entra en la etapa del pensamiento formal propuesta por Piaget como el último estadio del desarrollo cognoscitivo que se caracteriza por la subordinación de lo real a lo posible, que permite al adolescente una independencia de la percepción y de la representación logrando la realización de operaciones más complejas. Como consecuencia de esto, se da el replanteamiento de las concepciones del mundo, por lo que el adolescente analiza de forma crítica ideas sociales, políticas y religiosas que antes había aceptado sin discusión. También se sigue desarrollando la inteligencia y la creatividad. El alcanzar este estadio depende de varios factores como la edad y las condiciones ambientales que lo favorezcan. Algunos adolescentes no llegan a esta etapa y se dice que el adulto usa pocas veces este tipo de razonamiento. Además varios autores han cuestionado lo propuesto por Piaget, pues dicen que el desarrollo cognoscitivo sigue adelante y con cambios continuos (Lutte, 1991).

Los aspectos emocionales:

Trasviña (1990) dice que el adolescente entra en una etapa de desequilibrio, pues su cuerpo crece más rápido que su mente; tiene un organismo que funciona como el de un adulto mientras que su pensamiento fluctua entre el egoísmo infantil y el altruismo juvenil. El adolescente siente de forma inconciente su individualidad, lo que después se transforma en algo conciente y reflexivo y lo lleva al descubrimiento de su propio Yo. Una de las características más relevantes que indican dicho descubrimiento es la introspección, en la cual se da un desarrollo del concepto de si mismo, donde se cuestionan las actitudes, valores, e ideales que le ha transmitido la sociedad donde se desenvuelve generando una búsqueda de identidad, lo que origina una angustia en el adolescente. Por estos motivos se dice que el adolescente es muy voluble, a veces triste, a veces alegre, lo que lo pone en conflicto con los demás. Erikson es el que más ha trabajado el tema de la identidad y nos habla de ocho etapas, que se caracterizan por la presentación de un conflicto que hay que resolver de manera satisfactoria para que se incorpore positivamente al Yo y se produzca un desarrollo posterior saludable. En el caso de que el conflicto persista o no se resuelva satisfactoriamente afecta al Yo y la cualidad negativa es la que se incorpora a la personalidad del individuo (Briceño, 1990). En el caso de la adolescencia el conflicto que se presenta es *la identidad vs. difusión del propio papel* donde se lleva a cabo una nueva integración del Yo. Para lograr esto el adolescente busca el apoyo de los grupos formados por sus iguales, buscando afirmarse por medio de rituales y credos (Powell, 1981; Mckinney, 1982, Valenzuela, 1994).

Los aspectos psicosociales:

Como consecuencia de la búsqueda de identidad se da un enfrentamiento con la familia y las normas de la sociedad. El adolescente busca su independencia y forma grupos donde se siente identificado con los demás en el modo de pensar y de actuar. En este proceso se debe tomar en cuenta la conducta de imitación de modelos, (artistas de cine, cantantes, héroes, etc.) que es resultado de la búsqueda de un aspecto del que se carece en beneficio del equilibrio personal (Leif, 1992), pero que puede provocar actitudes como la agresión, o conductas inadecuadas para su desarrollo social (bebida, drogas, estilos de vida alejados de su realidad, etc.) (Alvarez, 1983).

Se dan las primeras relaciones de pareja donde los conceptos de amistad y de amor toman una gran importancia. En este periodo también se tiene que elegir una carrera o profesión, lo que dependerá de la situación socioeconómica del adolescente (Jersild, 1972; Powell, 1981; Mckinney, 1982; Monedero, 1984; Horrocks, 1986).

Por medio del desarrollo e integración adecuados de los aspectos cognoscitivos, emocionales y psicosociales se alcanzará el desarrollo integral del adolescente lo que permitirá lograr las metas u objetivos señalados anteriormente, entrando a la siguiente etapa de desarrollo.

Una variable que tiene una influencia importante en el proceso de la adolescencia es su duración, pues tiene fuertes implicaciones psicológicas, económicas y sociales:

Moreno (1981) resalta que en las sociedades de mayor desarrollo económico, o en los grupos que más lo disfrutan, se presenta una prolongación innecesaria de la adolescencia producida por la permanencia en las escuelas, lo que es atribuido a un intento por evitar la incorporación temprana de los jóvenes al mercado de trabajo, que podría ocasionar graves consecuencias económicas. Antes el joven se integraba tempranamente al campo laboral, pero el modelo de la clase media de continuar con el bachillerato después de la secundaria, se está haciendo cada vez más común. La persona joven puede experimentar por varios años un papel en la sociedad tentativo y marginal; pues es completamente adulto biológicamente y en ciertos aspectos sociales, como el poder votar o trabajar, pero no totalmente autosuficiente ni se le considera un miembro responsable de la comunidad. Por lo que podemos decir que el fin del proceso de la adolescencia lo marca la cultura. (Moreno, 1981; Monedero, 1984; Lutte, 1991) Al respecto Sheehy (1987) plantea lo siguiente:

"Los penosos veinte nos enfrentan con el problema de como aprehender el mundo adulto...la concentración se centra en el dominio de lo que sentimos que se supone que haremos, es necesario distinguir entre la transición anterior, en el que sabíamos que no queríamos hacer y la transición siguiente, hasta los treinta, que nos empujara a hacer lo que queremos hacer. Estudiar una carrera superior es una forma segura y habitual para aquellos que pueden permitírselo. Trabajar para obtener un diploma es algo que los jóvenes ya saben como hacer. Y retrasar el momento de probarse a uno mismo en el mundo de los adultos. Hoy a menudo transcurren veinticinco años antes de que se espere de un individuo. -o que este espere de si mismo- que fije el curso de su vida. O más de veinticinco años. Dada la permisividad para experimentar, los prolongados estudios entre los que se puede escoger y la moratoria que se permite, no es extraño que el

experimentador esté próximo a los treinta cuando toma decididamente un camino"

También existe el reverso de la moneda, como es el caso del adolescente que se incorpora tempranamente al mercado laboral, por lo que la duración de la etapa de adolescencia se ve disminuida. Se puede dividir a los adolescentes dependiendo de la duración de la adolescencia, de su condición económica y de lo que la sociedad les asigna y espera de ellos (López, 1981, Lutte, 1991):

Jóvenes de bajos ingresos:

Moreno (1981) plantea que tanto en el sector urbano como en el sector rural la población adolescente es un complemento laboral, que contribuye al ingreso familiar y asume responsabilidades, que comparadas con las de los adolescentes de otras clases sociales, lo impulsa a un desarrollo físico y mental prematuro. El adolescente como miembro de una clase trabajadora debe abandonar la escolaridad. En nuestro país los jóvenes que se integran tempranamente a los medios laborales, se casan pronto y por lo mismo maduran más rápido. También son los que tienen menos posibilidades de desarrollo económico, pues les falta tiempo y medios financieros para prepararse y competir adecuadamente con los demás en el mercado laboral (Labra, 1981). López, (1981) resalta que en México estos jóvenes están influenciados por los medios de comunicación, que resaltan el modo de vida y valores del joven de la clase media, provocando el deseo de pertenecer a ese grupo social.

Jóvenes de clase media:

López (1981) dice que el segundo núcleo importante de los adolescentes mexicanos lo integran los hijos de los padres de familia que mantienen un status e ingresos fijos, con la tendencia a incrementarlos gradualmente, conocidos como la clase media. Aquí la escolaridad es el estado ideal para el mantenimiento y el acceso a formas superiores de status. Lutte (1991) nos dice que estos jóvenes adquieren de manera fácil los instrumentos cognoscitivos que favorecen a la autonomía y que pueden contar con el apoyo de un grupo de amigos, pero deben pagar estos privilegios con una dependencia prolongada, económica y emocional, que retrasa el proceso de maduración de la personalidad. Sus experiencias en cuanto al ámbito laboral son muy diferentes a las de los demás, pues trabajan generalmente en el verano para tener ingresos que le permitan comprar lo que les guste o les llame la atención, sin contribuir al gasto familiar. Como consecuencia de esto el adolescente puede permanecer en el sistema educativo y egresar a un mercado laboral más sofisticado de ingresos reales no flexibles a diferencia del adolescente de bajos ingresos (Labra, 1981).

Jóvenes de clase privilegiada:

Gozan de los mismos privilegios en cuanto a educación que los adolescentes de la clase media, pero sus opciones son más amplias, pues disponen de los medios económicos para estudiar lo que deseen por el tiempo que quieran sin preocuparse por trabajar. Es la clase minoritaria a los

que los jóvenes de las otras clases quisieran pertenecer. También en ellos se da una prolongación de la etapa de adolescencia.

Lo expuesto anteriormente pone de manifiesto que los límites entre la adolescencia y la edad adulta son imprecisos y muy flexibles. (Horrocks, 1986; Jersild, 1972; Monedero, 1981). Lo que como vimos se debe principalmente a la continua educación y a la permanencia más larga que se da en las instituciones educativas, debido a la gran cantidad de información que se genera en la actualidad y a las condiciones de alta competitividad que existen. Todo lo anterior tiene como consecuencia el retraso de dos conquistas que solían alcanzarse antes de los veinte:

1.- La libertad responsable: conciencia de responsabilidad de su futuro.

2. La formación del ideal: es la tendencia del joven de salir de sus actitudes inseguras de las etapas anteriores, y ver sus posibilidades de desarrollo.

IMPORTANCIA DEL USO POSITIVO DEL TIEMPO LIBRE EN LA ADOLESCENCIA

Para lograr el mejor desarrollo del individuo, se debe proporcionar el medio adecuado y la ayuda necesaria para que el adolescente pueda construir su identidad, y logre de la mejor manera las metas que tiene que alcanzar para llegar a ser adulto, ya sea dentro del ámbito familiar, educativo o cultural. El adolescente debe tener la oportunidad de desarrollar su personalidad, según sus necesidades y aspiraciones siguiendo sus propios lineamientos, preservando su integridad y su derecho a la intimidad como

persona, el tiempo libre y el ocio permiten este desarrollo (Pepin, 1975; Horrocks, 1986). Por esto las actividades que realiza el adolescente durante su tiempo libre son de gran importancia. El tiempo libre responde a varias necesidades de los adolescentes como son:

1. Compensar las frustraciones que se dan en la vida familiar, en la escuela o en el trabajo.
2. Permite llevar a cabo la vida social que prevalece en la adolescencia.
3. Permite la búsqueda de autonomía cubriendo la necesidad de un espacio donde pueda realizar sus deseos sin la intervención de los adultos.

Sin embargo la utilización del tiempo libre del adolescente esta bajo los efectos de situaciones socioeconómicas y de los medios de comunicación, quienes deciden la utilización del tiempo libre y de las actividades de ocio que deben realizarse, al igual que provocan que los jóvenes aprendan más en extensión que en profundidad, deformando los contenidos educativos que los profesores se esfuerzan por enseñar en las escuelas.

"Y una de las consecuencias más graves...los mass-media están desarrollando en los jóvenes actuales actitudes de pasividad y pereza intelectual al ofrecerles continuamente información que apenas requiere reflexión. Se están acostumbrando a encontrar los contenidos culturales sin haberlos necesitado, ni buscado y sin poner en juego la iniciativa y el esfuerzo personal.(Citado por Trasviña, 1990 pp. 30)

En esta gran campaña publicitaria el adolescente esta inmerso en una sociedad de consumo, donde él es considerado uno de los principales compradores. (Labra, 1981). Actualmente algunos jóvenes practican como

uso del tiempo libre, irse de compras o consumir alcohol o drogas por falta de opciones del uso adecuado del tiempo libre a su alcance, lo que en lugar de formar e integrar su personalidad, se traduce en desviaciones conductuales que deshumanizan, producen rechazo y que se expresa en conductas antisociales (Alvarez, 1983).

Al respecto Lutte (1991) plantea que el tiempo libre de los jóvenes, como un tiempo de consumo representa para ellos:

1: La satisfacción de necesidades artificiales inducidas por la industria que, por medio de la publicidad impone constantemente nuevas modas y nuevos modelos de identificación basados en la posesión de vestidos y objetos.

2. Los bienes y servicios deseados o comprados por los jóvenes son objetos y actividades que no se relacionan con las actividades cotidianas, - alimentación, vivienda- que se perciben como obligación de los padres, como unos bienes necesarios para la vida que dejan poco lugar a la elección libre o al placer, mientras que los bienes superfluos responden a un momento de libertad, de privilegio.

3. Representa una transición al estado adulto pues como no pueden adquirir un estatuto independiente en el mundo del consumo, lo viven como un espacio de elección en el que pueden afirmar su voluntad sin restricciones.

No obstante hace incapie en que no todos los jóvenes son víctimas del mercado del tiempo libre, y los que son afectados, no lo son en el mismo grado.

De acuerdo a la expuesto anteriormente, la adolescencia se plantea como el momento propicio durante el cual, el individuo puede formarse para emplear adecuadamente su tiempo libre, dado que es en este periodo cuando el joven se cuestiona más sobre el mundo y sus valores, tratando de establecer las prioridades que regirán su vida futura.

Por lo tanto si en la escuela (que es donde pasan el mayor tiempo los adolescentes debido a su prolongada permanencia en ella, por la búsqueda de un mejor nivel de vida) se pretende la educación integral del educando, está debería comprender también el aspecto del tiempo libre y del ocio, a fin de preparar a los alumnos para saber aprovecharlo, utilizándolo adecuadamente, con sentido, permitiendo que goce de las posibilidades que durante el tiempo libre se ofrecen para el desarrollo personal, la sana diversión y la convivencia social, evitando y previniendo a la vez los riesgos que la utilización inadecuada de este tiempo encierra.

El Juego como una alternativa

En el país existen varias instituciones creadas para satisfacer las necesidades de ocio y de utilización del tiempo libre del adolescente, pero estas no están al alcance de todos y en su mayoría son desconocidas, por lo que el presente trabajo propone implementar el uso de técnicas lúdicas en el ámbito educativo, permitiendo que a través de estas técnicas se de una educación para y en el ocio, logrando que el adolescente elija libre y responsablemente las actividades que realizará en su tiempo libre. Es importante dar estas alternativas dentro del ámbito educativo por su función formativa y porque da pie a la creación de hábitos positivos de utilización

del tiempo libre que después permitirán al joven desarrollarse plenamente en las siguientes etapas de desarrollo.

El juego es una opción que se da para el uso positivo del tiempo libre del adolescente porque es una actividad elegida libremente, que permite un mejor desarrollo social, mejorando las relaciones interpersonales, y logra desarrollar mejor las capacidades físicas y cognitivas manteniendo la salud del joven. Por medio de los juegos de tablero permite practicar habilidades como la memoria, la concentración, la planeación, etc. y le permite superar la frustración al ajustarse a las reglas del juego al igual que crear vínculos de amistad y conocer mejor su entorno. Esto se lograría por medio de la implementación de espacios que permitan elegir libremente las actividades de juego que le interesen al adolescente. En el siguiente capítulo se fundamentará más ampliamente la importancia del juego en el desarrollo integral del adolescente.

EL JUEGO

El juego es una parte muy importante de las actividades propias del ocio y es en sí misma potencialmente educativa (Caillois, 1986; Puig, 1987), además permite al individuo expresarse, permitiendo que recree su entorno.

Es por esto que consideramos necesario hacer una breve revisión de lo que es el juego, sus características y sus aspectos psicosociales y educativos, para después describir el papel que tiene en una educación que se da *en* y *para* el ocio dentro del tiempo libre, destacando su importancia en la etapa de la adolescencia, que como se revisó en el capítulo anterior es fundamental.

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

El juego es uno de los factores que propicia el desarrollo pleno de la vida, ya que se encuentra tanto en el ser humano como en el animal. Esta presente en todas las fases o etapas del desarrollo del individuo, por lo que es importante estudiar su función en cada una de estas (Schraml, 1977; Röhrs, 1982; Cubero, 1987; Erikson, 1988; Leif, 1992).

Existen múltiples teorías sobre el juego que difieren en el análisis que realizan de esta actividad, dependiendo del punto de vista o enfoque con que

se observe o estudie, a continuación daremos algunos ejemplos de estos enfoques:

Biológico:

Karl Groos explicaba que la función del juego era la preparar al organismo joven para su mejor desempeño como adulto y como algo inseparable de la condición humana; Spencer veía su función como un gasto de energía orgánica sobrante; Schaller planteaba que hay una recuperación de fuerzas mediante el juego, lo cual tiene una semejanza con la concepción actual del tiempo libre y se encuentra su apoyo sociológico en la base de la sociedad de consumo. (Schraml, 1977; Köhrs, 1982; Vial, 1982, Van der Kooji, 1986)

Social:

Este enfoque dice que el juego ejerce una función de adaptación al grupo, propiciando la aceptación de las condiciones sociales de manera más accesible y provocando una participación en la vida grupal (Vial, 1982; Oliveira, 1986). Se dice que el juego influye en la sociedad, al igual que la sociedad influye en el juego por tratarse de un fenómeno multifactorial (Van der Kooji, 1986; Schraml, 1977).

Psicológico:

El Psicoanálisis ve el juego como una actividad que permite una catarsis de liberación donde se expresan los instintos y sentimientos reprimidos por la sociedad, logrando controlar la realidad hostil que vive el individuo; Karl Bühler enuncia su teoría del placer funcional, según la cual el ejercicio del juego proporciona alegría y esparcimiento. Schraml (1977) señala que el

estudio de la psicología del desarrollo del juego da lugar a la intervención en las áreas pedagógicas, psicodiagnósticas y psicoterapéuticas, pues a través de el juego, el individuo expresa sus necesidades y como vive su relación con el entorno.

Educativo:

Otros Autores plantean las funciones del juego dentro del desarrollo cognoscitivo del individuo (Piaget) y de los procesos sensorio-motores (Ch. Bühler), considerando principalmente los aspectos funcionales del juego, describiendo los cambios progresivos en esta actividad al ir en aumento la edad del individuo (Röhrs, 1982; Cubero, 1987; Vial 1988).

Cultural:

Planteaba G. Stanley Hall que el juego tiene funciones de revivir, de recuperación atávica de instintos inutilizados y de actividades ancestrales, es decir que el juego está fijado por la misma historia del hombre en su desarrollo evolutivo, por lo que el niño presentará un su comportamiento lúdico lo que a sus antecesores de la especie vivieron a través de sus distintas etapas desde el protozoo hasta el ser humano (Vial, 1988; Díaz, 1991). Otros lo abordan desde el punto de vista cultural como en el caso de Huizinga que considera el juego como un amplio fenómeno cultural, en el cual la comunidad da su interpretación de la vida y del mundo.

Con respecto a esta gran variedad de enfoques Van der Kooji y Posthumus en 1986 mencionan que en el simposio internacional realizado en Amsterdam en septiembre de 1985 sobre "El juego, la ludoterapia y la investigación sobre el juego", una de las principales conclusiones a las que

se llegó es que aún no existe una teoría completa y universalmente aceptada sobre juego, y que debido a esto es muy difícil examinar los resultados de la investigación sobre el juego y sus factores determinantes de un modo coherente.

Sin embargo podemos ver que estas teorías están de acuerdo en que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo del individuo (Röhrs, 1982; Horrocks, 1986).

Por lo anterior podemos decir que es difícil dar una definición de juego que comprenda todos los aspectos señalados por los diferentes enfoques teóricos. Sin embargo tratando de integrar estos elementos en el presente trabajo, el juego se definirá como:

Una acción que se presenta tanto en el ser humano como en los animales, y que requiere estar libre de necesidades elementales (comer, dormir, beber, etc.) para poder llevarla a cabo realizándose bajo una premisa de libertad, pues si se lleva a cabo bajo alguna presión o como una obligación pierde su atractivo. Que se siente fuera de la vida cotidiana pero que, puede absorber por completo al jugador. Se realiza sin que exista ningún interés material, más que su propia realización, donde no se obtiene provecho alguno (y salvo un intercambio de bienes entre los jugadores, al final se llega a una situación idéntica a la del principio del juego); que se ejecuta dentro de un límite de tiempo y en un determinado espacio desarrollándose bajo un orden sometido a reglas (las cuales pueden cambiar si el grupo acepta las nuevas reglas) y teniendo como resultado algo incierto, por lo que da origen a asociaciones que forman un ambiente de

misterio o ficción que lo diferencia del mundo habitual (Röhrs, 1982; Huizinga, 1984; Caillois, 1986).

Partiendo de esta definición podemos decir que el juego se caracteriza por ser una acción:

- Libre
- Reglamentada
- Improductiva
- Delimitada.
- Incierta
- Ficticia
- Flexible
- Universal.
- Creativa.

Schraml (1977) además hace hincapié en el aspecto creativo del juego, pues la curiosidad, la investigación y la exploración han permitido cambios dentro de la estructura del juego modificando la sociedad y la cultura.

ASPECTOS PSICOSOCIALES DEL JUEGO

A nivel psicológico se puede apreciar que a través del juego se desarrolla de manera importante la personalidad del individuo, sus capacidades psicomotrices, intelectuales, sociales, morales y creativas, que forman parte del desarrollo integral del individuo y cuya función se cumple no sólo en la niñez sino que se extiende a lo largo de todo el desarrollo de la persona y en

muy diferentes ámbitos (Cubero, 1987). El juego está relacionado con toda la persona, afectándola de manera emocional y cognitiva. Por medio del juego podemos ver reflejadas las pulsiones, fantasías, relación con la familia, el ámbito escolar y el medio ambiente en que se desenvuelve el individuo (Van der Kooji, 1986; Erikson, 1988)

Schraml (1977) plantea que el desarrollo del juego marcha en el individuo a la par del desarrollo de maduración, de la motricidad, de la capacidad cognitiva y de las motivaciones, el cual se divide en dos aspectos

1) Práctico: Donde el desarrollo del juego es importante en todos los periodos (preescolar, escolar, adolescente, adulto y vejez).

En la edad infantil, el juego no sólo implica tareas para probar en situaciones abiertas sus capacidades, sino que sirve además de base de formación de una actitud fundamental lúdica que es elemento de todo desarrollo. El juego, en cuanto fenómeno que acompaña la vida, garantiza una apertura personal que permite incluso a edad avanzada hacer una causa común con la postura lúdica de la edad infantil y adolescente (Röhrs, 1982). La actividad lúdica, desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales y permite un aprendizaje para la vida (De Borja, 1980; Mauriras, 1986), además del desarrollo individual que le permitirá crear su punto de vista de la vida y de lo que le rodea, al igual que su capacidad de modificarse y de modificar el medio en que vive (De Oliviera, 1986).

" El juego es por un lado la expresión de la madurez vital y referido por ello a las aspiraciones y necesidades básicas de una

edad. Pero por otro lado también fomenta a su vez el desarrollo en cuanto pone tareas y sienta metas. Se podría desarrollar de este modo una teoría del juego que, partiendo de puntos de vista de la psicología del desarrollo, expusiera los juegos adecuados para cada edad."(Citado por Röhrs, 1982, pp. 54)

2) Teórico: Donde esta presente el aspecto creador del juego, pues no es un fenómeno estático, sino es un proceso de cambio continuo, que avanza junto a los cambios del individuo y de la sociedad a la que pertenece.

Se puede decir que el juego favorece el proceso de socialización, al igual que los factores sociales influyen en el juego. (Van der Kooji). Los mecanismos psicológicos de imitación y de identificación intervienen en el juego al igual que intervienen en el desarrollo de las motivaciones, de las actitudes y de las posiciones frente a los valores y del desarrollo social. La tradición, como elemento de socialización se transmite principalmente por la identificación, pero la fantasía y la actividad creadora ejercitada en el juego le añaden nuevos elementos (Schraml, 1977). Esta actividad creadora presenta un desarrollo continuo, lo que representa un avance cultural y social (Van der Kooji, 1986). La sociedad influye en el juego a través de factores como la influencia de los padres, de los educadores, de los compañeros de juego. También influyen en el juego los materiales o juguetes, lo cual depende del lugar geográfico donde se desarrolla el individuo, de los medios económicos, del espacio de juego, etc. En un estudio realizado por El Consejo Internacional para el Juego Infantil (CIJI) en 1961-1962 se encontraron diferencias significativas en la conducta que tiene el niño con respecto al juguete dependiendo de si el niño se desarrolla en un medio rural o en un medio urbano (Van der Kooji, 1986).

ASPECTOS EDUCATIVOS DEL JUEGO

Dentro del ámbito educativo el juego a tenido que luchar por que se le reconozca un lugar, contra las ideas erróneas de que el estudio o el proceso de enseñanza son contrarios a él. Pues se dice que hay un tiempo para cada cosa: un tiempo para divertirse y un tiempo para estudiar.

"A pesar de las profecías de los grandes educadores, la pedagogía tradicional ha considerado siempre el juego como una especie de desperdicio mental o, en todo caso, como una pseudoactividad desprovista de significado funcional e incluso perjudicial para los niños, a los que aparta de sus deberes". (De Oliveira, 1986 pp 67)

En el juego el individuo no se entrena para una tarea definida, sino adquiere una mayor capacidad para salvar obstáculos o hacer frente a las dificultades, de manera que el juego aparece como educación.

"De manera general, el juego aparece como educación, sin ningún fin determinado de antemano, del cuerpo, del carácter o de la inteligencia. Desde ese punto de vista cuanto más se aleja el juego de la realidad mayor es su valor educativo, pues no enseña recetas, sino desarrolla aptitudes"..... "Las aptitudes que se ejercitan en los niños son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto. Si esas capacidades están adormecidas o son insuficientes, el niño no sabe estudiar ni sabe jugar, y entonces no sabe, ni adaptarse a una nueva situación, ni fijar su atención, ni someterse a una disciplina, lo que influirá en su integración a la sociedad" (Callois, 1986 pp. 276-277)

Teóricamente se sabe que el juego no sólo no esta en contra de la educación sino que es complementaria a está, pero en la práctica esto no se lleva a cabo y aunque los docentes o padres de familia acaben por aceptarlo,

siempre se ha hecho una diferenciación clara entre estos dos elementos (Mauriras, 1986; Van der Kooij, 1986; Vial, 1988). Dentro del ámbito escolar el juego se limita en muchos casos, a los llamados juegos educativos. Mauriras (1986) dice que el concepto de "juego educativo" es artificial e impide que se desarrolle una auténtica pedagogía lúdica pues con examinar el planteamiento más atentamente se puede comprobar que no hay un buen juego que no logre hacernos aprender algo, y que no hay ningún buen ejercicio de aprendizaje que no sea además lúdico.

Además señala que muchos juegos que no son clasificados como educativos son sin embargo excelentes instrumentos de aprendizaje. El scrabble y los crucigramas, por ejemplo permiten que el niño se ejercite en vocabulario y ortografía; los dados, el domino y el backgammon ayudan a contar y a ejercitar la planeación, los rompecabezas, el ajedrez, las damas, el cubo de Rubik y la mente maestra familiarizan con la lógica, al igual que mayor parte de los juegos de naipes son buenos ejercicios de memoria y capacidad de deducción. Por otro lado puede concentrarse en estructuras cualitativas y adoptar funciones especiales en calidad de juego didáctico o terapéutico-pedagógico.

De acuerdo a esto se plantea que es de suma importancia hacer un cambio en el proceso de enseñanza escolarizado, donde la relación Juego - Ocio debe ser reconocida como algo que contribuye al desarrollo integral del individuo en todas las etapas, pero esto no sólo se debe tomar en cuenta en los preescolares y escolares, sino en los estudiantes de secundaria, de enseñanza media superior y superior (Puig, 1987; Vial, 1988). De este planteamiento surge la llamada pedagogía del ocio.

EL JUEGO Y LA PEDAGOGIA DEL OCIO

Puig (1987) propone la utilización del juego dentro de una educación para y en el ocio, lo que permite dar una propuesta de utilización de las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo. Esto se da como parte de la implementación de la llamada pedagogía del ocio. Dentro de este planteamiento se resalta una clara diferencia entre la utilización común del juego en el ambiente escolarizado y de su aplicación dentro de una propuesta de pedagogía del ocio:

"Hay, sin duda una diferencia fundamental entre las utilidades educativas de la actividad lúdica y la consideración que esta actividad debe tener en la pedagogía del ocio. En esta última se reconoce un valor intrínseco y no se le considera solamente como un medio para ser instrumentalizado según ciertos objetivos prefijados. Esto no quiere decir, está claro, que la pedagogía del ocio no discrimine valorativamente entre las posibilidades lúdicas o que renuncie, por principio, a intervenir sobre el contenido educativo del juego. Sí que quiere decir un cambio, que en el marco de la pedagogía del ocio, el juego dejara de ser sólo un recurso, un utensilio o un elemento de la dimensión mesológica de la pedagogía, para devenir, en sí mismo, un ámbito e, incluso, un objetivo educativo"....."el objetivo primario será el de posibilitar que el individuo pueda jugar y que lo haga en unas condiciones educativamente positivas; no se trata ya de aprovechar el juego para aprender, ni para moralizar, ni para distraer de ocupaciones perversas."(Puig, 1987 pp. 75)

Otra diferencia importante, es la que existe entre educar *en* el tiempo libre y educar *para* el tiempo libre:

Educar *en* el tiempo libre:

Es aprovechar el tiempo libre como marco de alguna actividad educativa. Esta puede ser una actividad propia del ocio o puede no serlo, puede estar encaminada a formar a la persona para que su ocio sea más enriquecedor, o bien puede ir dirigida a algún objetivo formativo o de aprendizaje alejado del tiempo libre (Casado, 1979; Puig, 1987). En estos casos, tanto la actividad como el objetivo que se presente tienen poco que ver directamente con el ocio, sin embargo son actividades educativas para la realización de las cuales el individuo invierte una parte de su tiempo libre.

Educar *para* el tiempo libre:

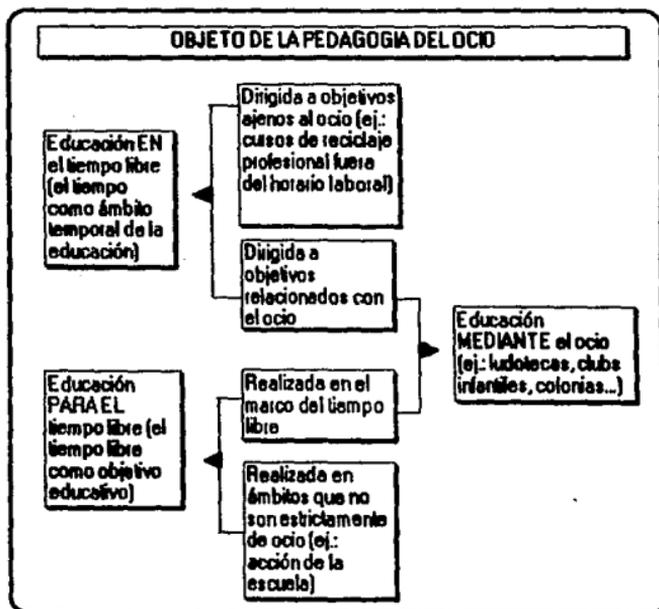
Aquí el tiempo libre y las actividades de ocio se convierten en el objetivo de la intervención pedagógica, se pretende preparar a la persona para que viva su tiempo libre de la manera más adecuada y elija con responsabilidad las actividades que realizará (Betes, 1979). Esto se puede implementar dentro del tiempo libre, o también fuera de él. Por ejemplo puede pensarse en la escuela, que debe contar entre sus objetivos el de dar al estudiante un conjunto de recursos culturales que le ofrezcan más ricas posibilidades de ocio.

Se puede observar así las diferencias entre educar *en* el tiempo libre y educar *para* el tiempo libre, sin embargo esto no quiere decir que un objetivo sea excluyente del otro, pueden ser complementarios, cuando la pedagogía del ocio asume que su acción ha de ser también mediante el ocio, es decir por medio de una actividad donde el estudiante participe de las cualidades esenciales que atribuimos al ocio. Esto se basa en dos consideraciones:

1. La relación existente entre el juego, el ocio y la educación.

2. Que educando mediante el ocio se educa para el ocio.

En conclusión, el individuo se prepara para vivir el ocio fundamentalmente por medio del ocio mismo. Educar mediante el ocio (que incluye simultáneamente el *en* y el *para*) sería, pues la fórmula que definiría la pedagogía del ocio. En el siguiente cuadro se describe en forma esquemática lo planteado hasta ahora:



Cuadro tomado de Puig, 1987 pp. 86

Sabemos que la aplicación de esta propuesta, implica cambios en toda la estructura social y educativa. Y que se deberá realizar una revisión a fondo de los siguientes aspectos: a) La rigidez educativa; b) el miedo a los

huecos en el horario, y c) Los programas inflexibles (Betes, 1979; Vial, 1988). Sin embargo es la única forma de crear en el estudiante una conciencia en cuanto al uso que hace de su tiempo libre, tiempo que debe servir para conocerse y poder poner en práctica todas sus posibilidades de desarrollo. Aspecto que es fundamental en la etapa de adolescencia, que como se vio en el capítulo anterior, su meta principal es llegar a la formación de una identidad, de un conocimiento del sí mismo que le permita integrar su personalidad.

PEDAGOGÍA DEL OCIO Y ADOLESCENCIA

En la adolescencia el juego da la posibilidad de estar activo frente a la realidad, pues dentro de un ambiente de tensiones y obligaciones le permite superar la frustración, distraerse, divertirse, investigar, crear y evolucionar (Horrocks, 1986). Para el adolescente, la adolescencia puede ser también un juego donde esté comienza como un repliegue sobre sí mismo donde se pregunta sobre todo y sobre nada. El adolescente lleva en sí las disposiciones, tendencias y capacidades específicas de la búsqueda de su identidad y de la interrogación sobre sí, de ser para sí y de dedicarse a otras actividades personales en soledad. En este proceso el adolescente marcha a la búsqueda de un tiempo para él donde pueda hallar satisfacción para sus disposiciones y tendencias íntimas, que no le satisfacen otro tipo de actividades (Leif, 1992).

En cuanto al papel de la escuela en esta búsqueda Leif (1992) plantea lo siguiente:

"La escuela puede dar ese tiempo individual para sí mismo que necesita el adolescente, porque en él experimenta su voluntad de ser libre. Quizá sea uno de los medios para hacerle apreciar mejor la escuela o, al menos, de llevarle a que se sienta mejor en ella y a no querer abandonarla antes de tiempo." "Quizá en la época de la adolescencia encontrará esencialmente, en la escuela, su mayor eficacia la institución regular de un tiempo libre, para sí, en el marco del empleo del tiempo escolar."...."La institucionalización de un tiempo para cada adolescente destinado a actividades libres se impone de modo muy especial en ese momento de la vida por razones evidentes e imperativas de orden psicológico"

Así el tiempo libre en el adolescente es un tiempo de formación y de creación de sí y para sí mismo. Lo que le permitirá tener un dominio de sí mediante el autoconocimiento, con independencia, en la medida de lo posible, de las identificaciones y condicionamientos a los que está expuesto psicológica y socialmente.

Después de lo expuesto se sabe que el juego es primordial para el desarrollo integral del individuo en todas las etapas de la vida, el cual puede integrarse en una pedagogía del ocio, encaminada a dar alternativas dentro del sistema educativo para alcanzar este desarrollo.

Sin embargo actualmente la práctica del juego se ha comercializado, asociándose al consumo al igual que otras actividades del ocio (Sue, 1980) lo que muchas veces lo pone fuera del alcance de la gente y si se desea hacer deporte, tiene que comprar lo "necesario", como indica la publicidad esto es: ropa deportiva, tenis, raquetas, pelotas, balones o inscribirse a un club o asociación dependiendo del deporte que se desea practicar. Lo mismo sucede en los llamados juegos de mesa o de salón que pasan por rachas de

moda lo que eleva su precio, y después de comprarlos se usan una o dos veces y ya no se desea seguir jugando con él, ya sea por que paso la novedad o por que no era lo que se esperaba.

La alternativa que se propone en el presente trabajo para poner al alcance de los adolescentes la oportunidad de desarrollarse por medio del juego dentro del ámbito educativo es impulsar el programa de ludotecas, donde los adolescentes puedan hacer uso del material lúdico a un bajo o nulo costo y donde encuentren diferentes opciones para el uso positivo de su tiempo libre, como por ejemplo: material deportivo (balones de Voleibol, fútbol, entre otros) juegos de mesa (mente maestra, 4 en linea, ajedrez, etc.) instrumentos musicales (guitarras, panderos, tumbas, etc.) entre muchas otras opciones. En el siguiente capítulo se expondrá ampliamente lo que es la ludoteca y su papel dentro del ámbito educativo.

LA LUDOTECA:

EL EMPLEO DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA EL USO POSITIVO DEL TIEMPO LIBRE

Como hemos expuesto anteriormente el juego es algo inherente a la naturaleza humana en todas sus etapas de desarrollo y en la actualidad la pedagogía del ocio mediante el juego ha tomado gran importancia por el aumento del tiempo libre que hay en la actualidad, convirtiéndose en un instrumento de formación de las jóvenes generaciones. La toma de conciencia de lo anterior, unida a la necesidad de brindar áreas donde se pueda dar la actividad lúdica dio como resultado la creación de una institución denominada Ludoteca, la cual consideramos la más adecuada para propiciar en el individuo una actitud responsable ante sus actividades de ocio de una forma práctica y alegre (Puig, 1987; Vial, 1988).

DEFINICIÓN Y ORIGEN

El término "Ludoteca" proviene de la palabra latina ludus (juego, juguete) y el término griego Theke (caja, cofre) (Misurcová, 1986; Vargas, 1987; Valdez, 1991), y se define como una institución recreativa-cultural donde el niño y el adolescente pueden obtener juguetes en calidad de préstamo con la finalidad de : a) estimular las actividades lúdicas en el

ambiente familiar y social; b) desarrollar la personalidad del individuo; c) dar a una educación mediante el ocio a través del juego y el juguete y d) tratar de satisfacer las necesidades de la población en que se encuentre inmersa. Esto se lograría con el juego y el juguete, mediante la asesoría y ayuda de un ludotecario o animador infantil (Borja, 1980; Misurcová, 1986; Puig, 1987; Vial, 1988; Valdez, 1991).

La Ludoteca surge inicialmente por dos razones: 1. Cubrir la necesidad de atención de niños incapacitados y 2. Llevar el juego y el juguete a los niños que habitaban en comunidades alejadas de las zonas urbanizadas. La primera ludoteca es fundada en la ciudad de los Ángeles California, en 1934. Posteriormente en 1960 la UNESCO impulsa la idea a nivel internacional surgiendo más Ludotecas en los países europeos (Gran Bretaña, España, Escandinavia, Francia, y Suiza), americanos (Canadá, Estados Unidos México y Brasil), asiáticos (India) y de Oceanía (Nueva Zelanda).

Existen dos modalidades del servicio de una Ludoteca:

1. La ludoteca que es instalada permanentemente en un lugar, la cual tiene una organización muy similar a la de las bibliotecas. Más adelante se vera su funcionamiento y las características de esta modalidad.

2. La Ludoteca móvil o ludobus: Son Ludotecas que llevan el servicio de préstamo de material lúdico a lugares donde no existe una Ludoteca permanente, se transporta el material en camión y da la oportunidad a la comunidad de conocer diversos juguetes fomentando la integración familiar y social. El servicio se presta gratuitamente. La primera se creó en 1975 en Pinnerberg, al noroeste de Hamburgo, República federal de Alemania (Misurcova, 1986). También existen en Bélgica, donde además de dar

servicio de préstamo de juguetes organizan exposiciones de juguetes y talleres para fabricar o reparar juguetes de madera.

Objetivos:

Los objetivos de una Ludoteca son muy variados, pues dependen de la necesidad que se desea cubrir con su creación. En general los objetivos que principalmente persigue son:

1. Dar el servicio de préstamo de material lúdico

2. Ofrecer a todas las personas un ámbito y medios adecuados para la actividad lúdica.

2. Guiar a los usuarios en la uso de los juegos y juguetes, al igual que asesorarlos en la compra de estos. Propiciar la creación artesanal de nuevos materiales de juego. Este objetivo contribuye a combatir el consumo (Puig, 1987; Valdez, 1991).

4. Propiciar la integración social y familiar, por medio de la realización de actividades recreativas y de animación (Borja, 1980; Valdez, 1989, 1991).

5. Fomentar el respeto e importancia del juego dentro de la comunidad. Esto permite la integración de las personas que la conforman y puede contribuir a disminuir las conductas de robo o drogadicción. (Vial, 1988).

6.- Terapéuticos: Por medio de la Ludoteca se da atención a personas con problemas físicos o de desarrollo. Para la implementación de esto, la persona que este al cargo de la institución, además de contar con la

preparación necesaria para lograr los objetivos anteriores, debe tener una formación especial en la problemática a tratar.

FUNCIONAMIENTO

Como se dijo antes la Ludoteca en su modalidad de permanente tiene una organización muy parecida a la de una biblioteca. Puede servir principalmente como un centro de préstamo de juegos y juguetes, pero funciona además como sala de juegos o centro de animación para niños y adultos. Según A. Libbrecht-Gourdet, "en la ludoteca ideal toda persona, cualquiera que sea su edad, debería tener la posibilidad de ensayar los juguetes, iniciarse en nuevos juegos, encontrar compañeros y establecer con ellos relaciones de amistad" (citado por Misurcová, 1986 pp. 551).

Los factores que intervienen en su adecuado funcionamiento son los siguientes:

Financiero:

Generalmente las Ludotecas son financiadas por el estado o las autoridades de provincia con cargo a las partidas destinadas a las bibliotecas, centros de animación, casas de jóvenes y otras instituciones similares. En otros casos la contribución la realiza una empresa local, una institución caritativa o un grupo de padres de familia. Otra forma de conseguir medios (aunque es la menos común), es tener convenios con las fábricas de juguetes, sirviendo como banco de pruebas para ellas, de esta forma el material lúdico está conformado por sus donaciones. Para conseguir presupuesto algunas ludotecas organizan actividades que sirven

para recabar fondos (tombolas, sorteos, fiestas, etc.). Otra posibilidad es la elaboración de juguetes por los adultos, artesanos de la localidad o por los mismos usuarios. (Demicul, 1981; Vial.1988 Misurcová, 1986).

Instalaciones:

Estas deben estar diseñadas de acuerdo a las funciones y objetivos que se persiguen, que como se señaló anteriormente dependen del tipo de usuario al que se dirige la institución. En general se recomienda lo siguiente:

- La Ludoteca debe estar ubicada en un lugar que permita el acceso rápido y fácil de la población
- La distribución del material debe permitir un servicio rápido al usuario.
- Planeación de las áreas de juegos dentro del local y disponer de áreas verdes o de campo cercanas.

Reglamento:

Es el similar de una biblioteca, donde se determina el horario de trabajo, la duración del préstamo del juguete, los derechos y obligaciones de inscripción, las condiciones de reembolso de un juguete dañado o perdido y demás especificaciones que influyan en el servicio de Ludoteca.

Material:

El material primordial de una Ludoteca son los juegos y juguetes. Díaz (1991) define el juguete como "todo aquel objeto o acontecimiento externo o interno, visible o intangible con el que juega la mente y el cuerpo del

individuo", por lo que se puede decir que todo juego se apoya en el juguete. Por otra parte Denieul (1981) considera que :

" El juguete es el objeto donde el espíritu del juego y la imaginación se proyectan. Es un producto que nos remite a la cultura y tecnología que lo creó, el cual sólo es comprensible desde su encuadre en un medio y una comunidad. Nos permite conocer los cambios dentro de una cultura."

Díaz (1991) plantea que los juguetes son un medio que permite:

a) Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras del mundo real o personal; b) Competir física y socialmente; c) Reforzar la autoimagen por medio del dominio de los objetos o situaciones en el terreno del juego; d) Manifestar afectos y sentimientos, así como temores o preocupaciones; e) Elaborar nuevas formas de enfrentar el mundo, por medio de la creatividad; f) Aprender conocimientos o formas de resolver problemas y g) Ejercitarse física y mentalmente.

Sin embargo actualmente se critica y cuestiona al juego y al juguete por su gran industrialización y porque no cubre las necesidades de los niños o adultos que hacen uso de él. De acuerdo a esto la adecuada selección de los juguetes es muy importante. Borja Solé en 1980 y Misurcová en 1986 plantean los siguientes criterios de selección:

Criterio Psicopedagógico:

El juguete debe contribuir al desarrollo general del individuo, ya sea en los aspectos motores o cognitivos, de acuerdo a la edad e intereses del usuario. Un buen juguete debe dejar suficiente margen de imaginación y permitir el desarrollo de lazos de amistad con los demás, logrando el

fortalecimiento de los sentimientos de confianza y seguridad en sí mismo, propiciando un mejor conocimiento de sus habilidades y capacidades. Por ejemplo: Un juego de construcción será más creativo en la medida de las posibilidades que ofrezca.

Criterio de solidez:

El juego o juguete debe estar elaborado en materiales resistentes, como la madera para resistir el uso masivo que se le da en el servicio ludotecario.

Criterio de seguridad:

El juguete que se seleccione no debe representar ningún peligro para la salud del usuario, no se deben admitir los elaborados con materiales frágiles, bordes cortantes, elementos puntiagudos ni pinturas toxicas; debe ser solido y adaptarse a la fuerza y a las dimensiones de la mano del usuario; debe ser fácil de limpiar y de desinfectar si hace falta.

Un cuanto al volumén del material, Vial (1988) propone que debe ser el cuádruple del número de usuarios que regularmente solicita el servicio.

Otro material que existe, que permite la actividad lúdica y propicia el conocimiento de las habilidades y capacidades del individuo, sin ser propiamente un juguete es:

-Material para realizar manualidades: Cartón, tijeras, pegamento, papel de diferentes tipos, pinturas, etc.

-Material musical: guitarra, panderos, gúiros, tecomates, u otros instrumentos de cuerdas y percusión (los instrumentos de aire como son la flauta, quena, etc. no se recomiendan por causas de higiene) (Valdez, 1989).

Finalmente, para su adecuado funcionamiento se requiere de estantes diseñados especialmente para los distintos tipos de juegos y juguetes, mobiliario, papelería técnica (papeleta de préstamo, credenciales, etc)¹ y ficheros.

Clasificación

Se necesita implementar un sistema de clasificación para el registro adecuado del material existente y para el control de los préstamos, donaciones y baja de material. Los sistemas usados actualmente son uno canadiense denominado ESAR y otro llamado "Valmex" en México. Para lograr esto se necesita que el personal tenga conocimientos básicos de bibliotecología.

Personal:

El sacar el mejor provecho del material con que cuenta la Ludoteca depende del personal que la dirige y de su formación. Inicialmente las ludotecas contaron con personal voluntario (padres de familia, jubilados, y niños de edad escolar) para dar el servicio, después se recurrió a bibliotecarios, psicólogos, pedagogos, animadores y ergoterapeutas, pero en la medida que la tarea se hacía más compleja y especializada se requirió que el personal estuviera formado especialmente para realizar esta labor.

Las funciones del ludotecario son las siguientes:

¹ Para tener más información al respecto se puede consultar el texto "Ludoteca: Una alternativa de educación para el uso del tiempo libre" de Demetrio Valdez, 1991, donde hace una descripción completa de los requerimientos para la instalación de una ludoteca, proponiendo papelería técnica para cada una de las situaciones que se presentan en el servicio.

- Dar información precisa sobre los juegos, juguetes u otro material con el que disponga la Ludoteca, sus características, su estructura, su funcionamiento, las operaciones elementales del desmontaje y de reparación. Propiciar una elección libre del material. Motivar a los usuarios al juego e implementar actividades como dinámicas de grupo, programas recreativos, organización de eventos, etc. Además de:

- Tener el conocimiento perfecto de la comunidad a la que va a atender (niños, adolescente, adultos, ancianos, incapacitados, enfermos, reclusos, etc.) y de las posibilidades que brinda la ludoteca a esta población

- Debe conocer el ambiente social en que esta inmersa la Ludoteca

- Debe conocer las técnicas de educación, y en sí tener una preparación para la gestión de la misma.

- Debe estar al tanto de las técnicas y procedimientos para el manejo del material (Adquisición, fichero, clasificación, mantenimiento, etc)

Esto hace conveniente definir un programa de formación completo donde podría estar asociada la universidad, pues la labor del ludotecario requiere de una formación profesional (Misurcová, 1986 Vial, 1988; Valdez, 1991). A continuación se dan dos propuestas de los temas que debe tener un programa de formación del ludotecario:

Jean Vial en 1988:

- Estudio de la concepción de los juguetes por los fabricantes

-Enfoques psicológicos del juguete (tipología, relación entre imitación e identificación, determinación de interés y de intensidad dentro del desarrollo del juego)

-Análisis de los juegos y juguetes en relación con la edad, el sexo, la etnia.

-Semiótica del juego y papel que desempeña en la formación de la persona.

-Enfoque sociológico del juego en relación a la cultura y su función social.

-Pedagogía del juguete y educación para el ocio.

Otra propuesta es el programa que puso en práctica Demetrio Valdez en 1989 en la U.N.A.M. para la capacitación de personal destinado al programa de Ludotecas, tomando en cuenta los siguientes temas:

-Tiempo libre, Ludoteca (su historia, funcionamiento, políticas)

-Técnicas recreativas (rally, diseño de actividades lúdicas para grupos)

-Organización: Ludotecario, papelería, funcionamiento y sistema de clasificación Valmex.

-Mantenimiento de juegos de mesa. Juegos con artículos de arcilla y madera.

-Estudio de la concepción de los juegos por los fabricantes.

Esta situación hace surgir la necesidad de establecer un perfil del ludotecario. El perfil que se da se basa en el análisis del puesto realizado en la U.N.A.M. en 1993 (Anexo 1) se divide en cuatro áreas, que a su vez cuenta con varios factores:

Área de capacidades:

El ludotecario debe tener una buena comprensión (capacidad para entender las cosas), una disposición y gran habilidad para aprender cosas nuevas, su cultura general debe ser amplia, teniendo la capacidad de concentración manteniendo la atención sobre una tarea específica y poder realizarla de forma efectiva bajo presión.

Área de conocimientos:

Debe de tener conocimiento de los aspectos teóricos requeridos en el área, los cuales son los que se dieron anteriormente como temas de formación para ludotecarios. Debe saber aplicar de forma efectiva los conocimientos teóricos en situaciones prácticas

Área de trabajo:

Debe tener gusto por lo que hace y tener experiencia al respecto, estar dispuesto a cooperar en las actividades que se le requiera y poder trabajar en equipo de forma eficiente. Es necesario que tenga habilidades de liderazgo para el manejo grupos y un deseo de continuar con la labor que realiza a largo plazo.

Área de personalidad:

Debe tener seguridad en si mismo, mostrando iniciativa y responsabilidad, al igual que debe ser capaz de adaptarse a las circunstancias que se presenten para la mejor realización de su tarea. Se requiere que tenga habilidad para expresar con claridad y fluidez sus ideas. Debe tener control de sus emociones. Finalmente tiene que aceptar fácilmente a las personas y ser muy creativo.

PERSPECTIVAS

Como hemos visto la Ludoteca de acuerdo a sus características y aplicaciones puede ser instalada en diferentes ámbitos: educativos, culturales, deportivos, sindicatos, empresas, hospitales, reclusorios, salas de espera, asilos, etc. En cualquier lugar que se le pueda dar un sentido constructivo. (Valdez, 1991)

Dentro del ámbito educativo que es donde este trabajo propone la instalación de una Ludoteca (que como se vio en sus objetivos, cubre la necesidad de educación que se plantea *en y para* el ocio) su instalación puede darse como parte de la biblioteca o de forma independiente, con personal capacitado de acuerdo a las características de la población. Dando toda la información de las alternativas que existen para el uso adecuado del tiempo libre, programando a su vez actividades de ocio, basadas fundamentalmente en el juego, resaltando su contribución en la formación integral del individuo. Esto permitirá que los adolescentes tengan un espacio donde puedan elegir libremente las actividades que desean realizar, desde jugar un partido de basquetbol, hasta formar clubes o talleres donde puedan

expresar sus intereses como en el caso de la guitarra, mamalidades o el ajedrez.

En esta labor la participación del psicólogo es importante pues debe participar en la formación del ludotecario y en asesorías sobre el proceso que viven los adolescentes, tratando de que las actividades y opciones que se ofrezcan sean las más adecuadas.

LA LUDOTECA EN MÉXICO

La primera Ludoteca en México se abre en la YMCA en 1985, pero se considera que la primera ludoteca a nivel institucional se instala en Ciudad Universitaria en 1987. Existen en la actualidad aproximadamente en el D. F. 25 Ludotecas, las cuales están inmersas en diferentes ámbitos, como el Aeropuerto de la Ciudad de México, el Sindicato "19 de septiembre" de costureras (dirigida a los niños teniendo como principal objetivo la integración familiar), en el IMSS; en la Delegación Benito Juárez y en la Universidad Nacional Autónoma de México. A continuación se expondrá brevemente la experiencia de la Ludoteca en la Universidad Nacional Autónoma de México que cuenta con una población de adolescentes (en etapa de desarrollo intermedia y tardía), dejando de manifiesto la posibilidad de llevar a cabo esta propuesta en otras instituciones educativas.

REPORTE DE UNA EXPERIENCIA: LUDOTECA U.N.A.M.

Necesidad de creación

La ludoteca en las instalaciones de la U.N.A.M. surge como una nueva alternativa para el mejor uso del tiempo libre de la comunidad universitaria,

con la ventaja de no exigir un tiempo específico para la utilización de sus servicios o vestimenta especial, que la mayoría de las actividades deportivas, predeportivas y recreativas requieren, pudiendo hacer uso de sus servicios en el tiempo que queda libre entre clase y clase.

Así la U. N. A. M. ha ampliado las funciones de la ludoteca, definiéndose como un centro recreativo-cultural que se da como alternativa para el uso positivo del tiempo libre de la población universitaria en general y de la población estudiantil en particular, donde además del préstamo de juegos y juguetes se realizan talleres que surgen de la inquietud de los usuarios (guitarra, baile, ajedrez, teatro, etc.) y actividades como eventos predeportivos, manualidades y clubes, lo que contribuye a la formación integral del individuo.

Desarrollo de la ludoteca en la U. N. A. M.

La ludoteca en la Universidad Nacional Autónoma de México comienza a funcionar en 1987 (en la modalidad de ludoteca ambulante) bajo la conducción del Lic. Demetrio Valdez Alfaro quién inauguró la primera Ludoteca institucional en México dentro de la Universidad en las instalaciones del Frontón Cerrado el 14 de julio de 1989. Posteriormente se crearían más Ludotecas, hasta contar en la actualidad con 10 (Alberca, Facultad de Contaduría y administración, Facultad de Economía, Facultad de Derecho, Facultad de Trabajo Social, Ex-reposo de Atletas, Escuela Nacional de Enfermería y Obstetricia, FES Zaragoza, FES Cuatitlán y CCH Naucalpan), además de brindar el servicio de Ludoteca móvil, teniendo en la actualidad una gran demanda de servicio (200,193 servicios en 1993, ver anexo 2) (La ludoteca en la U.N.A.M., 1990; Ludoteca U.N.A.M., 1994)

Funcionamiento

El material lúdico es clasificado y organizado de acuerdo a la clasificación "Valmex" (creada por Demetrio Valdez), que propone las siguientes secciones:

Homo Ludens- Expresión a través de juego de tableros.

Esta sección incluye juegos como: Ajedrez, 4 en línea, turistas, maratón, mente maestra, estrategia, cuestión de escrúpulos, etc.

Homo Fonus- Expresión a través de instrumentos musicales.

Esta sección incluye instrumentos musicales como: Guitarra, panderos, tumbas, tecomates, claves.

Homo Kinesis- Expresión a través del movimiento del cuerpo, por medio de deportes y actividades como el teatro y el baile.

Se incluye material predeportivo y deportivo como son: Balones de fútbol, de basquetbol, de voleibol, raquetas de tenis, raquetas de badminton, etc.

Homo Biblos: Expresión a través de la lectura, dibujo o escritura.

Esta sección no se lleva a cabo aún dentro de las Ludotecas, por carecer del material y de las instalaciones adecuadas. En un futuro se proyecta instalarla en cada una de la Ludotecas, ampliando su campo de acción educativa.

Homo Faber: Expresión de la creatividad a través de diversos materiales (cartón, papel, pegamento, entre otros) (La ludoteca en la U.N.A.M., 1990; Ludoteca U.N.A.M., 1994)

Esta clasificación hace una distinción entre los diversos aspectos y posibilidades de las actividades lúdicas que se pueden llevar a cabo con los recursos que ofrece la ludoteca. Los cuales están contemplados dentro de las actividades de ocio de las que se hizo referencia en el primer capítulo del presente trabajo.

En cuanto al servicio, es de ocho horas diarias (10:00 a 18:00 generalmente), durante este tiempo se lleva a cabo el de préstamo de juegos y juguetes, se coordinan talleres de guitarra, baile, teatro, tumbas y manualidades.

El ambiente que se genera dentro de la Ludoteca es de cordialidad, de apertura hacia los demás, lo que permite crear lazos de amistad entre diferentes personas, lo cual no sería posible de otra forma. Así cumple con fomentar las relaciones interpersonales con la comunidad que nos rodea, que en caso de Ciudad Universitaria es muy grande. El aumento constante de demanda nos indica que el servicio es reconocido por la comunidad como importante y benéfico para su formación y desarrollo.

PERSPECTIVAS

La Ludoteca dentro de la Universidad tiene un gran futuro, sólo que afectada por la situación general que actualmente vive la Universidad, su

crecimiento es lento. Se propone abrir en este año otras 2 ludotecas fuera del campus universitario.

En cuanto a sus perspectivas en general dentro de la educación en México, la Ludoteca aún tiene que luchar contra muchos prejuicios existentes con respecto al juego y al juguete, que muchas veces devalúan su importancia e ignoran su papel dentro del desarrollo integral del individuo en todas sus etapas. Por lo que es importante resaltar la tarea que realiza la Universidad Nacional Autónoma de México, pudiendo servir de ejemplo a otras instituciones educativas.

CONCLUSIONES

El tiempo libre se presenta como un espacio donde el individuo puede desarrollarse integralmente por medio de las actividades de ocio, pero en muchos casos la persona encuentra difícil hacer una elección entre las múltiples oportunidades que hay y termina por no realizar nada o eligiendo una actividad que no contribuye a su desarrollo. Para evitar esto, es necesario dar al tiempo libre un uso adecuado.

Se sabe que la mejor forma de alcanzar lo anterior es mediante las actividades de ocio, pero estas están inmersas dentro de una sociedad de consumo, que apoyada por la publicidad y los medios de comunicación que ofrecen alternativas que no contribuyen al desarrollo de la persona, fomenta el consumo de objetos innecesarios contribuyendo a que la oportunidad de aprovechar el tiempo libre se pierda.

Este fenómeno se ve reflejado de forma importante en los adolescentes, los cuales al estar buscando un tiempo para sí mismos, donde puedan elegir libremente sus actividades de acuerdo a sus necesidades, e intereses son víctima fácil de esta comercialización. Lo que plantea el surgimiento de una educación en y para el ocio.

Es aquí donde la escuela como institución educativa debe asumir la responsabilidad de preparar al adolescente para su tiempo libre, permitiendo que conozca las alternativas que existen y pueda elegir responsablemente las actividades que realizará, contribuyendo a su desarrollo personal y social dentro de una comunidad.

Sin embargo en el actual sistema educativo se hace mayor énfasis en la académico, dejando relegado a segundo término lo demás. Por lo que se hace necesario un cambio, el cual se puede dar por medio de la pedagogía del ocio que propone una educación integral, donde la actividad lúdica se presenta como una manera de educación en y para el ocio.

El juego es una manera de dar a conocer las alternativas que existen para el uso positivo del tiempo libre, ya que es una actividad elegida espontáneamente, que permite un mejor desarrollo social, mejorando las relaciones interpersonales, al igual que contribuye a un mejor desarrollo de las capacidades físicas y cognitivas, manteniendo la salud del joven.

Esto se puede lograr por medio de la implementación de espacios que permitan elegir libremente las actividades de juego que le interesen al adolescente. Promoviendo la instalación de ludotecas, donde los jóvenes hacen uso del material lúdico a un bajo o nulo costo y donde encuentran diferentes opciones para el uso positivo de su tiempo libre, como por ejemplo: material deportivo (balones de Voleibol, fútbol, entre otros) juegos de mesa (mente maestra, 4 en línea, ajedrez, etc.) instrumentos musicales (guitarras, panderos, tumbas, etc.) entre muchas otras opciones. Logrando ofrecer varias alternativas que fomentan el desarrollo físico, mental y social del individuo, pues estimula las relaciones interpersonales, la creatividad y el autoconocimiento de sí mismo, promoviendo el desarrollo integral del individuo por medio del juego, dando a la vez una educación para el uso positivo del tiempo libre.

Como se vió en el caso del programa de Ludotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México, esta propuesta es posible de llevar a cabo,

CONCLUSIONES

necesitandose sólo la adaptación de la Ludoteca a las características de la institución educativa que lo retome, sin perder de vista sus objetivos básicos. Al igual que de la participación y asesoría de profesionales capacitados para lograr estos objetivos (psicólogos, pedagogos principalmente).

ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
SECRETARIA DE ASUNTOS ESTUDIANTILES
DIRECCIÓN GENERAL DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y
RECREATIVAS
SUBDIRECCIÓN DE RECREACIÓN
COORDINACIÓN DE LUDOTECAS

ANÁLISIS DE PUESTO

LUDOTECARIO

ANALISTAS:

PASANTE DE PSICOLOGIA: ROLDAN AGUILAR GISELA

PASANTE DE PSICOLOGIA: ZEPEDA VERA MONSERRAT ALICIA

Institución: Universidad Nacional Autónoma de México

Dependencia: Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, Subdirección de Recreación.

Giro:

Bancario () Sector público () Industria () Servicio (X)

Actividad: Educación, cultural y de investigación.

Identificación del puesto:

Denominación del puesto: Ludotecario

Que otra denominación tiene: Ayudante de profesor "B"

Sueldo mensual: N\$ 645.5

Compensaciones: Vale de despensa, vale de libros, etc.

Tipo de puesto:

() Oficina () Mantenimiento () De supervisión

(X) Especializado (X) Académico

Número de puestos iguales: 16

Número de empleados en el puesto: 16

Hombres: 10 **Mujeres:** 7

Realiza cada uno de ellos el mismo trabajo: si

Puesto del jefe inmediato superior:

Coordinador de Ludotecas

Puesto inmediato inferior:

Técnico especializado

Localización física del lugar: Depende de la Institución educativa en que se encuentre localizado el lugar de trabajo.

Sus reportes los dirige a :

Puesto	Asunto
Coordinador de ludotecas	Reporte semanal de actividades Reporte mensual de actividades Programas de eventos especiales que cubran las secciones de la ludoteca (homo biblos, homo fonus, homo faber, homo kinesis y homo ludens) Propuestas de trabajo Inventario

Descripción generica:

Dar el servicio de préstamo de juegos y juguetes, asesorando al usuario sobre el uso de los mismos. Organización de eventos especiales e impartición de talleres, promoviendo la integración y la creatividad de la comunidad universitaria para el uso positivo del tiempo libre

Descripción específica:

Actividades diarias:

1. Comprobar que este listo el material que se empleara en el servicio, Revizando que se encuentre organizado y en buenas condiciones para el uso adecuado de los juegos y juguetes.

2. Brindar servicio a toda persona que cubra los requisitos (credencial de estudiante, trabajador o académico universitario vigente y llenar la solicitud correspondiente en el horario de servicio)

3. Supervizar que al brindar el servicio el material se encuentre en buenas condiciones y completo.

4. Asesorar sobre el uso y manejo de juegos y juguetes a la persona que lo solicite.

5. Sugerir o crear diferentes formas o variantes de juego a los usuarios.

6. Motivar el interés del usuario hacia el juego.

7. Manejar dinámicas grupales en la organización de juegos y actividades recreativas.

8. Adecuarse al ambiente físico para organizar actividades recreativas y lúdicas.

9. Organización e impartición de talleres que cubran las diversas secciones de las ludotecas (homo biblos, homo fonus, homo faber, homo kinesis y homo ludens)

10. Organizar y manejar el material lúdico de acuerdo a la clasificación vigente.

Actividades eventuales:

1. Apoyar en la organización de eventos internos y externos realizados por la D. G. A. D. y R.

2. Realizar eventos o encuentros de un juego o juguetes entre los usuarios de la ludoteca mensualmente.

3. Elaborar campañas de difusión del programa de ludotecas dirigidos a la comunidad universitaria.

4. Organización e impartición de talleres mensuales para la actualización y retroalimentación de información y experiencias entre ludotecarios.

5. Organización e impartición de talleres mensuales para la creación de nuevos juegos y juguetes.

6. Elaboración de un informe semanal que contiene los siguientes datos: número de usuarios (estudiantes, académicos, trabajadores, entrenadores y visitantes) número de servicios por sección de la ludoteca (homo biblos, homo fonus, homo faber, homo kinesis y homo ludens).

7. Elaboración de un informe de labores mensual que contenga los datos integrados del reporte semanal y la menor y mayor demanda de juegos y juguetes.

En caso de extravío y deterioro del material, se anexa una forma donde se dan los siguientes datos: Nombre del artículo, clave, existencia del material antes del extravío y después, número de papeleta, nombre y número de cuenta del responsable.

8. Elaboración e impartición de cursos de capacitación para el personal académico de la Subdirección de Recreación.

9. Asistencia a una junta mensual el primer lunes de cada mes.

Actividades ocasionales:

1. Asistencia a juntas extraordinarias convocadas por la Subdirección de Recreación.

Conocimientos necesarios para el puesto:

Primaria () Secundaria () Bachillerato () Carrera técnica ()

Profesional (X)

Especificar:

Tener cubierto el 75 % de créditos en una licenciatura perteneciente a las áreas sociales, humanidades, económico-administrativo, Bellas artes, deportivas y recreativas.

Idioma extranjero: Cualquiera. leer 50 % escribir 50% hablar 50%

Conocimientos especiales: Curso de formación de ludotecario

Experiencia para poder desempeñar su trabajo: Se requiere experiencia de manejo de grupos, de personas de diferentes edades (niños, adolescentes y adultos). Elaboración de programas de eventos.

Experiencia previa requerida:

() Un mes () de 2 a 4 meses (X) de 1 a 2 años

Redacción de información:

(X) Mediante formas (X) De otro tipo

Formas en que se reciben las instrucciones:

() Verbalmente (X) frecuentemente () ocasionales

() repetitivas () por escrito (X) Ambas formas () variadas

Responsabilidad de recursos:

(X) equipo (X) material de ludoteca (juegos y juguetes)

Supervisión recibida:

Supervisión frecuente tareas cortas verificadas

Riesgo personal de accidentes:

Naturaleza	frecuencia			
	25 %	50 %	75 %	100%
Cortaduras leves		X		
Golpes		X		
Caidas	X			

Equipo de seguridad: Botiquin de primeros auxilios.

Iniciativa: Capacidad de emprender acciones y tomar decisiones en el momento.

Contacto con otros: Contacto frecuente con personas ajenas a la compañía.

Area de trabajo:

Lugar cerrado Al aire libre

Condiciones de trabajo:

Humedo polvoriento trabajo en equipo

Tiene que tener una posición:

Actividad	frecuencia			
	25 %	50%	75%	100%
sentado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
inclinado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
balanceandose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
parado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Requerimientos físicos:**Edad:** 20 años en adelante**Agudeza visual:** (X) normal () mayor de lo normal**Agudeza auditiva:** (X) normal () mayor de lo normal.**Esfuerzos físicos:**

() Ninguno () poco (X) promedio () grande

Naturaleza del trabajo:

(X) Operaciones similares (X) trabajo continuo que requiere atención a los detalles.

Políticas de la empresa:**Experiencia mínima:** de 1 a 2 años.**Conocimientos especiales:** Aprobar el curso de "Formación de ludotecarios"**Documentos requeridos:** Registro federal de contribuyentes, curriculum vitae, con copia de todos los documentos y constancia de haber aprobado el curso de "Formación de ludotecarios".**Estado civil:** indiferente.**Sexo:** Hombre o mujer**Escolaridad:** 75% de créditos en una carrera de licenciatura de la U.N.A.M. en las áreas antes mencionadas.**Nacionalidad:** Mexicano.**Edad mínima:** 20 años.

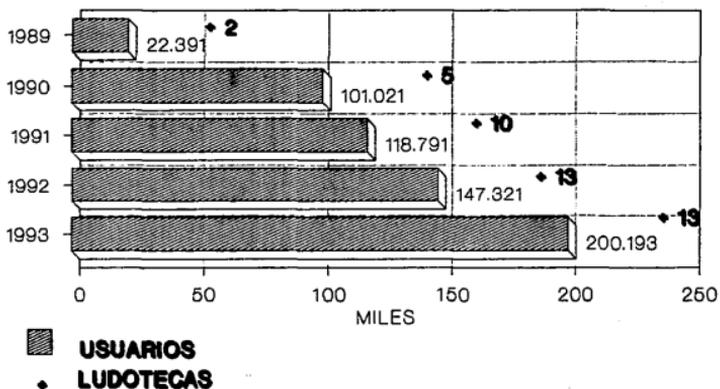
Rasgos físicos deseables: Buena presentación

Rasgos psicológicos deseables: Tener gusto por la práctica y didáctica vivencial del juego, saber manejar las relaciones humanas, capacidad de organización, de decisión e iniciativa, creatividad.

Fecha: 22 de marzo de 1993.

ANEXO 2

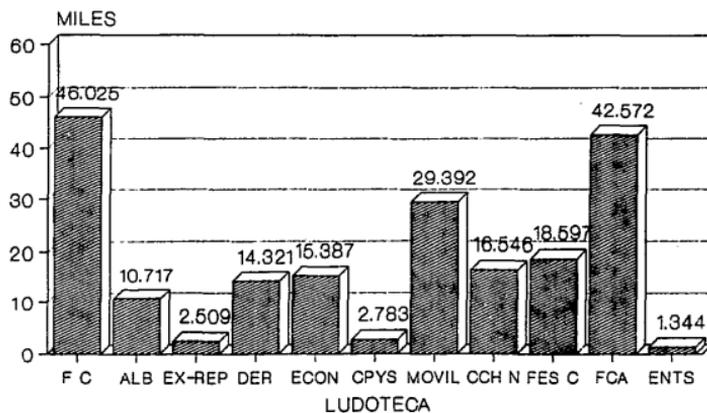
REPORTE DE SERVICIOS PROGRAMA DE LUDOTECAS U. N. A. M.



PROGRAMA DE LUDOTECAS

REPORTE DE USUARIOS 1993

TOTAL 200,193



REFERENCIAS DOCUMENTALES

- Caillois, R.(1986) Les Jeux et les Hommes. le masque et le vertige (J. Ferreiro, trad) Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo (Publicación original 1967)
- De Oliviera, L. (1986) Niveles estratégicos de los juegos, Perspectivas: Revista trimestral de educación. 16 , 69-78.
- González, Ll. (1975) Alternativas del ocio México: Fondo de Cultura Económica.
- Denieul, P. (1981) Ludotecas: Centros de préstamo de juegos y juguetes. En R. Jaulin (ed.) Juegos y Juguetes (pp. 60-76) (E. Molina trad.) Juegos y Juguetes, México: Siglo XXI (Trabajo original publicado en 1979)
- Leif, J. (1992) Temps libre et temps à soi (P. Manzano trad.) Tiempo libre y tiempo para uno mismo: Un reto educativo y cultural España: Narcea.
- Monedero, C. (1984) La evolución psicológica del hombre. España: Salvat Editores
- Munné, F. (1980) Psicosociología del tiempo libre. - Un enfoque crítico. México: Trillas.
- Puig, R. (1987) La pedagogía del ocio Madrid: Laerter

- Röhrs, H. (1982) El juego: Un fenómeno primario de la vida. Revista educación. 25 : 52-76.
- Sheehy, G. (1987) Passages (I. Menendez trad.) Las crisis de la edad adulta, México: Grijalbo (trabajo original publicado en 1976).
- Trasviña, C. (1990) Orientación para padres de familia con hijos adolescentes para evitar problemas de la crisis de la adolescencia. Tesis de Licenciatura, Escuela de Pedagogía, Universidad Panamericana .
- Vazquez, J. (1990) Aspectos Psicosociales del tiempo libre Tesis de Licenciatura, Facultad de Psicología, U. N. A. M.

BIBLIOGRAFIA

- Aguilar, R. (1989) Alternativa de ocupación del tiempo libre y regeneración de espacios para la recreación popular en el cerro del Tepeyac, D.F. Tesis de Licenciatura, Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura, U.N.A.M.
- Alvarez, M. (1983) El elogio del ocio , Memoria: Juventud y Desarrollo en el México de hoy SEP, CREA(pp. 255-258) México.
- Betes, L. (1979) Educación y ocio. Documentación. E. I. 3(3), 9-13
- Briseño, E. (1990) Estudio comparativo de la identificación en adolescentes mexicanos de tres clases sociales diferentes. Tesis de licenciatura, facultad de Psicología, U.N.A.M.
- Casado, P. (1979) Ocio y cultura Documentación E.I. 3(3), 5-7
- Córdoba I. (1987) Un estudio exploratorio del potencial educativo del tiempo libre y del deporte de la sociedad actual. Tesis de licenciatura, Colegio de Pedagogía, Facultad de Filosofía y Letras, U.N.A.M. México
- Cubero, C. (1987) Aspectos teóricos del juego y su importancia para la psicología educativa Tesis de Licenciatura, Facultad de Psicología, U.N.A.M.

- De Grazia, S. (1996) tiempo, trabajo y ocio México: Fondo de Cultura Económica
- De Sole, B. (1980) El juego infantil.- Organización de las Ludotecas. España. Oikos-Tau
- Díaz, G. (1979) La dinámica social del ocio. Documentación E.I. 3(3),15-19
- Díaz, V. (1991) El juego y el juguete en el desarrollo del niño Tesis de Licenciatura, Facultad de Psicología, U.N.A.M.
- El tiempo Libre y la Recreación Coordinación de Recreación, Subdirección de Recreación Dirección General de actividades Deportivas y Recreativas, U.N.A.M
- Erikson, E. (1988) Juego y actualidad. En M.W. Piers (ed.) Juego y desarrollo (pp. 113-149) México: Grijalbo
- Horrocks, J. (1986) The psychology of adolescence (J. Salazar trad.), Psicología de la adolescencia, México: Trillas.
- Huizinga, J.(1984) Homo Ludens (E. Imaz Trad.) Homo Ludens España: Alianza (Trabajo Original publicado en 1954)
- Jersild, T. (1972) The psychology of adolescence (M. de la Escalera trad.) Psicología de la adolescencia, España: Aguilar (Trabajo original publicado en 1963).

- La ludoteca en la U.N.A.M. Coordinación de Recreación, Subdirección de Recreación, Dirección General de actividades Deportivas y Recreativas, U.N.A.M.
- Labra, A. (1981) ¿Existe la adolescencia?: Aspectos económicos, sociales y políticos. Memoria del Primer encuentro nacional interdisciplinario sobre adolescencia. Instituto Mexicano de Psicoterapia Psicoanalítica de la Adolescencia (I.M.P.P.A.)
- Lanfant, M. (1978) Las théories du loisir (C. Vilaginés trad.) Sociología del ocio, Barcelona: Península (publicación original en 1972)
- López, A. (1983) La juventud de hoy: Su tiempo libre, el deporte y la recreación , Memoria: Juventud y desarrollo en el México de hoy SEP, CREA(pp. 245-248) México.
- López, F (1981) Las juventudes mexicanas y su comunicación Memoria del Primer encuentro nacional interdisciplinario sobre adolescencia. Instituto Mexicano de Psicoterapia Psicoanalítica de la Adolescencia (I.M.P.P.A.)
- Lutte, G. (1991) Liberar la adolescencia: La psicología de los jóvenes de hoy Barcelona: Herder.
- Markus, G. (1994) Trabajo: ¿Nuevos horarios? Hombre Internacional 19 (5), 54-54.

- Mauriras, M. (1986) Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender. Perspectivas: Revista trimestral de educación. 16 (60), 497-507
- Mckinney, J.;Fitzgerald, H.; Strommen, A. (1982) Developmental psychology: The adolescent and young adult. (P. Rivera trad.) Desarrollo humano: Adolescencia, México: El Manual Moderno (trabajo original publicado en 1977).
- Misurcová, V. (1986) La ludoteca, un fenómeno nuevo Perspectivas:Revista trimestral de educación 16 (60), 549-556-
- Moreno, E. (1981) El estudio de la adolescencia Memoria del Primer encuentro nacional interdisciplinario sobre adolescencia. Instituto Mexicano de Psicoterapia Psicoanalítica de la Adolescencia (I.M.P.P.A.)
- Pepin, L. (1975) La psicología de los adolescentes España: Oikas-Tau.
- Powell, M. (1981) The psychology of adolescence (L. Tercero trad.), La psicología de la adolescencia, México: Fondo de Cultura Económica, (Trabajo original publicado en 1963).
- Racionero, L. (1983) La juventud ante la cultura del ocio.De juventud: Revista de estudios e investigaciones 12, 11-34.
- Rivas, P. (1983) El turismo juvenil, una expresión de ocio. Memoria: Juventud y desarrollo en el México de hoy SEP, CREA, (pp. 231-233) México.

- Rodríguez, V. (1983) Deporte y Recreación Memoria: Juventud y desarrollo en el México de hoy SEP, CREA, (pp. 249-254) México.
- Schraml, W. (1977) Introducción a la psicología moderna del desarrollo Barcelona: Herder.
- Sue R. (1987) Le loisir (B. Alvarez Trad.) El ocio. México: Fondo de Cultura Económica (Trabajo Original publicado en 1980)
- Valdez, A. (1985) La Ludoteca como una alternativa de educación para el uso constructivo del tiempo libre del niño en México. Tesis de Licenciatura, Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre.
- Valdez, A. (1991) Ludoteca: Una alternativa de educación para el tiempo libre. México: sin editorial.
- Van der Kooij, R.; Posthumus, M. (1986) Situación actual de la investigación sobre el niño y el juego. Perspectivas: Revista trimestral de Educación 16, (57), 52-67.
- Vargas, E. (1987) Ludoteca de México Tesis de Licenciatura, Escuela Nacional de Arquitectura, Universidad la Salle.
- Vial, J. (1988) Jeu et éducation les ludothèques (E. Bajo Trad.) Juego y Educación las ludotecas España: Akal (Trabajo original publicado en 1981).