

U.T.2.- ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE EDUCATIVO.



**Materiales formativos de FP Online propiedad del Ministerio de
Educación y Formación Profesional.**

[Aviso Legal](#)

1. Pedagogía del juego.



Caso práctico

“Tenemos que organizar una jornada lúdica con las personas jóvenes del barrio”.

Esta es la actividad que Naira y Juan Manuel tienen que planificar en las próximas semanas. ¿Combinamos juegos tradicionales con los más



actuales? Y ¿grandes juegos con otros más pequeños? ¿Dónde los realizamos? ¿En espacio abierto, cerrado? ¿Ponemos límites en el número de participantes? ¿Cómo adaptar los juegos a personas que presenten algún tipo de discapacidad? ¿Y las medidas de seguridad? ¿Cuál es la normativa a tener en cuenta?

Todas estas preguntas son las que se hacen nuestros dos protagonistas para lograr planificar de manera adecuada la jornada lúdica encomendada.

¿Qué les parece si les vamos despejando estas dudas?

Porque jugar... es un asunto muy serio.

Desde que nacemos empezamos a jugar. Jugamos por puro placer. Jugando exploramos el mundo, descubrimos, conocemos; nos descubrimos y nos conocemos.

Pero... ¿hasta cuando jugamos? Y los jóvenes y adultos ¿como jugamos?

Jugar es una actividad placentera por sí misma, pero no sólo eso, sino que jugando desarrollamos nuestra capacidad de disfrute, de goce.

Esta es la base que fundamenta su importancia: A más juego mayor capacidad para disfrutar de las cosas, para disfrutar de la vida.

Es evidente que el juego va cambiando a lo largo de nuestra vida. Para los jóvenes y adultos no lo es todo, tenemos otras formas de divertirnos y de disfrutar,... pero si exploramos más nuestras capacidades (jugando, por ejemplo), seguramente no tendríamos necesidad de buscar tantos elementos artificiales que nos ayudan a evadirnos en nuestro tiempo de ocio.

El juego, una alternativa para el ocio nos ofrece un enfoque acertado del juego como fin y como medio de la educación. Aporta una batería de herramientas útiles con una base teórica que ¡ojalá! nos ayuden a reflexionar a los/as educadores/as y lleguemos a la conclusión que paradójicamente el juego es un asunto muy serio.



Ya conocemos que la **animación recreativa** como práctica en el tiempo libre y de ocio está muy en relación con el **entretenimiento** y la **actividad lúdica**, a través de acciones tan diversas como son las fiestas, los pasacalles, los concursos, los talleres y el juego.

No cabe duda que el **juego es una actividad natural en todas las personas independientemente de su edad**, es fácil de identificar y ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad.

Según cada cultura, el juego puede presentar unas características u otras pero también es cierto que hay juegos que son universales y que, independientemente del contexto cultural en el que se den, son prácticamente idénticos. Sin ir más lejos vamos a ver este juego a ver si nos suena.

Valor educativo del juego:

Entendemos por juego educativo aquel que utilizamos con un propósito claro de enseñar o transmitir algún aprendizaje. Como hemos visto, jugar no tiene objetivos educativos explícitos, pero en el momento en que nos proponemos un objetivo educativo el juego se transforma en algo más y se convierte en el medio para lograr dicho aprendizaje.

En la ASC el juego es la herramienta fundamental, es decir, el medio para trabajar la educación en valores: la solidaridad, la igualdad de género, la tolerancia, el respeto a la diversidad, el trabajo en equipo, la creatividad... contribuyendo al desarrollo integral de las personas.

Por ello, el juego además de ser un principio metodológico en la ASC tal y tal como estudiamos en la unidad de trabajo 1 (recuerden la metodología lúdica) también es un instrumento de la ASC.

✓ **Juego -> Actividad lúdica -> Principio metodológico**

✓ **Juego -> Instrumento -> Medio para alcanzar un fin**

Juego como principio metodológico: la actitud lúdica es lo que debe impregnar cualquier propuesta de actividades realizadas en animación de ocio y tiempo libre, es decir, transmitir la esencia de saber disfrutar del tiempo libre desde una concepción **autotélica, autónoma y placentera**. Recordemos que estos tres elementos son los que caracterizan el ocio.

Juego como instrumento: el medio que las y los TASOCT utilizarán para educar, trabajar la educación en valores.

En la siguiente presentación interactiva puedes ver las **principales funciones del juego:** emocional, social y relacional, educativa y de mantenimiento físico.



Para saber más

¿Se trata de un juego universal? ¿Quizás cambia el nombre pero las reglas son las mismas? En canarias es un juego que se conoce como El Tejo o El Teje, en el resto de España y países de América latina se conoce como La Rayuela.

La **Rayuela** se juega en todo el mundo. Tiene 4000 años. Al principio se jugaba por la necesidad de hacer el tránsito de la tierra al cielo (de la vida a la muerte). Primero se jugaba con la cruz egipcia y con la llegada del cristianismo se empezó a jugar con un esquema de un templo (las dos naves y el altar). Esa es la manera en que las comunidades

eligieron enseñar cómo se podía quitar la sensación de muerte a partir de un juego. (El retorno a los juegos y juguetes tradicionales: sus grandes ventajas).

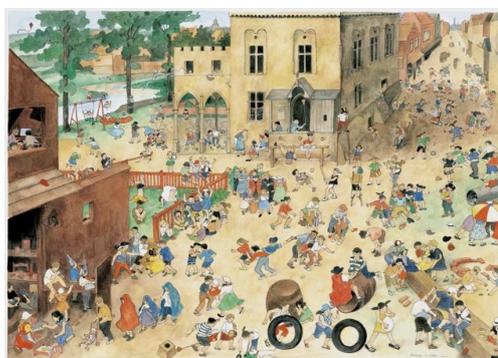
2. El juego.

El juego es una actividad recreativa que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Además es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo su importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

Este ejemplo nos sirve para destacar **la importancia del juego en todas las culturas** y como en todas las sociedades hay muchísimas manifestaciones artísticas en relación a la actividad lúdica.

Hacemos una nueva parada para observar el cuadro **Juego de Niños**, de Bruegel del año 1560 (imagen de la derecha). Una vez lo hayamos observado con detenimiento, intentaremos dar respuesta a las siguientes preguntas.



¿Cuántos juegos aparecen? ¿Son juegos individuales, grupales,...? ¿Juegan con material, sin material?

¿Qué tipo de emoción nos transmite esta obra artística?

Pues como habrán observado, hay multitud de juegos variados, tradicionales, los que se juegan en pareja, con materiales,...Este cuadro puede transmitirnos diversión, alegría, libertad,...todas ellos rasgos propios del juego.

El **juego** se emplea como sinónimo de diversión, recreación y es un recurso didáctico con gran valor educativo. En la infancia se considera una actividad fundamental e indispensable para el desarrollo de las niñas y los niños en todas sus áreas.

La **Convención Internacional sobre los Derechos de la Infancia** en su artículo 31.1 considera el juego como un **derecho** en esta etapa de vida:

Los Estados reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Concepto de Juego:

Posiblemente todas y todos de cada uno de nosotros podemos distinguir lo que es un juego, ahora bien ¿somos capaces de definirlo?. Hagamos la prueba.

Vamos a pensar durante unos minutos una definición sobre el juego, la anotamos y la ponemos en común con el resto de la clase.

Hecha esta pequeña prueba sí podemos apreciar como el concepto de juego, en sí mismo, tiene diferentes acepciones y es empleado para expresar una amplia diversidad de situaciones, de actividades,..

Desde diferentes disciplinas como la pedagogía, la sociología, antropología o psicología por citar algunas, se han realizado diferentes aproximaciones al significado de juego pero no se han logrado aunar criterios que permitan dar una única definición del mismo.

Si nos centramos en el origen del término llegamos al concepto de **homo ludens**, es decir, **hombre que juega** que J. Huizinga, uno de los autores de relevancia en esta temática analizó en su obra del mismo nombre. Para este autor **el juego es**: “Una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”.

Quizás la definición dada por este autor, es la más aceptada internacionalmente, pero otros autores y autoras han intentado acercarse a este concepto desde diferentes **definiciones**:

- ✓ **Jean Piaget y su teoría cognitiva:** el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
- ✓ **Vygotski y su teoría cultural:** el origen del juego se encuentra en la acción espontánea de los niños y niñas, pero orientada socialmente. Así los juegos adquieren un valor socializador y son transmisores de cultura.
- ✓ **Bronfenbrenner y su teoría ecológica:** defiende que el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño. La persona es para él un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto.
- ✓ **María Montessori y su aportación a la educación infantil.** Su aportación a la educación infantil es tan importante que hoy día el **método Montessori** representa uno de los métodos más innovadores en la educación infantil. Para Montessori el **juego** es una de las claves del aprendizaje ya que **procura libertad**, actividad, vitalidad e individualidad, elementos fundamentales que ella consideraba tenían que formar parte de la educación infantil. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.
- ✓ **Caillois:** el juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de

la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

- ◆ **Libre:** nadie puede obligarte a jugar, es una actividad libre y voluntaria.
- ◆ **Separada de la realidad:** se separa de la vida cotidiana en un espacio y tiempo determinados.
- ◆ **Incierta:** la conclusión del juego no está determinado, la duda tiene un papel fundamental.
- ◆ **Improductiva:** no se crea bienes ni riquezas fuera del juego, cuando se termina, las cosas vuelven a empezar como la primera vez.
- ◆ **Reglamentada:** tiene leyes precisas, arbitrarias, no ordinarias para la realización de la actividad.
- ◆ **Ficticia:** una realidad secundaria en la que se está jugando, la fantasía es el elemento principal.

Tal y como plantean A. Monroy y G. Sáez lo que sí parece claro es que de acuerdo con todas estas teorías, el juego revela una manifestación de libertad.

La conducta lúdica es la que nos permite expresarnos libremente tal y como somos, por más que tengamos que seguir una serie de normas, las cuales en ningún modo coartan dicha libertad. Las personas, al abandonarnos a la realización de una actividad placentera, olvidamos las tensiones y exteriorizamos nuestro más profundo sentir y, en definitiva, nuestro modo de ser, emociones y sentimientos más ocultos.

Las características del juego: Según *espacio lúdico blogspots* y siguiendo a *Huizinga*, el juego reúne las siguientes características:

- ✓ **Actividad Libre.** El sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca.
- ✓ **Es una situación ficticia que puede repetirse.** Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacio temporales "irreales".
- ✓ **Está regulada por reglas específicas.** Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites espacio temporales en que se realiza la actividad.
- ✓ **Tiene una motivación intrínseca y fin en sí misma.** Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí.
- ✓ **Genera cierto orden y tensión en el jugador.** El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe se deshace el mundo que se ha creado para el juego.

Las características que identifica  *Huizinga* nos permiten distinguir y diferenciar la actividad lúdica de otras actividades.

Las características del juego según Ortega Ruiz, R. (1992):

1. Es una **actividad placentera** y/o satisfactoria para el jugador en términos generales ya que, implica risa, disfrute etc.
2. **El juego debe ser libre y voluntario:** No se debe forzar a jugar puesto que la obligatoriedad implica disgusto y el juego es incompatible con cualquier forma de imposición, aunque sí se puede recomendar y aconsejar su realización.
3. **Gratuita e improductiva en su esencia.** Se juega por el placer de jugar. En el juego no se pretende nada. En este sentido deben diferenciarse las reglas del

- juego (finalidad intrínseca) de la búsqueda de objetivos externos al mismo puesto que lo verdaderamente significativo es el proceso, no la meta final.
4. **Participativo** y que implica cierto grado de comunicación entre los jugadores. Todo juego invita al encuentro y a la complicidad. Los juegos más interesantes son aquéllos que compartimos con gente afín. Y por lo tanto el juego favorece el proceso socializador
 5. **Limitada en el tiempo y en el espacio.** Diferentes espacios propician juegos distintos. Cada juego tiene una duración determinada en el ahora (a menudo es una sensación subjetiva que responde al grado de interés que suscita determinado juego) y también en el momento evolutivo de los jugadores: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.
 6. **Global, totalizadora.** Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona en su totalidad, aunque no participen todos se tienen que ver involucrados en el juego: cuerpo, mente y corazón se articulan en cada partida.
 7. **El juego es innato:** intrínseco a la naturaleza del hombre.
 8. El juego cumple una **función compensadora de desigualdades, integradora, reabilitadora.**

Evolución del juego:

En relación al juego y a su evolución desde la infancia existen muchas teorías, pero la más conocida es la de Piaget. Este autor nos plantea que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de la inteligencia. Estableció 4 estadios de desarrollo por los cuales evoluciona el niño, la niña desde que nace siendo necesario pasar cada una de las fases para avanzar a la siguiente. En función del estadio en el que se encuentre se jugará a un tipo de juego determinado. Estos juegos son:

Tipo de juego	AÑOS	Concepto	Algún ejemplo	
JUEGO DE EJERCICIO	De 0 a 2 años	Es el juego que inician los bebés y que les permite explorar el mundo a partir de su propio cuerpo.	Morder, gatear, presionar, mover el sonajero, hasta que logra sentarse y a activar juegos que impliquen mayor movimiento.	JUEGO DE CONSTRUCCIÓN O DE ARMAR Este tipo de juego se da a partir de 1 año de edad y alcanza todas las etapas. Permiten desarrollar la motricidad fina y la atención y otras muchísimas habilidades. Son ejemplos de juegos de construcción de apilar figuras, ... como pueden ser los "legos".
JUEGO SIMBÓLICO	De 2 a 7 años	La imaginación en su máximo esplendor. Así juegan recreando situaciones que ve en la vida	Hacer de mamá, de un papá, del enfermero, ...	

		real. Todo se presta a "hacer como si fuera" ...	
JUEGO DE REGLAS	De 7 a 12 años	Juego que genera responsabilidad al tener que asumir unas reglas para lograr un objetivo.	Juegos de mesa como la oca, el parchís, la ronda, ...
JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS	+ de 12 años	De las reglas simples a las más complejas.	Un-dos-tres, caravana mía es, el scrabble, ...

3. Uso del juego en la animación de ocio y tiempo libre. Planificando un juego.

Hay que destacar la enorme importancia de la actividad lúdica y como los y las TASOCT deben hacer uso del juego **integrándolo como elemento fundamental en la programación de actividades de ocio y tiempo libre.**

Destacada la importancia del juego como recurso lúdico, procedemos a continuación a presentar la **ficha de juego** a utilizar para su correcta **planificación** (amplia las siguientes imágenes de Ficha del juego y un ejemplo práctico)

FICHA DE JUEGO

NOMBRE: Denominación	
OBJETIVO/s: Deben formularse en infinitivo, son cortos y no han de ser numerosos.	
PERSONAS DESTINATARIAS: Especificar si va destinado a un tramo de edad, a un colectivo en particular. Cuantificar.	
TIPO DE JUEGO: Indicar la característica principal: <ul style="list-style-type: none"> Cooperativo Tradicional.... De razonamiento 	
AGRUPAMIENTO: Individual, en parejas, en grupo, en gran grupo	RECURSOS MATERIALES: Sin material o con (especificar)
DURACIÓN: Tiempo aproximado	ESPACIO: Aire libre, interior
DESARROLLO: reglas/consignas Consiste en describir la actividad de tal manera que cualquier animador/a o monitor/a pueda ponerla en práctica	
EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> A realizar por parte de las personas destinatarias y guiadas por las y los TASOCT Autoevaluación de las y los TASOCT sobre cómo han desarrollado la actividad 	



Ficha del juego

NOMBRE: Desplumar al pájaro	
OBJETIVO/s: Favorecer la distensión del grupo	
PERSONAS DESTINATARIAS: A partir de 5 personas (cuanto mayor sea el grupo más divertido resulta). Requiere movilidad.	
TIPO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> De distensión 	
AGRUPAMIENTO: Individual	RECURSOS MATERIALES: Trabas, pinzas de la ropa: 2 o más por participante.
DURACIÓN: Tiempo aproximado	ESPACIO: Aire libre o interior pero espacioso y sin obstáculos
DESARROLLO: Cada participante se traba una pinza en la ropa que lleve puesta y que quede visible para el grupo. El juego consiste en coger el máximo de un número de pinzas e ir trabándolas en el cuerpo de quien las roba.	
ADAPTACIONES PARA NECESIDADES ESPECIALES: Requiere movilidad pero puede hacerse con colectivos con movilidad reducida (en silla de ruedas).	
EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> Los juegos de distensión y presentación no incluyen evaluación de las personas participantes Autoevaluación de las y los TASOCT: dificultades en la puesta en práctica. Aspectos a tener en cuenta para próximas actividades 	

Ficha del juego desarrollada

4. El juguete.

Según la ley, se define como juguete todo producto diseñado o previsto, exclusivamente o no, para ser utilizado con fines de juego por personas menores de 14 años.

Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

La normativa europea sobre seguridad de los juguetes garantiza la **libre circulación de los juguetes por Europa**, pero a la vez establece una serie de **requisitos “esenciales” de seguridad que deben cumplir los juguetes antes de ponerse a la venta en la UE**, dejando que los organismos de normalización (por ejemplo, AENOR en España), desarrollen los detalles técnicos de estos requisitos.

Entre estos requisitos de cumplimiento obligatorio destacan las **exigencias sobre riesgos genéricos** (daños físicos o riesgo de salud por la manipulación de los juguetes por los niños), y riesgos concretos como los mecánicos, físicos, químicos, eléctricos, de higiene, de radiactividad o de flamabilidad.



Debes conocer

En el siguiente enlace puedes ver el RD sobre la seguridad de los juguetes:

 [Real Decreto 1205/2011, de 26 de agosto, sobre la seguridad de los juguetes.](#)



Para saber más

Dos Directivas europeas son relevantes al respecto de los juguetes:

✓ **Directiva 88/378/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1988**

relativa a la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros sobre la seguridad de los juguetes. Esta Directiva, armonizó las exigencias de seguridad de los juguetes de todos los Estados miembros de la Unión, con el objeto de alcanzar un **mercado único de los juguetes** y asegurar la libre circulación de juguetes.

- ✔ **Directiva 2009/48/CE del Parlamento europeo y del Consejo de 18 de junio de 2009 sobre seguridad de los juguetes**, que mejorará la actual normativa.

5. Espacios de juego: parques infantiles de ocio.

Los espacios de juegos, tal y como su nombre indica, están destinados para jugar. Todos estos espacios son lugares que promueven la imaginación, el juego libre y la interacción donde se aúnan distintos tipos y cualidades del juego: sensoriales, motrices, de habilidad, de juego dramático, de riesgo, musicales, de creatividad. Los espacios de juego pueden ser en un espacio interior (ludoteca, colegio, etc.) o exterior (parque, recinto, patio, etc.)

En ellos todo fluye a través del juego posibilitando relaciones entre los propios niños y niñas o entre niños y adultos, fomentando actitudes de cooperación, momentos y lugares espacios, como su nombre indica, para jugar. Donde se aúnan distintos tipos y cualidades del juego: sensoriales, motrices, de habilidad, de juego dramático, de riesgo, musicales, de creatividad. Donde caben muchas personas, ya que hay lugares pensados y dirigidos para edades muy diferentes.

Algunos factores determinantes del juego de calidad son el estado de conservación de los materiales y la forma como los organizamos. Esto tiene que ver con la dignidad y el valor que les otorgamos, con el respeto que transmitimos a los niños y niñas y lo que sentimos por sus objetos de exploración y de juego.

En los espacios de juego se debe tener especial cuidado en los siguientes aspectos:

Orden. Tiene que ver con la ubicación de los juguetes, ordenados en cestos, cajas o contenedores pequeños que faciliten la diferenciación. Los contenedores grandes tienden a la mezcla i a la acumulación, mientras que los pequeños permiten ver el fondo, guardar menos volumen de objetos y no mezclar los contenidos. Orden simple, accesibilidad, evitar un ambiente muy cargado, y no olvidar que el protagonismo sea del niño, no del mobiliario.

- ✓ **Cantidad.** Sin que exista un exceso de oferta de materiales y juguetes. Los niños y niñas necesitan un número relativamente reducido de propuestas que les permitan indagar por sí mismos, y los materiales de los que puedan responsabilizarse. Una cantidad desmesurada no les aporta mayor curiosidad, ni más alegría, sino una saturación de estímulos que les desmotiva y les dispersa.
- ✓ **Conservación.** Los objetos de juego (como nuestras herramientas de trabajo) son útiles si están bien conservados. Si están rotos, faltan piezas, están muy sucios o con desperfectos, los podemos reparar, limpiar o restaurar, en definitiva, cuidar de su buen estado de conservación.
- ✓ **Rotación.** No todos los materiales deben estar disponibles en el espacio habitual de juego. Si observamos qué preferencias e intereses tienen cada niño o niña, podemos separar y retirar temporalmente una parte. Cambiar de vez en cuando los materiales, ubicación y usos del espacio es atractivo y abre la puerta a nuevas posibilidades.
- ✓ **Movimiento.** En los espacios interiores, tendemos a olvidar o a considerar

imposible ofrecer propuestas de movimiento. El movimiento es una de las principales necesidades de su desarrollo y, siendo un poco creativos, podemos incluir fácilmente alguna opción en casa: hamaca, escalera, cuerda colgada, altillo con colchones, cojines de espuma polivalentes...

- ✓ **La expresión artística.** El material de expresión plástica es un básico: papel y cartón, tijeras, lápices, ceras y pinturas, pinceles, papeles especiales, cola, cajas y envases reutilizables, o retales de cartones distintos, corcho, fieltro... Los niños exploran con gran profundidad a través de las manualidades, y a menudo se equilibran con actividad artística después de ratos de movimiento y juego más dinámico. Como en el resto de materiales, es preferible poca cantidad y de calidad que mucha abundancia de material poco sólido, y evitaremos acumular lapices rotos, ceras aplastadas o plastelina muy desgastada.



6. Tipos de actividades lúdicas.

Clasificación.

Hay numerosas clasificaciones de los juegos. Las hay que los clasifican por el objetivo a alcanzar, otras clasifican en función de la edad a la que van destinados, otras en función de las áreas de desarrollo a las que contribuye,... Todas ellas muy importantes pero analizadas desde la globalidad no dejan de estar limitadas.

Por ello, y con ánimo de ofrecer una mayor amplitud y evidenciando ya algunos de los elementos a tener en cuenta a la hora de planificar un juego, vamos a realizar una **clasificación de los juegos en función de los siguientes criterios:**

CRITERIO	CONTENIDO	DETALLE
Según el espacio en que se realiza el juego.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de interior. ✓ Juegos de exterior. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Correr, perseguirse, esconderse... son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. ✓ No requieren tanto espacio para la distensión y sí suelen requerir que no haya ruidos exteriores, que haya buena acústica, por ejemplo juegos dramático, juegos de estrategia, juegos de mesa,...
Según el papel que desempeña el TASOCT.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego libre. ✓ Juego dirigido o con reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego libre: se juega espontáneamente sin que sea necesaria la participación del TASOCT que sólo estará presente para supervisar la acción. ✓ Juego dirigido: Las y los TASOCT son los que garantizan el material, indican las reglas o consignas del juego, clarifican dudas, animan y estimulan a las personas más retraídas a participar.
Según el número de participantes.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego individual. ✓ Juego de pareja. ✓ Juego de grupo. 	Dependiendo del número de participantes habrá juegos que puedan ser realizados por una sola persona, otros que requerirán pareja, otros grupos a partir de 3 personas y también aquellos relacionados con los grandes grupos que suelen ser a partir de 15/20 personas.
Según la edad de las personas destinatarias.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ De 0 a 99 años. 	¿Les suena algún juego de mesa que en unos laterales de la caja en la venía indicaba de apto de 6-99 años?, pues sí hay juegos que tendrán un límite de edad y otros que van destinados a todas las edades.

<p>Según el origen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos tradicionales, populares. ✓ Nuevos juegos. 	<p>Hablamos aquí de los juegos tradicionales o populares y de los nuevos juegos. Si jugamos al pañuelito o a la cogida, hablamos de los tradicionales o populares si hablamos de cazar / perseguir pokemon hablamos de nuevos juegos, pero ¿son éstos últimos educativos?</p> <p>Tal y como indica Ventosa, los juegos populares son algo más que juegos. Analicemos (...) su valor histórico, hagamos un esfuerzo por su recuperación. El tiempo libre puede facilitar este proceso y es una buena oportunidad para la recuperación de las costumbres y tradiciones populares. (...), sin duda, es necesario que la recuperación de estos juegos sea un reto para los monitores de tiempo libre.</p>
<p>Según la relación social que se establezca entre los participantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos competitivos. ✓ Juegos cooperativos. 	<p>Juegos competitivos: el competir puede ser un elemento más del juego y no tiene por qué ser negativo. En muchos juegos si no hay competición, no hay juego. Pensemos por ejemplo en los juegos de mesa como el dominó, la ronda, el cinquillo, el parchis. La competición no tiene que reducirse a perder o gana aunque este sea el resultado final sino la motivación que genera, es decir, al estímulo que le da a muchos de los juegos. No debemos olvidar que el juego nos aproxima siempre a un aprendizaje explícito o implícito: así en la vida a veces se pierde y otras muchas se gana.</p> <p>Pero ¿Cómo hacer uso de los juegos competitivos como buenos educadores/ras del ocio y tiempo libre? Como TASOCT debemos utilizar juegos competitivos en combinación con otros que potencien la cooperación y el trabajo en equipo e incluso combinarlos. Por ello, el carácter competitivo nunca debe ensombrecer el carácter lúdico del juego.</p> <p>Así podemos plantearnos un juego por equipos y que sus componentes se vayan relevando conforme avanza el juego. Las gymkanas son un ejemplo de ello: juegos competitivos pero con trabajo en equipo, es decir, con esencia cooperativa.</p> <p>A la hora de plantear juegos competitivos debemos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ No hablar de personas ganadoras ni de perdedoras, podemos utilizar la denominación de “las personas/el equipo que han resultado finalistas y a que han llegado a la final”. ✓ Premiar a todos y todas las participantes: a los que han resultado finalistas y a los que han llegado a la final (fíjense como estamos dando una denominación que no aleja de perder/ganar). ✓ No valorar en exceso a la persona o personas que ganen en detrimento de quienes hayan perdido. ✓ No permitir juegos que discriminen por ningún motivo, como es el caso de los juegos sexistas. ✓ Combinar los juegos cooperativos y los competitivos. <p>Juegos cooperativos: el trabajo en equipo es su motor. Con este tipo de juegos siempre se favorece el que todas y todos los participantes jueguen sin que nadie se sienta excluido.</p>

		<p>Además el trabajo en equipo tiene dos componentes que lo hacen mágico: la igualdad y el protagonismo, llegando a camuflar la timidez y el miedo a equivocarse y teniendo todos/as un papel y, por tanto, un lugar importante en el grupo. En definitiva, normalmente ningún juego es neutral, todos transmiten algún valor, aprendizaje...A los y las TASOCT les corresponde potenciar aquellos con valores: de solidaridad, de respeto, de atención a la diversidad, de igualdad entre géneros de escucha,...</p>									
<p>Según la habilidad que promueve</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego para el desarrollo motor. ✓ Juegos de cognoscitivos, habilidades sociales e intelectuales (razonamiento lógico). 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="721 501 981 1030"> <p>JUEGOS MOTORES</p> </td> <td data-bbox="981 501 1181 1030"> <p>Para el conocimiento corporal, la desinhibición, el control corporal, .. siempre teniendo en cuenta las capacidades motrices previas de las personas destinatarias.</p> </td> <td data-bbox="1181 501 1474 1030"> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresión corporal. ✓ Flexibilidad. ✓ Correr, saltar, lanzamientos, dar volteretas, .. ✓ Equilibrio. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="721 1030 981 1653"> <p>JUEGOS INTELECTUALES Y DE HABILIDADES COGNOSCITIVAS</p> </td> <td data-bbox="981 1030 1181 1653"></td> <td data-bbox="1181 1030 1474 1653"> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulativos. ✓ Exploratorios o de descubrimiento. ✓ De atención y memoria. ✓ Juegos creativos. ✓ Juegos lingüísticos. ✓ De estrategias. ✓ De razonamiento. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="721 1653 981 1957"> <p>JUEGOS AFECTIVO SOCIALES</p> </td> <td data-bbox="981 1653 1181 1957"> <p>Desinhibición personal, confianza en sí mismo, cohesión, participación.</p> </td> <td data-bbox="1181 1653 1474 1957"> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de autoestima. ✓ Juegos de descubrimiento. ✓ Cooperativos. </td> </tr> </table>	<p>JUEGOS MOTORES</p>	<p>Para el conocimiento corporal, la desinhibición, el control corporal, .. siempre teniendo en cuenta las capacidades motrices previas de las personas destinatarias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresión corporal. ✓ Flexibilidad. ✓ Correr, saltar, lanzamientos, dar volteretas, .. ✓ Equilibrio. 	<p>JUEGOS INTELECTUALES Y DE HABILIDADES COGNOSCITIVAS</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulativos. ✓ Exploratorios o de descubrimiento. ✓ De atención y memoria. ✓ Juegos creativos. ✓ Juegos lingüísticos. ✓ De estrategias. ✓ De razonamiento. 	<p>JUEGOS AFECTIVO SOCIALES</p>	<p>Desinhibición personal, confianza en sí mismo, cohesión, participación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de autoestima. ✓ Juegos de descubrimiento. ✓ Cooperativos.
<p>JUEGOS MOTORES</p>	<p>Para el conocimiento corporal, la desinhibición, el control corporal, .. siempre teniendo en cuenta las capacidades motrices previas de las personas destinatarias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresión corporal. ✓ Flexibilidad. ✓ Correr, saltar, lanzamientos, dar volteretas, .. ✓ Equilibrio. 									
<p>JUEGOS INTELECTUALES Y DE HABILIDADES COGNOSCITIVAS</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulativos. ✓ Exploratorios o de descubrimiento. ✓ De atención y memoria. ✓ Juegos creativos. ✓ Juegos lingüísticos. ✓ De estrategias. ✓ De razonamiento. 									
<p>JUEGOS AFECTIVO SOCIALES</p>	<p>Desinhibición personal, confianza en sí mismo, cohesión, participación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de autoestima. ✓ Juegos de descubrimiento. ✓ Cooperativos. 									
<p>Según el momento en</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de presentación: con ellos conocemos los 									

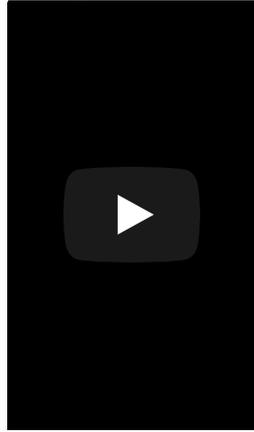
<p>que se encuentra en grupo.</p>	<p>presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de conocimiento. ✓ Juegos de confianza. ✓ Juegos de cooperación. ✓ Juegos de resolución de conflictos. ✓ Juegos de distensión. 	<p>nombres de los y las componentes del grupo, sus aficiones, lugar de procedencia, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de conocimiento: permiten profundizar en aspectos personales como descubrir qué fortalezas tenemos que dificultades o debilidades. ✓ Juegos de confianza: reforzar las fortaleza y minimizar las dificultades. ✓ Juegos de cooperación: confiar en el equipo, potenciar el sentimiento de pertenencia. ✓ Juegos de resolución de conflictos: momentos claves en todo grupo donde las dinámicas darán lugar a que estos conflictos puedan abordarse desde la madurez y la reflexión. ✓ Juegos de distensión: pues eso el objetivo no es otro que la recreación y el desconectar de situaciones estresantes vividas en el grupo.
<p>Según el formato en que se realice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Grandes juegos. ✓ Pequeños. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Grandes juegos: tal y como indica Ventosa, el límite entre lo que es juego y gran juego es difuso. Un gran juego se caracteriza por: <ul style="list-style-type: none"> ➔ durar más de lo habitual (de unas horas hasta incluso días o semanas). ➔ participar un gran número de personas y equipos ➔ o componerse de varios juegos en su desarrollo. ✓ Pequeños juegos: pues siguiendo las características de los grandes un juego pequeño será aquel que no cumple dichas reglas, es decir, que sea duración corta, pocos participantes y que conste de un solo juego.
<p>Según el material que requiera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos con material. ✓ Juegos sin material. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Con material: requiere disponer de medios técnicos fungibles o no fungibles, es decir, que se agotan con el uso o permanecen. Si pensamos en una gymkana pueden serían todos los materiales necesarios según las pruebas a realizar: baldes, sopladoras, harina, ... ✓ Sin material: muchos juegos no requieren ningún tipo de material por ejemplo, si jugamos al clásico cogido o 1,2, caravana mía es.

Fuente: elaboración propia.

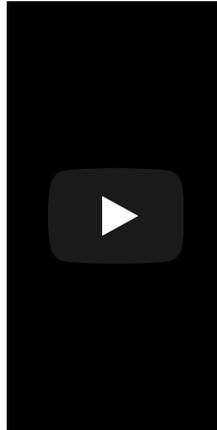


Debes conocer

Juegos infantiles
desaparecidos.



Juegos
Tradicionales
canarios.



Juegos De
Velocidad
Por
Equipos.



Juegos del mundo, juegos populares y
tradicionales.

 [Juegos Tradicionales del mundo.](#)

 [Cuaderno intercultural de actividades.](#)

[Propuestas y dinámicas didácticas.](#)

7. Recursos lúdicos. Análisis de recursos y equipamientos de ocio y tiempo libre.

Las actividades que se planifican en la animación de ocio y tiempo libre se contextualizan en variados recursos y equipamientos. Destacamos:

- ✓ Ludotecas.
- ✓ Parques infantiles.
- ✓ Espacios de juego privado.
- ✓ Campamentos y granjas escuelas.
- ✓ Club de ocios.
- ✓ Movimiento asociativo.
- ✓ Actividades de respiro.
- ✓ Hogares de mayores y clubs de jubilados/as.
- ✓ Balnearios.

7.1. Ludotecas.

Etimológicamente **ludoteca** proviene de la palabra griega compuesta ludus y thèke, que significa lugar donde se guarda el juguete. La ludoteca es un lugar de recreación con la finalidad de jugar o hacer alguna actividad relacionada con los juegos.

Son centros dedicados íntegramente al juego y a los juguetes por ello también se denominan centros de ocio infantil. En algunos casos ofrecen la posibilidad de obtener un juguete en préstamo por un tiempo determinado.

Contemplan una función social clara, como mantener el derecho del niño o joven a jugar, facilitando su estimulación cognitiva, motora y favoreciendo las relaciones sociales y también prestan un servicio educativo que complementa a la educación formal.

Están divididas por rangos de edad que van desde los 6 meses hasta los 12 años de edad, y suelen trabajar de desarrollo psicomotor, hasta talleres de expresión corporal y de creatividad.

En nuestra comunidad autónoma son recursos de reciente creación y aún no hay una normativa específica sino que se encuentra en fase de proyecto. En su defecto, puedes echar una ojeada al decreto que regula las ludotecas en Cataluña.

Existen una gran variedad de ludotecas dependiendo de sus características: privadas, públicas,... y aunque suelen tener un espacio propio también podemos encontrarlas ubicadas en:

- ✓ Casas de la cultura municipales.
- ✓ Bibliotecas (sección infantil).
- ✓ Tiendas de juguetes.
- ✓ Asociaciones de tiempo libre.
- ✓ Centros educativos de atención a niñas, niños con necesidades especiales.
- ✓ Área infantil de hospitales.

Algunas tienen la modalidad itinerante atendiendo la distribución y renovación de juguetes y juegos de diferentes zonas del ámbito territorial.

El proyecto de decreto por el que se regulan las ludotecas, los centros de ocio infantil y los espacios de actividades infantiles no convencionales en la comunidad autónoma de Canarias no solo describe y diferencia la actividad socioeducativa y el ámbito de actuación de ludotecas, centros de ocio infantil (lugares de celebración de cumpleaños y fiestas o parques temáticos de entretenimiento familiar) espacios de actividades infantiles no convencionales (como ferias, eventos lúdico-recreativos,

festejos populares, etc. que se tienen lugar en momentos puntuales), sino también determina el perfil de los usuarios (establece, por ejemplo, que los menores de tres años deben ir acompañados siempre por un adulto. Acinte).

Estructura de una ludoteca.

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una ludoteca es la **organización del espacio y los recursos lúdicos**. El espacio tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. **Las medidas de seguridad han de ser las máximas teniendo en cuenta quienes serán las personas usuarias de sus instalaciones:** las y los menores.

En cuanto a la organización de los recursos lúdicos, es importante tener **clasificados los juegos**, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos. Esto permitirá mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes que existen en la ludoteca.

Una correcta distribución de las distintas partes que forman una ludoteca puede facilitar sus funciones tanto desde el punto de vista del préstamo como de su capacidad para sala de juego o actividades de animación.

Por otro lado, la **programación básica de actividades de la ludoteca ha de centrarse sobre todo en el juego libre** ya que este combina la voluntariedad, el establecimiento de relaciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía. El juego libre ha de ir acompañado de materiales de juego seleccionados bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios y una normativa interna.

Se pueden **realizar diferentes propuestas de actividades** como por ejemplo: talleres de reparación de Juegos, actividades grupales organizadas, juegos dirigidos, etc.

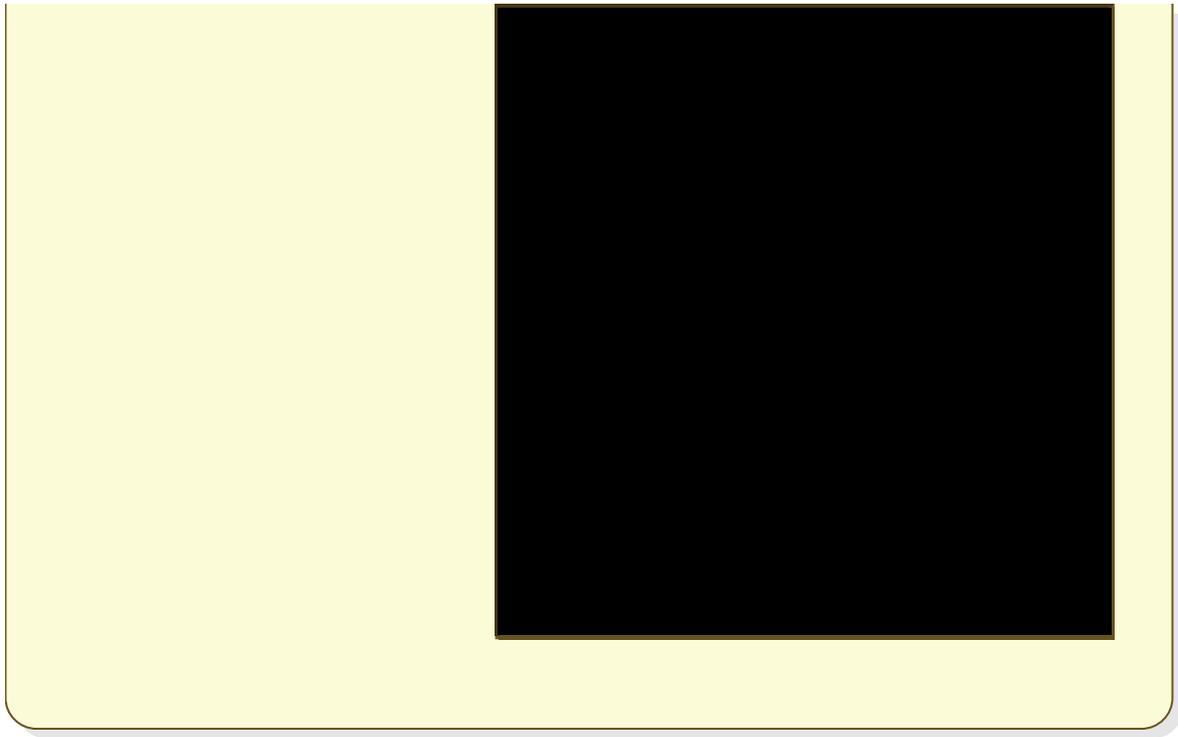
Las ludotecas deben prestar un aspecto atrayente y agradable para las peques y los peques y la decoración y el mobiliario deben estar adaptados e ideados para ellos. (V. Cidoncha Falcón)



Para saber más

En los siguientes enlaces puedes ver normativa relacionada, así como iniciativas sobre ludotecas:

- ✓ [Decreto que regula las ludotecas en Gran Canaria.](#)
- ✓ [Decreto que regula las ludotecas en Cataluña.](#)
- ✓ En el siguiente vídeo puedes ver una iniciativa Emprendedores Rurales de Canarias. El Hierro. Kanguroteca. Ludoteca:



7.2. Parques infantiles.

Si hasta hace unas décadas los parques infantiles se reducían a un columpio y algún tobogán en cualquier plaza pública, hoy en día abundan los parques en nuestro entorno.

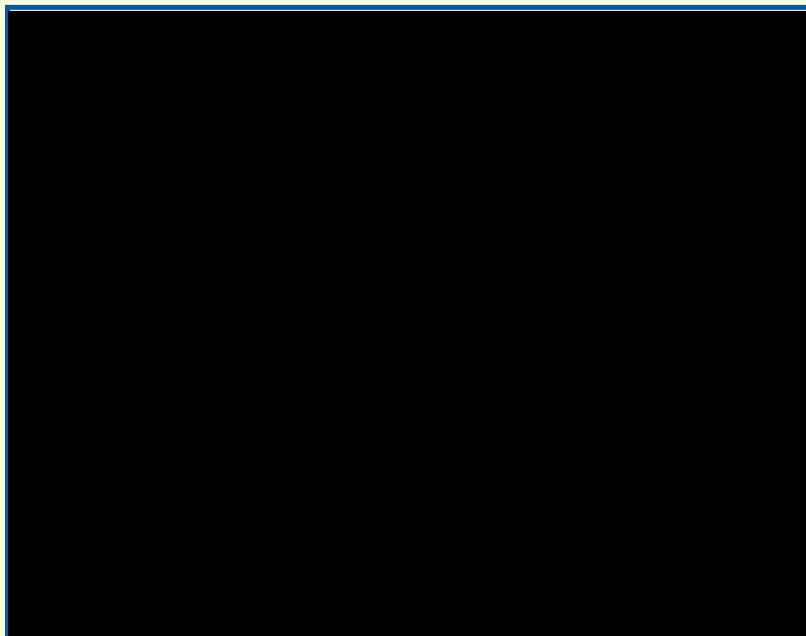
En los últimos años han proliferado por los diferentes barrios y muchos de ellos se encuentran instalados en plazas y/o parques públicos delimitando una zona de uso exclusivo de la infancia, siempre recomendado en compañía de personas adultas de referencia.

Si las ludotecas responden a espacios interiores, los parques infantiles son recintos al aire libre fácilmente identificables por encontrarse en el espacio urbano donde vivimos. Suelen tener un mobiliario común lo cual les da un carácter homogeneizador a todos ellos.



Para saber más

En el siguiente vídeo puedes ver un proyecto de parque lúdico-infantil situado a las afueras de un pueblo:



7.3. Espacios de juego privado.

Son **espacios interiores con estructuras psicomotoras**, piscinas de bolas, algún área de juegos tecnológicos, karaokes,... a los que se accede mediante pago de entrada dependiendo del tiempo de uso. Los niños y niñas utilizan las instalaciones y las personas responsables del espacio se encargan de la seguridad y el orden. Se utilizan también para la celebración de cumpleaños u otras celebraciones donde quedan incluidas algunas otras actividades dirigidas como meriendas,... Aunque a veces suelen denominarse ludotecas ya sabemos, por lo comentado en el apartado correspondiente, que no lo son.

7.4. Campamentos y granjas escuelas.

Los campamentos son **espacios habilitados que se encuentra en plena naturaleza y que están acondicionados para la pernoctación instalando tiendas**. Cuentan con servicios de agua potable y otros equipamientos. Están dirigidos a toda la población por lo que el programa de actividades socioculturales debe adaptarse a las edades de los/as participantes.

En el caso de la infancia y la adolescencia en edad escolar, suelen asistir con más asiduidad a recursos de este tipo, bien para realizar actividades complementarias a lo largo del curso o en periodo de vacaciones.

Se suelen realizar en cabañas, espacios habilitados con literas, tiendas de campaña. La principal característica es el contacto directo con la naturaleza, los deportes, los juegos de aventura,...

Durante el periodo que dure el campamento, se tendrá la oportunidad de aprender a:

- ✓ Vivir en cooperación.
- ✓ Socializarse e integrarse.
- ✓ Expresarse.
- ✓ Trabajar en grupo.
- ✓ Desarrollarse.
- ✓ Experimentar la libertad.
- ✓ Crear y participar.

Las Granjas escuela son instalaciones de educación ambiental donde **se aprende y experimenta con la naturaleza, la agricultura y la vida animal** de forma práctica y lúdica. Se accede a través de visitas de duración determinada pero normalmente entre 2 y 4 horas. Entre sus objetivos destacan:

- ✓ Cubrir la necesidad de contacto con la naturaleza
- ✓ Respetar y cuidar el medio ambiente
- ✓ Conocer el origen de muchos de los productos que consumimos a diario: la leche, las lechugas, las papas, los huevos,...

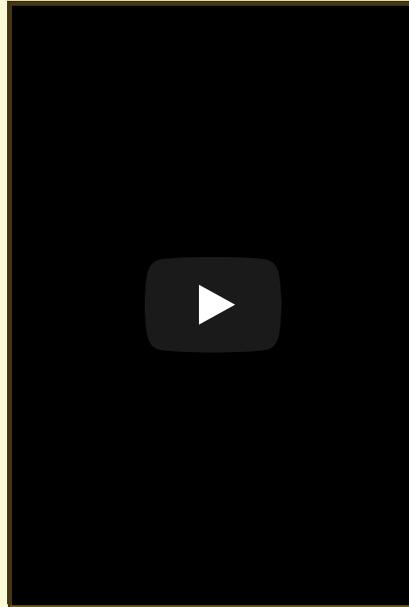
Entre las actividades que se realizan están las propias de una granja como son:

- ✓ Cuidar a los animales.
- ✓ Alimentar a los animales: gallinas, conejos, cabras, ...
- ✓ Siembra de semillas.
- ✓ Recogida de fruta, lechugas, ...
- ✓ Hacer pan.
- ✓ Hacer queso, ...
- ✓ Realizar talleres creativos: manipular barro, pintar piedras, dibujar con cochinilla, ...



Para saber más

En el siguiente vídeo puedes ver el Colegio Veinte de Enero de Arinaga en a la granja escuela Tío Isidro:



[Campamento en granja escuela finca el Carreton - Arafo.](#)

7.5. Movimiento asociativo.

Está en relación con el **movimiento asociativo juvenil** y en este se enmarcan las diferentes tipologías de asociacionismo como es el caso de las asociaciones juveniles, las estudiantiles,...

Según Ventosa, este tipo de movimientos suponen uno de los instrumentos más eficaces para favorecer la participación del colectivo de jóvenes en la sociedad puesto que canaliza sus inquietudes y aspiraciones dentro del tejido social. Además las asociaciones y organizaciones de juventud son escuelas de una ciudadanía comprometida con su entorno.

Una experiencia de entre otras muchas en canarias es el caso de la **Asociación Mojo de Caña**. Comenzó con un grupo de jóvenes con inquietudes para ofrecer alternativas al espacio de tiempo libre y de ocio del colectivo de jóvenes que se unieron y se constituyeron como asociación. Ha sido reconocida por los Premios Nacionales de Juventud y el Galardón Joven Canarias.

En la actualidad ofrece múltiples servicios relacionados con la **dinamización sociocultural y la educación social**. Así es como se presentan en su web:

La Asociación Mojo de Caña está compuesta por un equipo de trabajadores multidisciplinar que cuenta con Directivos de las diferentes áreas, Educadores Sociales, Trabajadores Sociales, Educadores Infantiles, Animadores Socioculturales y Deportivos, Psicólogos, Integradores Sociales, Filósofos, Administrativos, Arquitectos, Informáticos, Graduados en Relaciones Laborales, Economistas, Abogados, Técnicos en gestión de proyectos con el objetivo principal de generar proyectos que contribuyan a mejorar la calidad de vida de las personas en general.

Entre otros desarrollan el **proyecto denominado Embárriate** con el que trabajan la prevención de riesgo de exclusión, la integración social y dinamización de la infancia y juventud. En el siguiente vínculo conoceremos su experiencia.



Para saber más

En los siguientes enlaces puedes ver vídeos sobre el movimiento asociativo juvenil:

- ✓ [Asociación mojo de caña.](#)
- ✓ [Instalaciones de tiempo libre Gobierno de Canarias.](#)

7.6. Actividades de respiro.

Son actividades que están **en relación con el colectivo con personas con discapacidad** que se encuentre en situación de dependencia y su familia. Se trata de actividades que permiten a las familiares responsables y máximas cuidadoras de estas personas, disfrutar de espacios de respiro.

Para **FEAPS** (Confederación Española de Organizaciones en favor de las Personas con Discapacidad Intelectual) , el respiro familiar **es un apoyo de carácter no permanente, dirigido a los familiares que conviven con personas con discapacidad intelectual con el fin de facilitar la conciliación de su vida personal, familiar y laboral, prestando una atención temporal y a corto plazo a su familiar con discapacidad.**

FEAPS aclara que aunque **el Ocio y el Respiro son dos ámbitos diferentes** y cuyos apoyos han de prestarse a través de servicios específicos, ya que tienen distintos clientes (la persona con discapacidad en Ocio y los familiares en Respiro), distinta metodología (apoyos permanentes / apoyos puntuales.), muchas veces las familias y también algunas entidades confunden el Ocio con el Respiro. Dos son las causas principales:

1. Las personas con discapacidad intelectual no suelen tener un ocio personal y satisfactorio: no tienen suficientes apoyos porque apenas existen Servicios de Ocio.
2. El Respiro en algunas entidades ha ido adoptando formas y dinámicas más propias del ocio que del respiro, así sucede que:

La Ley 39/2006, de 14 de diciembre, de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las Personas en Situación de Dependencia, más conocida como la Ley de Dependencia hace extensibles las actividades de respiro familiar al colectivo de personas mayores y a sus familiares.

Con este servicio, además de prestar **atención temporal de calidad** a personas mayores en situación de dependencia, se facilita el descanso de los cuidadores y les ofrece un período “vacacional” de desconexión.

La [Ley de Dependencia](#) recoge este servicio en el artículo 25.3: “La prestación del servicio de atención residencial puede tener carácter temporal, cuando se atiendan estancias temporales de convalecencia o durante vacaciones, fines de semana y enfermedades o periodos de descanso de los cuidadores no profesionales”.



Debes conocer

En el siguiente enlace [Ley 39/2006, de 14 de diciembre, de Promoción](#)

de la Autonomía Personal y Atención a las personas en situación de dependencia:

[Ley 39/2006, de 14 de diciembre, de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las personas en situación de dependencia.](#)

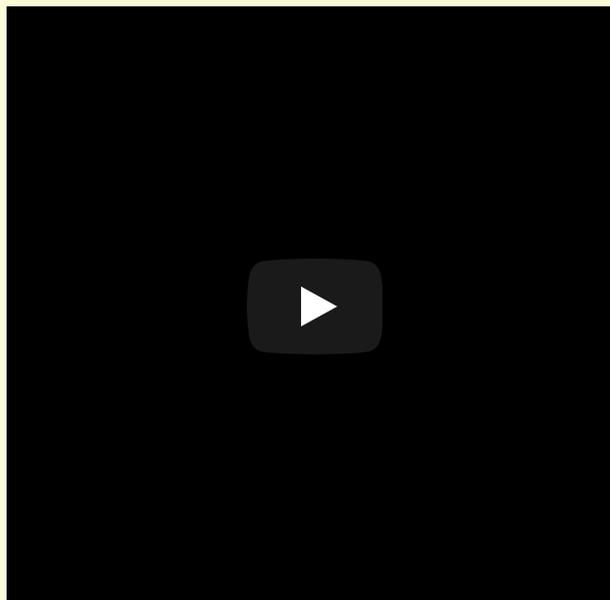


Para saber más

En los siguientes enlaces puedes ver programas y un vídeo sobre la inclusión canaria:

- ✓ [Plena Inclusión Canarias. Programa de Respiro familiar.](#)
- ✓ [Política social Gobierno de Canarias. Programa de Respiro Familiar.](#)

Programa de Respiro Familiar. Isla del Hierro.



7.7. Hogares de mayores y clubs de jubilados/as.

Centro de día de mayores: Estos centros anteriormente denominados **HOGARES DE MAYORES Y CLUBS DE JUBILADOS/AS** responden a la necesidad de crear espacios para la distensión y la recreación en el tiempo libre y de ocio de las personas mayores en edad no laboral. Fomentar la convivencia promoviendo su participación con una propuesta de actividades socioculturales es su finalidad.

Tal y como señala C. Elizasu, a pesar de su interés en crear un clima de convivencia, encuentro e intercambio entre personas de una misma generación, los fracasos constatados obligan en la actualidad a reconsiderar su función.

La razón de este fracaso o de las dificultades a la hora de emprender un programa de animación son:

- ✓ La idea muy extendida de que la actividad específica de estos centros es el juego de mesa (baraja, dominó). Esto hace que sólo acudan al centro aquellas personas que tienen interés por los juegos sedentarios.
- ✓ El que comprendan la necesidad de sostener un programa de actividades socioculturales distintas a las del juego.
- ✓ La carencia de profesionales de la animación sociocultural.

La evolución de la población mayor (...) plantea otras formas posibles de convivencia. Ya no se busca exclusivamente el encuentro e intercambio entre personas pertenecientes a una misma generación sino que su visión se amplía hacia el resto de la población y se reivindican otros modos de vida en la jubilación. En lugar de buscar actividades orientadas hacia uno mismo o hacia un mismo grupo social, se buscan otras actividades de interés social donde la persona pueda expresar sus capacidades y posibilidades de contribución a la sociedad. (Elizasu, C. 2002: 66)

Por ello, en la actualidad estos **Centros de Día ya no sólo ofrecen actividades para el propio colectivo sino que se tiende a ampliarlas y por ejemplo plantean actividades intergeneracionales.** Así podemos encontrar Centros de Día que colaboren con centros de educación primaria, de educación secundaria para que las personas mayores ofrezcan su sabiduría en formato de talleres, de historias de vida al colectivo de menores y jóvenes.

Centro sociosanitario -también denominados Centros de Estancia Diurna- para mayores.

Es un recurso de tipo **sociosanitario destinado a las personas mayores que presentan cierto grado de dependencia.** Ofrece servicios de día para la atención

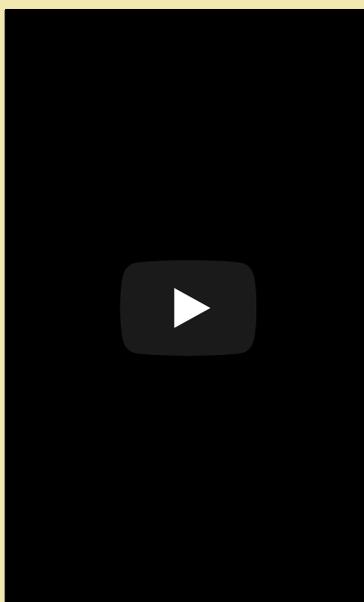
de sus necesidades básicas además de prestar atención terapéutico ocupacional y de ocio y tiempo libre.

La finalidad es promover la autonomía de estas personas en su entorno habitual de vida, favoreciendo unas condiciones de vida dignas, evitando o retrasando el paso a recursos institucionalizados como es el caso de las residencias.



Recomendación

En el siguiente vídeo puedes ver un vídeo sobre las actividades para las y los mayores del municipio de Ingenio.



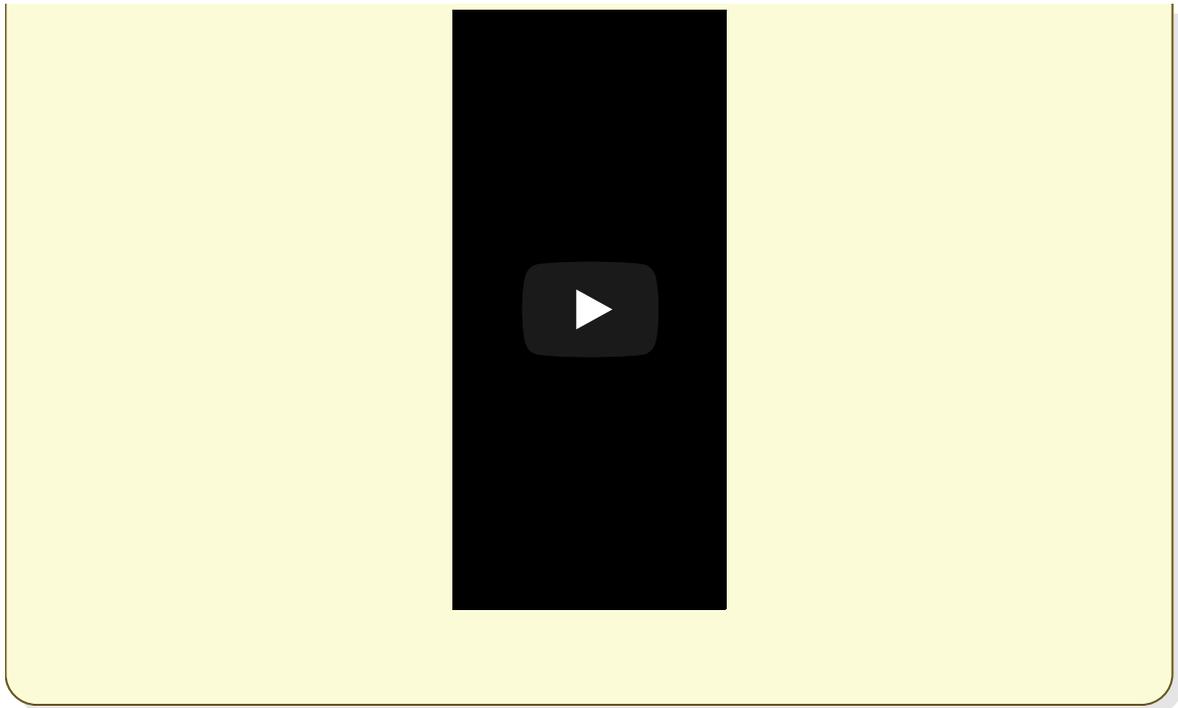
Centros de día para mayores LGTB.

Siguiendo en la línea de las nuevas realidades y las nuevas necesidades que ésta genera, damos un paso más y en este caso nos referimos a los **centros de día para mayores LGTB**.



Para saber más

En el siguiente vídeo puedes ver un ejemplo de Centro Sociosanitario, El pino:



7.8. Balnearios.

Un **balneario o establecimiento termal** es aquel que cuenta con un manantial de agua minero-medicinal, declarado de utilidad pública, y con las instalaciones adecuadas para la impartición de los distintos tipos de tratamiento bajo control médico.

En el marco que nos ocupa del ocio y el tiempo libre, los balnearios están en relación con lo que se denomina ENVEJECIMIENTO ACTIVO.

El envejecimiento activo es «el proceso de optimización de oportunidades de salud, participación y seguridad con el objetivo de mejorar la calidad de vida a medida que las personas envejecen» (OMS).

Como respuesta a la mejora de la calidad de vida de estas personas, el IMSS (Instituto de Mayores y Servicios Sociales) crea el programa de termalismo social con el objeto de proporcionar a personas pensionistas, que por prescripción facultativa precisen los tratamientos que se prestan en los balnearios.

Así el objetivo fundamental es ofrecer tratamientos termales en balnearios a los pensionistas del sistema de la Seguridad Social, a precios reducidos, contribuyendo a prevenir, rehabilitar y recuperar funciones y evitar otros tratamientos más lesivos.



Para saber más

En el siguiente enlace puedes ver el folleto del programa de termalismo social:

 [Folleto del programa de termalismo social.](#)

7.9. Otros.

Albergues:

Muchas veces el término albergue se usa para nombrar a un establecimiento turístico, similar a un hotel pero con menos servicios y confort, que permite que los viajeros pernocten en sus instalaciones. Estos albergues, cuyo precio normalmente es asequible, suelen estar dirigidos a un público joven que busca intercambiar experiencias con otros huéspedes. Alquilan camas en habitaciones compartidas mixtas y diferenciadas por género. Servicios como el baño, la cocina o la sala de estar también acostumbran a ser comunes. Se puede distinguir entre albergues de acuerdo a su ubicación: albergue de montaña, albergue de carretera, etc.

Debido a todas estas características, alojarse en un lugar como este es una opción bien valorada entre el público viajero más joven. La red de albergues pública cuenta con un carnet identificativo a través del cual se consigue acceder sin problemas y tener descuentos. En España contamos con la Red Española de Albergues Juveniles REAJ.



Para saber más

En el siguiente enlace puedes ver la Red Española de Albergues juveniles:

 [REAJ, Red Española de Albergues Juveniles.](#)

Aulas hospitalarias son las unidades escolares surgidas dentro del hospital, con el objetivo principal de atender escolarmente a los niños hospitalizados, al mismo tiempo que se ayuda a prevenir y evitar la posible marginación que, por causa de una enfermedad, puede sufrir el niño por causa de esta hospitalización.

Las Aulas Hospitalarias poseen unas determinadas características que hacen que la actividad a desarrollar en ellas sea, en cierto modo, diferente a un centro escolar normal: se encuentran ubicadas dentro de un centro hospitalario y van dirigidas a

niños que sufren diversos tipos de patologías.

En estas aulas también se programan actividades de ocio y tiempo libre dando respuesta a la necesidad del colectivo en este periodo tan especial de sus vidas.

En Canarias contamos con la experiencia de la fundación Theodora. Así es como definen la labor que realizan:

Los Doctores Sonrisa de la Fundación Theodora son artistas profesionales de ámbitos diferentes (payasos, magos, cuentacuentos, músicos, actores...) que adaptan sus conocimientos artísticos al trabajo en los hospitales con el objetivo de hacer esta estancia más humana.

Así, después de superar un riguroso proceso de selección realizado en colaboración con algunos de los hospitales en los que trabajamos, nuestros Doctores Sonrisa están preparados para visitar a nuestros 'im-pacientes' y, a través de su presencia, abrir una ventana de aire fresco que cambie por completo la atmósfera de sus habitaciones.

Cada año los Doctores Sonrisa participan en seminarios formativos en los que refuerzan sus conocimientos sanitarios, psicológicos y artísticos para mejorar cada día la calidad de su trabajo en el hospital.

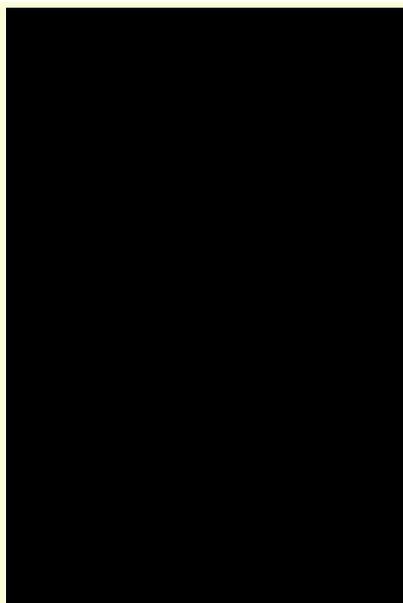
Los Doctores Sonrisa no son médicos, no realizan terapia, pero su trabajo tiene un efecto terapéutico.

Tres programas que se adaptan a las necesidades de los niños hospitalizados y centros especiales: tras más de diez años de experiencia en hospitales españoles, la Fundación Theodora ha desarrollado tres programas que tratan de dar respuesta a necesidades de los niños y adolescentes hospitalizados y en centros especiales, así como, al personal sanitario.



Para saber más

En el siguiente vídeo puedes ver la Ciberaula Hospital Materno Infantil:



[Fundación Theodora.](#)

Universidad popular (UP):

Es un recurso público destinado a la promoción de la participación social y la educación no formal de la población a nivel general. Ofrecen un programa de actividades socioculturales que se desarrollan en el marco del ocio tiempo libre y en el periodo que coincide con el curso escolar.

La población adulta y el colectivo de personas mayores son los que más demandan este tipo de recursos. En Canarias, las UPES están agrupadas en la Asociación Canaria de Universidades Populares.



Para saber más

En el siguiente enlace puedes ver la Universidad Popular de Canarias:

 [UPCanarias - Oferta formativa.](#)

8. Organización de espacios de ocio. Planificación de proyectos de ocio y tiempo libre para colectivos específicos.



Caso práctico

Una vez trabajados los conceptos previos, llega el momento en el que Juan Manuel y Naira tienen que planificar un proyecto de intervención y necesitan conocer las características de los distintos colectivos.

Teniendo en cuenta las necesidades de las personas destinatarias, podrán adaptar las actividades a realizar, garantizando la equiparación de oportunidades haciendo efectivo así el principio básico del ocio inclusivo.

Conocidas las características de estos colectivos, estarán en disposición de asociar determinados recursos y equipamientos a los mismos. También saben que dichos recursos no son compartimentos estancos sino que pueden adaptarse a las diferentes particularidades.

¿Cuáles son los rasgos más característicos de la infancia, la juventud,... las personas mayores, las personas con discapacidad...?

Vamos a hacer un breve análisis para que nuestros TASOCT protagonistas puedan ir guiándose de forma idónea a la hora de seleccionar los recursos más adecuados.

Para la **elaboración de proyectos de ocio y tiempo libre** habrá que tener en cuenta numerosos aspectos, pero es la población destinataria la que sin duda va a condicionar el carácter del mismo.

Cuando hablamos de la población destinataria nos referimos a las personas para las cuales se van a planificar las acciones. A nivel general podemos hablar de los **colectivos de:**

- ✓ Infancia
- ✓ Juventud
- ✓ Edad adulta

- ✓ Personas de la tercera edad
- ✓ Personas con discapacidad. En la actualidad ya denominado el colectivo como personas con diversidad funcional.
- ✓ Otros colectivos.

Es importante destacar que el ocio se ha desplazado desde unas actividades centradas, mayormente, en la infancia y la juventud, a un ocio para todas las personas



Recomendación

En el siguiente enlace podrás ver cómo se planifica una actividad de ocio y tiempo libre donde aparece un esquema sintetizado sobre dicha planificación:

 [Planifica una actividad de ocio y tiempo libre.](#)



8.1. Infancia.

Considerada la primera etapa del siglo vital donde se dan los procesos de socialización primario y se inician los secundarios, la infancia supone la etapa de mayor absorción de valores, actitudes, comportamientos que definirán nuestra personalidad y la manera de relacionarnos. Se considera que esta etapa va desde el año de nacimiento hasta los 14 aproximadamente.



Esta etapa contiene tanto cambios físicos y por tanto visibles a través básicamente del crecimiento y cambios psicosociales referidos a todos aquellos que se reflejan en su desarrollo.

El desarrollo es un proceso dinámico que se produce en una constante interacción entre el niño/a y su entorno favoreciendo la evolución desde un estado inicial de indefensión y dependencia a un estado progresivamente autónomo e independiente.

Atendiendo a esta evolución, **la infancia puede clasificarse en las etapas** de: 0-3, 6-10 y 10-14 años.

Para diseñar proyectos de ocio y tiempo libre se deben tener en cuenta las características de las y los peques en cada una de estas etapas:

✓ 0-3 años.

- ◆ En esta etapa, las y los pequeños no participan en proyectos de ocio y tiempo libre ya que están en la etapa evolutiva inicial y hay una gran dependencia hacia la familia. Sí encontramos en estos últimos años oferta de actividades como es el caso de los cuentacuentos adaptados incluso a bebés.

✓ 3-6 años.

- ◆ Continua la dependencia hacia sus mayores, figuras afectivas de referencia, madres, padres, tutores, ...
- ◆ Se inicia el juego simbólico a partir del cual el niño/a será capaz de evocar con su pensamiento, situaciones no perceptibles en ese momento a través del juego lo que permitirá la imitación del modelo adulto para ir interiorizando normas, valores e ir adquiriendo roles.
- ◆ - Se aceptan las normas y se caracteriza por una etapa de egocentrismo, el niño, la niña es el centro del mundo y todo gira a su alrededor, que irá evolucionando hacia la descentración.
- ◆ - En esta etapa suelen ser adecuadas actividades de corta duración que les permita experimentar, descubrir así como aquellas que impliquen

movimiento: talleres, danzas y canciones sencillas,...

✓ 6-10 años.

- ◆ En esta etapa se muestran muy activos y dinámicos: corren, saltan, botan,...la acción se convierte en una necesidad. Tienen un gran interés en descubrir y en observar fenómenos de la naturaleza, ver cómo crece una planta, un animal,... y de realidad ilusoria como es el caso de los juegos de magia.
- ◆ A nivel social se amplía su socialización, aparecen los primeros amigos, amigas, pasar la noche en casa de.... El egocentrismo va dando paso paulatinamente a la objetividad, por ello aparece la autocrítica y se va reafirmando su propia personalidad.
- ◆ Aceptan las normas sin cuestionarlas aunque también pueden poner a prueba su transgresión observando la reacción de las personas adultas de referencia.
- ◆ Las actividades en esta etapa deben caracterizarse por el dinamismo, el movimiento, las destrezas, habilidades así como aquellas que permitan observar fenómenos naturales. Son muy adecuados los talleres de manualidades y de acción en la naturaleza, el teatro, cuenta cuentos, los deportes, sin perder de vista que ellas y ellos serán los protagonistas.

✓ 10-14 años.

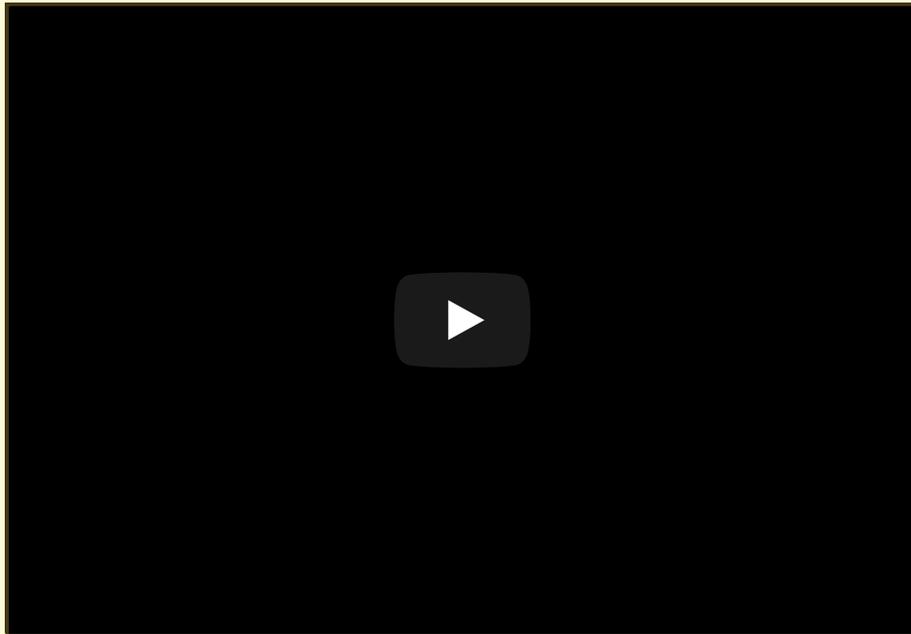
- ◆ Comienza el pensamiento deductivo, empiezan a desarrollar capacidades como la crítica, la reflexión, la conciencia de grupo, el sentimiento de pertenencia,...
- ◆ Los niños y las niñas de esta edad tienen una gran necesidad de relacionarse con sus iguales así como de ir poco a poco estableciendo mayor número de relaciones fuera del entorno familiar.
- ◆ Junto con el desarrollo de las habilidades sociales, el desarrollo de las habilidades académicas constituyen dos de los factores de gran importancia durante esta etapa evolutiva.
- ◆ El logro o fracaso de la adquisición de las mismas puede provocar que se generen sentimientos de seguridad o inferioridad en el niño, la niña .
- ◆ Adquieren igualmente una mayor capacidad de reflexionar sobre las distintas normas establecidas aunque de una manera concreta.
- ◆ Se aconsejan actividades tanto dinámicas que impliquen movimiento como aquellas que inviten a la reflexión, a la autocrítica, al debate, al expresar las propias ideas desde un planteamiento reflexivo,...



Para saber más

En los siguientes enlaces puedes ver diferentes proyectos de actividades de ocio y tiempo libre:

 [Una experiencia Proyecto de ocio familiar en educación infantil.
Talleres “Juntos en movimiento” Raquel Orio.](#)



8.2. Jóvenes.

En los últimos años la referencia temporal y relativa del término **juventud** tiende a ampliarse a medida que se va retrasando el momento de la plena inserción laboral del joven. Por ello, en la actualidad la juventud abarca una etapa que va de los 15 hasta los 30 años aproximadamente.



✓ 15-17 años- Adolescencia.

- ◆ Es una etapa compleja de muchos cambios en la que los y las adolescentes experimentan cambios físicos importantes como es la aparición o desarrollo de los caracteres sexuales secundarios, que pueden influir en una especial preocupación por su imagen corporal y por su identidad sexual, dando lugar a su vez a una inseguridad o a una negativa formación de su identidad.
- ◆ En esta etapa es probable que el/la adolescente busque una mayor independencia con respecto a la familia, aumentando la necesidad de un mayor contacto con el grupo de iguales.
- ◆ A nivel cognitivo es la etapa donde se evidencia la capacidad de razonamiento abstracto, permitiendo la resolución de situaciones y acciones concretas, por ello en este momento se da una correcta comprensión de las características de los distintos órganos y partes del cuerpo, así como de su funcionamiento (período idóneo para trabajar la educación sexual).
- ◆ Se busca la libertad, la necesidad de cuestionar las normas establecidas.
- ◆ Las actividades a destacar en esta etapa serían la actividad deportiva, la música, los juegos de conocimiento, de búsqueda de identidad, ...

✓ 18 - 30 años.

- ◆ Siguiendo a Ventosa, desde una perspectiva sociológica, podemos hablar de dos rasgos fundamentales para caracterizar esta etapa del ciclo vital:
- ◆ Carácter transitorio de dicha etapa, definida como tránsito de la infancia a la adultez.
- ◆ Situación carencial del estado juvenil. No en vano, etimológicamente adolescencia viene del término latino <adolescere>. En este sentido, al joven se le tiende a definir no por lo que es o tiene sino por lo que no es (no es ni niño ni adulto) y por lo que carece autonomía, Independencia).
- ◆ Para este colectivo se recomiendan:

- Programas de ocio alternativo.
- El asociacionismo juvenil.
- Dinamización juvenil.
- La información y orientación juvenil como en el caso de la educación afectivo sexual.

8.3. Edad adulta.

Edad adulta es la etapa que va de los **30 a los 64 años** y donde el trabajo es el principal condicionante del tiempo libre. Por ello, prácticamente el disfrute del ocio se da los fines de semana o festivos. Si se cuenta con tiempo entre semana este puede concretarse en actividades deportivas. Es en esta etapa de vida donde el ocio se convierte en el marco ideal para realizar esas actividades que la vida laboral impide y que pueden contribuir al desarrollo personal. Desarrollo que posiblemente está eclipsado por el trabajo realizado, ya sea por el tiempo que se dedique a éste o por el tipo de trabajo que se realice.

Aquí la figura del/la ASC es primordial para guiar a las personas adultas ayudándoles a identificar esos intereses y ofreciéndoles los canales de información necesarios para que sea la propia persona la que decida libremente qué tipo de actividades le resultan más adecuadas. Por ello, es importante que el profesional de la ASC maneje una amplia gama fuentes de información para aglutinar las actividades que se den en su contexto más cercano, el barrio, municipio y en los alrededores.

8.4. Personas mayores.

En esta etapa de vida se dan una circunstancia que la diferencia de forma radical de la anterior: el cese de la actividad laboral o la **jubilación**. Como indica Carolina Elizasu, señala tres características de esta etapa en relación con el sistema social en el que vivimos:



1. La no pertenencia de las personas mayores al apartado productivo en una sociedad aferrada todavía a la ética del trabajo donde realizar una tarea productiva ocupa un lugar tan importante en la jerarquía de valores, provoca un sentimiento de subestima a todo aquel que haya atravesado la barrera de la jubilación. Jubilarse significa dejar de trabajar y dejar de trabajar implica una reducción de ingresos y una toma de conciencia del proceso de envejecimiento.
2. Su inferior estado de salud o en todo caso una **mayor propensión a la enfermedad** en un mundo donde se prima el culto a lo bello, puede provocar también un desinterés y una desmotivación por todo aquello que provenga del exterior.
3. Ser mayor en la sociedad actual es hacer frente a una **pérdida de estatus de roles** muy unida al abandono de los hijos, hijas del hogar familiar y a la jubilación. (Elizasu, Carolina, 1999: 14)

Como objetivo de la ASC con este colectivo se debe:

- ✓ Potenciar su participación activa, teniendo en cuenta sus necesidades, programar actividades que permitan una direccionalidad positiva del tiempo libre y de ocio.
- ✓ La direccionalidad positiva del ocio desde la perspectiva de las 3D de Dumazedier cobra aquí su mayor importancia puesto que el tiempo se transforma prácticamente todo en tiempo libre.
- ✓ Para ello se ha de potenciar la participación en actividades tanto individuales como colectivas, realizadas al aire libre y en interior a través de:
 - ◆ Universidades populares.
 - ◆ Aulas de mayores (Escuela de Adultos).
 - ◆ Universidad para adultos.
 - ◆ Centros de Día/ club de jubilados/pensionistas.
 - ◆ Facilidad de acceso a bienes culturales: entradas gratuitas a museos, descuentos en teatro ...
 - ◆ Viajes y excursiones a través del IMSERSO.

➤ Termalismo Social del IMSERSO.

8.5. Personas con discapacidad.

Las **personas con discapacidad o diversidad funcional** son un grupo heterogéneo de personas, con un repertorio diverso de necesidades. Desde la Organización Mundial de la Salud se estima que, alrededor del 10% de la población mundial tiene alguna discapacidad. El concepto de discapacidad (OMS, 2002) se sustenta en las capacidades de cada persona para realizar y desempeñar tareas en diferentes entornos, y se apoya en los efectos facilitadores o limitadores que las características del mundo físico, social y actitudinal producen sobre la persona. (Manifiesto del Ocio).

Entre las discapacidades debemos diferenciar: físicas, visuales, auditivas, funcionales, intelectuales, discapacidades múltiples, enfermedad mental y parálisis cerebral. Vamos a describir brevemente sus necesidades:

- ✓ Las personas con enfermedad mental comparten, en gran medida, las necesidades de medidas de inclusión social, tales como adaptaciones, apoyos y recursos adicionales, junto a profesionales conocedores de la situación. Se debe contemplar que, en algunos casos, miembros de este colectivo puedan necesitar respuestas en materia de inclusión física y/o comunicativa.
- ✓ Las personas con parálisis cerebral, con el objetivo de que puedan participar y disfrutar de experiencias de ocio, precisan intervenciones concretas en materia de inclusión física, es decir, adaptación de los entornos de ocio a través de la eliminación de barreras arquitectónicas.

Necesitan, igualmente, respuestas en el ámbito de la inclusión comunicativa: utilización de signos y símbolos correspondientes a los sistemas de comunicación alternativa que este colectivo emplea.

Asimismo, plantean la adaptación de los tiempos de respuesta de los profesionales y del material tecnológico empleado en las actividades de ocio. Se precisa mejorar los ratios de personal de apoyo y definir la prestación de apoyos, normalmente de carácter permanente, aunque la intensidad de los mismos pueda cambiar.

- ✓ Las personas ciegas y con discapacidad visual, junto a las medidas de inclusión física relativas a accesos y espacios sin obstáculos en equipamientos, precisan respuestas en materia de inclusión comunicativa.
- ✓ Es decir, a elementos facilitadores de señalización táctil y sonora, así como una información que responda a las necesidades del colectivo, tanto en los formatos utilizados como en las características de los mismos en el marco de los servicios y programas de ocio. Asimismo, se debe contemplar que, en algunos casos, personas con discapacidad visual pueden necesitar

actuaciones concretas en materia de inclusión social.

- ✓ Las personas con discapacidad física demandan, básicamente, medidas en materia de inclusión física: condiciones de acceso, entrada o salida, y condiciones de los espacios, en las infraestructuras y equipamientos de ocio. Solicitan elementos facilitadores que permitan que una persona pueda acceder a un equipamiento, moverse por un espacio y hacer uso de los servicios con total autonomía, al cumplir estas las condiciones de accesibilidad establecidas legalmente. Algunas personas pueden, además, necesitar respuestas en materia de inclusión comunicativa y/o social.
- ✓ Las personas con discapacidad intelectual requieren, fundamentalmente, intervenciones en materia de inclusión social. Se trata de incorporar elementos facilitadores, tales como adaptaciones, apoyos y recursos adicionales, en los programas, permitiendo su plena participación en experiencias de ocio. Se debe considerar que, en algunos casos, personas con discapacidad intelectual pueden necesitar respuestas en materia de inclusión física y/o comunicativa.

Ya en el apartado del ocio inclusivo desarrollado en páginas anteriores evidenciamos la necesidad de que el ocio no sea un tiempo excluyente que vulnere el derecho de cualquier persona a poder disfrutarlo por presentar alguna discapacidad. Por el contrario, el ocio debe ser el medio ideal para potenciar la convivencia en la diversidad y el acceso en igualdad de condiciones al disfrute de este tiempo.

Si miramos hacia atrás en nuestra historia veremos cómo se ha privado a este colectivo no sólo del disfrute de un tiempo de ocio de calidad, sino también de otras muchas esferas de la vida comunitaria y social. Como futuras, futuros profesionales de la ASC y desde la justicia social nos corresponde facilitar el cumplimiento de este derecho que nuestro desconocimiento -básicamente la ignorancia- hizo robarles hace décadas, a las personas con discapacidad.

8.6. Otros colectivos.

Cabe mencionar aquí a colectivos específicos que pasan por procesos de exclusión social que cuando retoman la vida social deben iniciar un proceso de **reinserción**.

Hablamos de las personas **reclusas y exreclusas**, de las mujeres en contextos de prostitución, de personas que han pasado por procesos de adicción a las drogas, población inmigrante con dificultades de integración,...

El disfrute del tiempo de ocio suele formar parte de los programas de reinserción social ofreciendo inicialmente los centros y asociaciones que trabajan de forma especializada con estos grupos de personas, actividades específicas en contextos especializados y posteriormente puedan integrarse en actividades de ocio comunitarias.



9. Tabla de los equipamientos analizados según los colectivos.

	Infancia	Adolescencia	Juventud	Personas adultas	Personas mayores
	Personas con discapacidad				
Ludotecas					
Parques infantiles					
Espacios de juego privado					
Campamentos y granjas escuela					
Club de ocio					
Movimiento asociativo					
Actividades de respiro					
Centro de Día de personas mayores (Hogares de mayores y clubes de jubilados/as)					
Centro sociosanitario (de estancia diurna) de Mayores					
Balnearios					

Como observarán, todos los recursos van destinados al colectivo de personas con

discapacidad, independientemente de la etapa de vida en la que se encuentren. Este es el planteamiento del **ocio inclusivo**, que se traduce, en que en la programación de actividades y en el uso de estos recursos, las y los TASOCT velarán para el cumplimiento del principio de la **igualdad de oportunidades** para que todas las personas, independientemente de la diversidad que presenten, puedan disfrutar de la oferta de actividades de ocio programadas.

Anexo. Licencia de recursos.

Ningún recurso de fuentes externas que requiera citar explícitamente sus datos de licencia ha sido usado en esta unidad, por lo que este anexo queda vacío. Todos los recursos utilizados, de fuentes internas, se acogen al Aviso Legal de la plataforma.