

Administración del tiempo libre

María del Carmen Morfín Herrera

trillas 

050

TRILLAS
SERIE
TURISMO

SERIE TRILLAS TURISMO

El avance del turismo en el mundo, pero especialmente en los países industrializados del área occidental, ha propiciado el surgimiento de estudios descriptivos y analíticos que pretenden explicar las características esenciales de dicho fenómeno. Éste no es sólo de índole social y económica, sino también de carácter cultural, ya que por medio de él, y de una forma agradable, es posible adquirir nuevos conocimientos y obtener experiencias inolvidables. La exigencia de analizar, sistematizar y planificar lo referente a la prestación y el consumo de servicios responde a los requerimientos de crecimiento de este sector.

Editorial Trillas, consciente de la trascendencia económica que reviste para nuestro país –y para el resto de América Latina– el desarrollo de la industria turística, ofrece a sus lectores una serie de obras orientadas a impulsar esta actividad.

Los autores, un destacado equipo de profesionales con gran experiencia en el campo, se proponen cubrir las necesidades de los estudiantes y profesionales de las carreras de turismo en sus niveles técnico y superior, así como satisfacer la demanda bibliográfica generada por el área de capacitación. Para lograrlo, diseñaron una serie de obras que cubren las áreas que se enlistan en el recuadro que se presenta en la tercera de forros.



N.L.-A.
7082

9/0.22 /

Administración del tiempo libre

19/06/06

La autora es profesora de tiempo completo en la
Universidad de las Américas - Puebla



000050

Administración del tiempo libre

María del Carmen Morfín Herrera



EDITORIAL
TRILLAS

México, Argentina, España
Colombia, Puerto Rico, Venezuela



Catalogación en la fuente

Morfín Herrera, María del Carmen
Administración del tiempo libre.-- México : Trillas,
2003.

198 p. ; 24 cm. -- (Trillas turismo)

Incluye bibliografías

ISBN 968-24-6654-7

1. Recreación. 2. Psicología social. 3. Turismo. I. t.

D- 790.0135'M449a

LC- GV14.45'M6.3

*La presentación y disposición en conjunto de
ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO LIBRE
son propiedad del editor. Ninguna parte de esta obra
puede ser reproducida o transmitida, mediante ningún sistema
o método, electrónico o mecánico (incluyendo el fotocopiado,
la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento
de información), sin consentimiento por escrito del editor*

Derechos reservados

© 2003, Editorial Trillas, S. A. de C. V.,
Av. Río Churubusco 385, Col. Pedro María Anaya,
C.P. 03340, México, D. F.
Tel. 56 88 42 33, FAX 56 04 13 64

División Comercial, Calz. de la Viga 1132, C.P. 09439
México, D. F., Tel. 56 33 09 95, FAX 56 33 08 70

Miembro de la Cámara Nacional de la
Industria Editorial, Reg. núm. 158

Primera edición, enero 2003*
ISBN 968-24-6654-7

*Impreso en México
Printed in Mexico*



Presentación

Este material pretende preparar al lector para conocer, entender y aplicar los conceptos que conforman una adecuada administración del tiempo libre, ya que en la actualidad las personas involucradas en la industria turística encontrarán en ésta, una alternativa de gran beneficio, no sólo económico sino también en la satisfacción por medio de los servicios.

Además, intenta ser una guía con la cual se adquiera el conocimiento necesario para cumplir con las funciones de las actividades de tipo social, cultural y de entretenimiento que se ejercen en los centros turísticos para que logren ser exitosos y por ende repetitivos.

La obra está dirigida a estudiantes e interesados en el gran campo de la administración del tiempo libre, la cual analiza de manera sencilla las áreas que integran su actividad cotidiana en diversos sectores.

El libro da los fundamentos para comprender la importancia del estudio del tiempo libre, analizando las causas y efectos sociales que éste implica, y destaca la necesidad de su adecuada administración en función de las organizaciones como parte medular de la industria turística.



Índice de contenido

Presentación	5
Cap. 1. Conceptualización teórica	9
El ocio y el tiempo libre en la actualidad, 17.	
Cap. 2. El ocio y el tiempo libre a través de la historia	21
Generalidades, 23. El <i>skholé</i> en la antigua Grecia, 24. El <i>otium</i> romano, 24. Civilizaciones antiguas, 24. Edad Media, 25. Renacimiento, 26. Siglos xvii y xviii, 26. Siglo xix, 27. Siglo xx, 28. Concepción burguesa del ocio, 28. Concepción marxista, 30. Concepción ortodoxa, 31. Los revisionistas, 31. Escuela de Frankfurt, 32. Lecturas recomendadas, 33.	
Cap. 3. El tiempo libre en la actualidad	35
Temporalidad en el tiempo libre, 37. Tipología del tiempo social, 38. Necesidades e insatisfacciones del tiempo libre, 41. Lectura recomendada, 42.	
Cap. 4. La animación	45
El animador, 48. Animación integral, 50. Clasificación, 52. Lectura recomendada, 70.	
Cap. 5. La recreación	73
Características, 76. Clasificación, 76. Elementos, 81. Perspectivas, 82. Análisis de las actividades turísticas y recreacionales, 84. Técnicas de conducción recreacional, 86. Lecturas recomendadas, 89.	

Cap. 6. Administración del tiempo libre	91
Tiempo libre y sus diferentes entornos, 93. El juego como medio de aprendizaje, 112. Administración del tiempo libre para personas normales y atípicas, 116. Administración del tiempo libre en el mundo, 120. Lecturas recomendadas, 121.	
Cap. 7. Metodología para la elaboración de programas recreativos	123
Principios importantes aceptados universalmente, 125. Enfoques de la programación, 125. Metodología de programas recreativos, 126. Elementos fundamentales para la integración de un programa, 127. Consideraciones básicas para un programa recreativo, 127. Programación de actividades recreativas, 128.	
Cap. 8. El tiempo libre en la sociedad mexicana	131
Las funciones del tiempo libre, 140. Lecturas recomendadas, 142.	
Reflexión final	143
Anexo 1. Ejemplo real de un programa de recreación	145
Anexo 2. Programa infantil de verano 1999 (Fiesta kids) del Hotel Fiesta Americana	157
1. Generales, 158. 2. Estructura organizacional, 159. 3. Manual de actividades, 162.	
Bibliografía	181
Índice onomástico	185
Índice analítico	187





Conceptualización teórica





Los múltiples conceptos sobre el tiempo libre han logrado confundir en muchas ocasiones los verdaderos términos de su amplia variedad de posibles acciones, así como el sentido, enfoque y percepción de cada uno, por lo que es necesario precisar los términos más importantes que definen cada acción del tiempo libre.

- **Entrettenimiento:**

- Es la acción de aprovechar el tiempo de manera activa o pasiva en beneficio de la persona.
- Es buscar la forma de “matar y/o utilizar” el tiempo de la persona.

- **Distracción:**

- Es un conjunto de actividades elegidas libremente, según los gustos y las aspiraciones de cada individuo.
- Actividades que atraen la atención del individuo especialmente para divertir, entretener y recrear.
- Momento pasajero de la persona para crear, idear o simplemente desconectarse del quehacer del instante que vive.

- **Flojera:**

- Es la debilidad o flaqueza del cuerpo y/o mente que impide realizar una actividad.
- Sentimiento interno (físico o mental) que lleva al individuo a la ociosidad.

- Motivación:
 - Causa o razón por la que un organismo realiza una actividad determinada.
 - En los seres humanos engloba tanto los impulsos conscientes como los inconscientes (Encarta, 1997).
 - Es el conjunto de acciones y efectos que intervienen en un acto electivo (Cuenca, 1995).
- Descanso:
 - Reposo reparador después de la acumulación de las tensiones y la fatiga de una jornada de trabajo; además, es una liberación psicológica de los condicionamientos y las obligaciones que pesan sobre el individuo.
 - Compensación a la fatiga producto del trabajo.
 - Respuesta natural a las necesidades fisiológicas del organismo, que impone la necesidad de dormir, aunque no se haya trabajado.
 - Reposición de energía y fuerza gastada por el agotamiento intelectual y físico.
 - Compensación a la fatiga producida por el trabajo o respuesta natural a las necesidades del organismo humano (Vintila, 1997).
- *Leisure*:
 - Libertad de deberes, responsabilidades o actividades que consumen tiempo, siempre y cuando brinden un sentimiento de libertad.
 - Tiempo libre durante el cual la persona no trabaja o desarrolla una actividad para sustentar su vida. Además es el tiempo de ocio que tiene el propósito de ser disfrutado (Michael Leitner, *Leisure Enhancement*, The Haworth Press, Nueva York, 1989).
 - Libertad de deberes, responsabilidades o actividades que consumen tiempo (Gurría, 1991).
 - Es toda actividad libremente relacionada, y que además se vincula con la motivación (Leitner, 1989).
 - Es un estado deseado de la mente o del ser, que se realiza por medio de la participación en actividades motivantes (Kraus, citado en Leitner, 1989).
- *Loisir*:
 - Escape o medio para encontrar la libertad y la creatividad.
 - Ocio creativo/productivo.
 - Vehículo para fomentar el desarrollo social y cultural.

- Lugar, tiempo y espacio del que uno puede disponer libremente (Gurría, 1991).
 - Derecho de todo ciudadano.
 - Recurso para la formación permanente de la persona.
- Animación:
 - Conjunto de prácticas y relaciones que nos llevan al desarrollo de actividades educativas, recreativas, deportivas y de esparcimiento, con la variante de tener un sujeto activo o pasivo.
 - Estado de ánimo positivo (negativo) de un individuo para realizar (o no) una actividad creativa.
 - Es motivar al individuo a hacer alguna actividad en un tiempo determinado.
 - Actividad psicosociológica íntimamente vinculada a las motivaciones determinadas por el tipo de ofertas turísticas (Fernández Ramírez y Rouwe Vassiel, 1992).
 - Es dar vida y movimiento creando un ambiente agradable que permita facilitar los intercambios entre las personas (Gallien y Yannick, 1993).
 - Es un conjunto de técnicas sociales que, basadas en una pedagogía participativa, tienen la finalidad de promover prácticas y actividades voluntarias que con la participación activa de la gente, se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada, y se manifiestan en los diferentes ámbitos de las actividades socioculturales que procuran el desarrollo de la calidad de vida (Ander-Egg, 1989).
 - Es un conjunto de recursos humanos y materiales que, mediante técnicas específicas, permiten el desarrollo de actividades individuales y grupales para el uso del tiempo libre con el objeto de descanso, diversión, integración familiar/social y desarrollo personal (CESTUR, 1987).
 - Es dar vida a cada momento, a cada experiencia, a cada espacio abierto o cerrado, a cada circunstancia y situación, a cada etapa de la persona (De la Tejera Segura, 1994).
 - Es un conjunto de técnicas, formas de organización y movilización de un contingente, el cual toma parte voluntariamente de un proceso de desarrollo personal y colectivo, basado en determinados servicios de recreación, ubicados en el contexto del tiempo libre, como procesos escolares o laborales, así como en los tiempos extraescolares y extralaborales (Cervantes Guzmán, 1992).
 - Recreación:
 - Es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre con tendencia a satisfacer ansias psicoespirituales de

descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización, en un periodo dado.

- Es toda aquella actividad que va a divertir a uno en un momento determinado siendo éste predispuesto.
- Se considera como la antítesis del trabajo; también se describe como diversión o como la actividad más pasiva y menos seria en la vida de un ser humano (Butler, 1949).
- Es la acción o actividad de personas involucradas en el uso constructivo o personalmente placentero del tiempo libre. La recreación activa o pasiva, individual o de grupo en deportes, funciones culturales, apreciación de la historia natural o humana, educación no formal, placer, recorridos y espectáculos (Gobierno de EUA, 1978, citado en Gurriá Di Bella, 1991).
- Desde el punto de vista turístico, la recreación constituye un servicio encaminado a satisfacer necesidades materiales y espirituales de uno o varios clientes, por medio de actividades que estimulan el entretenimiento o esparcimiento en un periodo dado (Fernández Ramírez y Rouwe Vassiel, 1992).
- Cualquier tipo de uso que el hombre haga de su tiempo libre, siempre que este uso se realice con una actitud placentera (Acerenza, 1989).
- Es el disfrute del tiempo libre mediante la selección de una actividad en forma espontánea y libre.
- Es aquel bien cultural y práctica social en el que el usuario participa de manera permanente en un sistema de servicios proporcionados por agencias especializadas, que intentan satisfacer necesidades simbólicas, terapéuticas, de consumo, descanso, diversión y desarrollo, permitiendo la libre expresión de la personalidad durante las horas libres y que contribuye a mejorar la calidad de vida de la población (Zamorano Casal, 1996).

Por lo anterior se concluye que la animación genera recreación, lo que significa que se encuentran estrechamente relacionadas y que persiguen un mismo objetivo: satisfacer las necesidades motivacionales y de distracción de la persona de manera directa, ordenada e integrada.

- Tiempo libre:

- Conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo se entrega con plena aceptación para descansar, divertirse o desarrollarse (formación desinteresada), es decir, hace vida social voluntaria después de liberarse de las obligaciones profesionales, familiares y sociales (Dumazedier, citado por González Llaca, 1990).

- Es tiempo del que uno dispone para desarrollarse libremente; es el tiempo que se tiene libre para las distracciones, para el ocio, por lo que queda abierto para la libre actividad y el desarrollo de las aptitudes (Marx y Engels, citados en Munné, 1990).
 - Resultado de quitar a nuestro tiempo total las actividades sistemáticas y formales, como el trabajo, el sueño, la alimentación, el estudio y el entrenamiento deportivo (Saukhán, 1995).
 - Proceso provocado por la disminución progresiva del tiempo de trabajo, que se encuentra determinado por tres funciones: tiempos de descanso, tiempos de diversión y tiempos de desarrollo personal (Dumazedier, citado en Saukhán, 1995).
 - Es el espacio simbólico que el hombre dispone para sí, después de haber desempeñado o cumplido con sus compromisos y obligaciones laborales, escolares, familiares, personales y sociales; y durante el cual puede entregarse a ciertas prácticas seleccionadas voluntariamente como oferta social (José Luis Cervantes Guzmán, “Animación recreativa para el turismo: conceptos básicos”, manuscrito no publicado, 1992).
- Ocio:
- Tiempo que nos queda después de haber cumplido obligaciones y necesidades, para ocuparlo a voluntad propia, para que nos deje un beneficio único del momento y de la acción.
 - Es el margen temporal para, por libre elección, realizar todas aquellas actividades que queramos (González Llaca, 1990).
 - Toda actividad que resulte de una elección libre y que proporcione a la persona que la realiza un sentimiento de libertad, es decir, orientarse a una actitud psicológica del individuo (Roller, 1990).
 - Del latín *licere*, libre disposición sobre el tiempo propio (González Llaca, 1990).
 - Es aquel tiempo representado por el conjunto de ocupaciones a las que el individuo se puede dedicar voluntariamente, ya sea para divertirse, desarrollar su información desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora (Universidad Marabout, 1998).
 - En su forma subjetiva, se concibe como la vivencia de un estado propio de pensar, sentir, tener libertad de elección, que es expresivo de la personalidad.
 - En su forma individualista, se considera como aquel que pertenece a la esfera del individuo, porque no depende de los demás: uno solo puede gozar del ocio. Lo que no significa que no plantee serios problemas colectivos o masivos.

- En su forma liberal, es un asunto privado por lo que la sociedad no puede determinar su empleo personal (Munné, 1980).
- Ociosidad:
 - Es el estado personal o social de inactividad física que puede o no, lograr una productividad mental o espiritual.
 - *Ser ocioso*: fomentar la holganza y la improductividad por periodos largos en la vida del ser humano. Inactividad permanente física, mental y/o espiritual (ocio negativo).
 - *Estar de ocioso*: momento pasajero que demanda el ser humano en instantes durante el día (momentos de respiro del cuerpo, alma y mente) y que producen un bienestar a la persona (ocio positivo).
 - Tiempo dedicado al contenido negativo de actitudes personales.
 - Es la permanencia del individuo en la inactividad, con sentido negativo de la misma (Laufán, 1994).
 - Es un vicio personal o social. Es el momento de inactividad con sentido improductivo y negativo (Munné, 1980).
- Semiocio:
 - Actividad elegida libremente pero no deseada, sino por razón de un fin lucrativo o de prestigio (González Llaca, 1990).
 - Actividad realizada con un fin materializado pero oculto.
 - Idea original de aprovechamiento y beneficio individual, que se concluye en forma distinta, o muchas veces opuesta a la forma original, por diversas circunstancias ajenas a la persona.
- Juego:
 - Descarga de exceso de energía vital.
 - Reflejo de imitación.
 - Deseo de relajamiento.
 - Entrenamiento para actividades serias y también una especie de sublimación.
 - Proyección ficticia de los deseos y aspiraciones frustradas.
 - Chiquilladas, broma y risa.
- Trabajo:
 - Acción de ocuparse en cualquier actividad o ejercicio, bajo un compromiso establecido que trae consigo una remuneración económica principalmente.

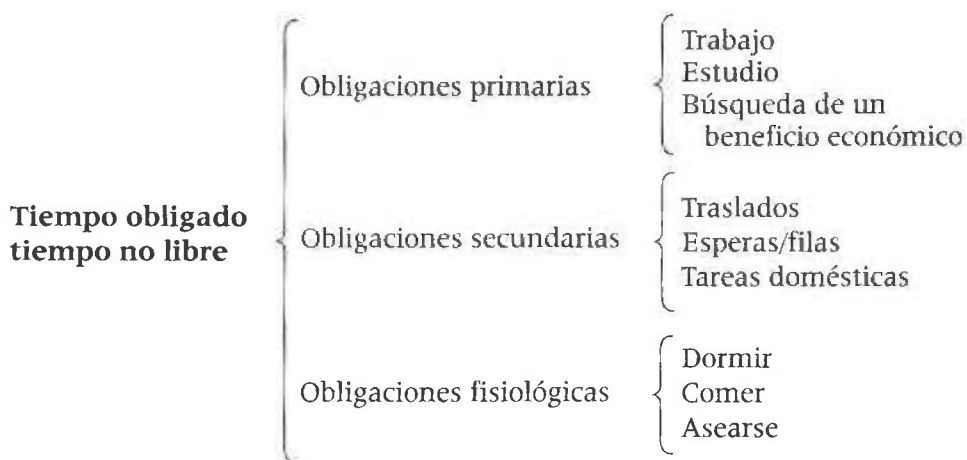
- Aburrimiento:
 - Tedio.
 - Fastidio.
 - Cansancio de una actividad o inactividad.
- Vicio:
 - Todo extremo de hacer o no las cosas o actividades en “exceso”.
 - Actividad o no, en exceso.
- Evasión:
 - Evitar un daño o peligro inminente.
 - Eludir con astucia una dificultad prevista.
- Libertad:
 - Facultad de obrar de una manera u otra.
 - Estado del que no está preso.

EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE EN LA ACTUALIDAD

Los diferentes términos definidos se prestan a confusión, pues están muy relacionados. Por esta razón vamos a desglosarlos de la siguiente manera:

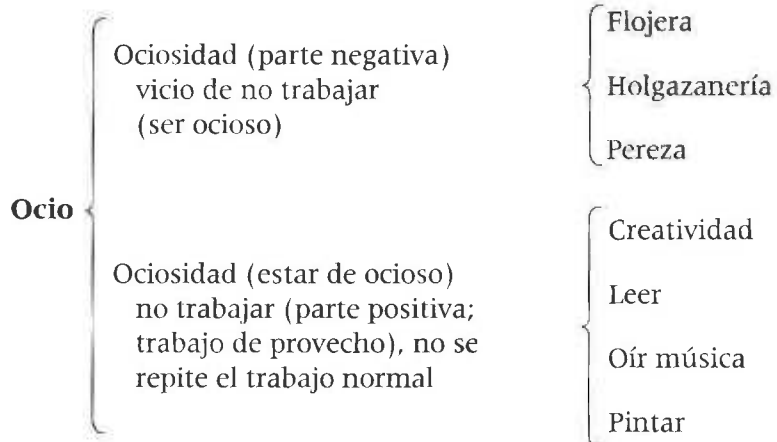
Tiempo libre = tiempo total – tiempo obligado (obligaciones primarias)

El siguiente cuadro sinóptico se refiere al tiempo obligado, de acuerdo con Boullón (1986):



Ocio: tiempo que queda después de restar las tres obligaciones, para uso individual, de aprovechamiento exclusivo y voluntario.

Ocio: tiempo libre – tiempo obligado (tres obligaciones)



Estar de ocioso positivamente es:

- Un derecho.
- Una necesidad.
- Un estado pasajero.

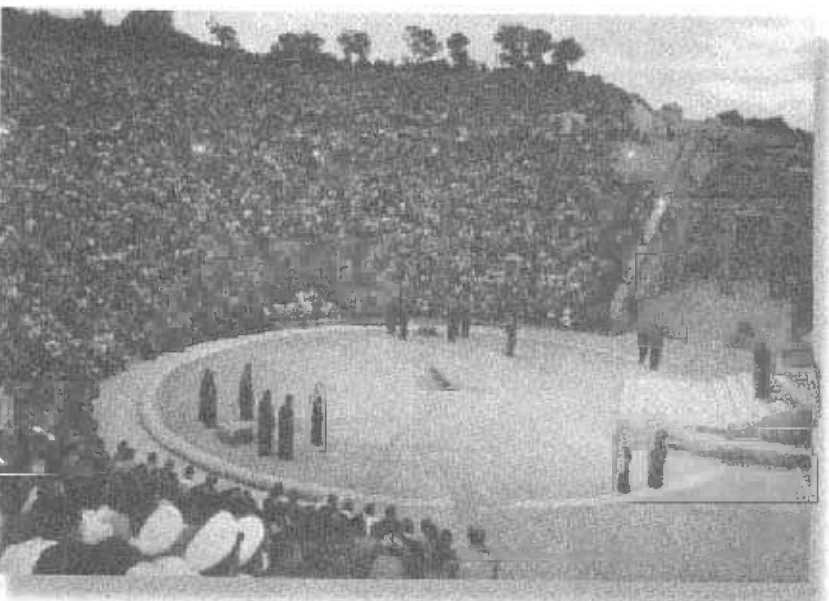
Los términos *loisir* (francés) y *leisure* (inglés) significan:

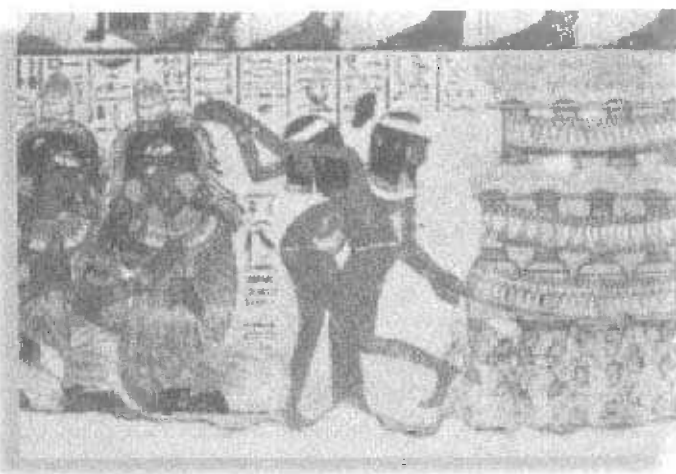
- Escape.
- Medio para encontrar la libertad y la creatividad.
- Recurso para la formación permanente de la persona.
- Vehículo para fomentar el desarrollo social y cultural.
- Derecho de todo ciudadano.
- Libertad de deberes, responsabilidades o actividades que consumen tiempo, siempre y cuando brinden un sentimiento de libertad.
- Tiempo disponible.
- Descanso de cuerpo y espíritu.

La manera en que cada ser humano dispone de su tiempo libre depende de su estado de ánimo y de las ganas que tenga de hacer las cosas. Para las demás personas uno puede estar desperdiciando su tiempo sin hacer nada, pero si uno está sentado sin realizar, en apariencia, actividad alguna, pero tiene pensamientos positivos, como planear su día, organizar mentalmente su agenda del día, esto significa que fomenta su ocio de manera positiva. En esencia lo aprovecha más de lo que se podría imaginar.

Por lo anterior, se puede señalar que la administración del tiempo libre es el proceso para planear, organizar y distribuir el tiempo no empleado en obligaciones, y utilizarlo en actividades recreativas, que proporcionan diversión y placer personal.

Para profundizar más en este tema, recomendamos leer el libro de Edmundo González Llaca, *Tiempo libre, ocio y semiocio*, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.





GENERALIDADES



lo largo de la historia, el trabajo y el descanso han estado asociados, se dice que son de los conceptos que no existirían el uno sin el otro. El descanso siempre será la compensación a la fatiga producto del trabajo, así como la respuesta natural a las necesidades fisiológicas del organismo, que imponen la necesidad de dormir, aunque no se haya trabajado. Se descansa no sólo para reponer las fuerzas perdidas, sino también para compensar el agotamiento que produce el trabajo intelectual o las tensiones emocionales.

El hombre de todos los niveles sociales y países adopta diferentes actitudes (dependiendo de cómo le vaya en el trabajo o mejor dicho, de cómo disfrute su tiempo obligado) frente al trabajo. Cuando el trabajo predomina durante casi todo el tiempo en que el hombre se mantiene activo, el descanso se reduce a la compensación del agotamiento físico. En las comunidades primitivas, el juego se agregó al descanso físico y al mismo trabajo durante los festejos religiosos y mágicos que se entremezclaban con él.

Durante muchos siglos, según Boullón (1986), la conducta social se vio influida por el ciclo día-noche y por los cambios estacionales que con su ritmo imponían el trabajo intenso en las épocas de siembra y cosecha. Desde tiempos remotos, el Sol y las largas noches de invierno señalaban los periodos de actividad o pasividad; se trabajaba cantando y los juegos se mezclaban con las tareas productivas.

La base de estudio para el entendimiento del ocio y su adecuada aplicación tiene su origen, de manera simultánea, en Roma (*otium*) y en Grecia (*skholé*), aunque con características diferentes.

EL *SKHOLÉ* EN LA ANTIGUA GRECIA

En Grecia existían muchos valores supremos, como la verdad, la belleza, la sabiduría, la bondad. La gente debía estar dispuesta a tomar en cuenta estos valores. Para esto necesitaban disponer de un tiempo de ocio o *skholé*. El origen del *skholé* viene de estar uno desocupado y disponer de tiempo para uno mismo. Ya que el individuo disponía de tiempo para considerar estos valores, se hizo una distribución del tiempo social en la que una elite descansaba y meditaba, mientras que otra gente se dedicaba a trabajar.

El ocio (*skholé*) se definía como el tiempo vacío que dejaban las obligaciones y del que se podía disponer de manera agradable y honesta (actividades de valor individual).

EL *OTIUM* ROMANO

El ocio en Roma consistía en no trabajar, es decir, era un tiempo libre que se daba después del trabajo. En Roma se introdujo por primera vez el ocio de masas, organizado por el Estado en los días de fiesta y que ocupaba casi la mitad del calendario. El ocio era el tiempo en donde se empleaba el descanso o la diversión como un simple medio de evasión social, o para trabajar más y mejor.

En Roma el ocio era la abstención del trabajo, a diferencia de Grecia, en donde consistía en la dedicación plena a actividades libremente elegidas como la guerra, el deporte, la ciencia, la política, la religión. Para los puritanos el ocio es un vicio, ya que significa lo opuesto al trabajo, el antitrabajo. El trabajo es productivo, el ocio, improductivo. El legado del *otium* son los usos (considerados inapropiados) de la pantomima, la arena y del famoso circo romano.

CIVILIZACIONES ANTIGUAS

En Egipto y Babilonia, con el avance de las técnicas agrícolas y de los sistemas de riego, se regularon los tiempos de ocio. En Grecia se apreciaba bastante el valor del trabajo y del tiempo libre. Los griegos despreciaban el trabajo que le destinaban a los esclavos. El tiempo libre lo distribuían entre festivales públicos y antiguas ceremonias, en la práctica del arte, y concurrían a los teatros y gimnasios. La diversión, los juegos, las danzas y la adoración a los dioses matizaban la vida fácil de la aristocracia, interrumpida únicamente por la guerra.

Grecia fue el primer pueblo que le dio importancia a los deportes. Olimpia y Delfos tenían gimnasios con baños, vestuarios y aulas para conferencias. El espíritu no podía permanecer ocioso debido a una dedicación exagerada al

ejercicio físico. El teatro aumentó su importancia y se construyeron teatros al aire libre, como el Epidauro, con capacidad para 12 000 espectadores sentados.

La civilización griega aprovechó en beneficio de la cultura y de los ciudadanos el tiempo libre. El ocio activo y la paciencia fueron conceptos que les sirvieron para llegar al autocondicionamiento tanto corporal como espiritual.

Roma mantuvo la esclavitud, pero creó el circo, la arena y la pantomima, y los utilizó como instrumento para aliviar las tensiones causadas por la presión cívica y militar (hubo circos con capacidad para 40 000 espectadores sentados y 5000 parados).

En la época del emperador Caracalla, las termas, baños públicos, contaban con sala de vapor, piscinas, salas de reposo, gimnasia y masaje, bibliotecas y jardines. En el siglo III d. C., todas las instalaciones construidas para la diversión del pueblo eran bastante amplias. El tiempo libre era abundante y aumentó con el deterioro del Imperio; tenían 93 días dedicados a las fiestas públicas (financiadas por el Estado).

Con Marco Aurelio, en el año 170 d. C., había 155 días del año que se dedicaban a distintos tipos de espectáculos. En el año 354 d. C. las fiestas públicas crecieron a 200 días, además de que en Roma los negocios se suspendían al mediodía.

El ocio predominó en la civilización romana y llegó a extremos de la obscenidad, el exhibicionismo y la crueldad. Cabe destacar que las casas de juego fueron los primeros asentamientos destinados al ocio.

EDAD MEDIA

En las ciudades feudales el trabajo era una obligación moral. No existía el tiempo de ocio o siquiera el concepto de ocio, remplazado por la “vida contemplativa”. Se construyeron monasterios (vivían en comunidad), donde había un orden estricto, y se requerían quietud, devoción y concentración para realizar las tareas necesarias para el sostén de la comunidad. Todos vivían y trabajaban en la misma casa, comían en la misma mesa, dormían en un salón común y trabajaban en los mismos cuartos. Es importante aclarar que el trabajo no se interpretaba como una carga.

En las ciudades medievales se trasladaban de un lugar a otro a pie. En ellas abundaban los lugares abiertos, como jardines, plazas y huertos con el campo siempre cercano. Se practicaban tiro al blanco, carreras de caballos, tirar al cesto, había funciones sociales en las plazas, y el mercado se ponía una o dos veces a la semana. También se efectuaban torneos caballerescos, en las procesiones no había espectadores ya que todos participaban, en el ayuntamiento se celebraban bodas, bailes y recepciones que ofrecían las familias más ricas. Los baños públicos se usaban cada ocho o 15 días y se permitía a hombres y mujeres bañarse en la misma piscina (era agua curativa).

Tres o cuatro veces al año, las principales ciudades celebraban importantes fiestas religiosas que atraían a peregrinos procedentes de muchas partes.

RENACIMIENTO

Fue una época cultural en donde crecieron las artes, las letras, las ciencias y las costumbres. Aquí el sistema económico se transformó hasta llegar al capitalismo. Hechos sobresalientes fueron los 10 años que duró la peste negra que cobró 30 mil víctimas, la Guerra de los Cien Años que terminó en 1453, el surgimiento del nuevo empresario burgués. El dinero y el intelecto se conjuntaron para ser el motor social, la gente comienza a desplazarse más, surgen hoteles en Italia. En el Renacimiento se cumplía el tiempo requerido para cada labor; el tiempo tiene un valor, las campanas del reloj de la iglesia tocaban cada hora para que no se pudiera perder el tiempo. El reloj fue también el estabilizador del sentido de la diversión. Se crean las “Villas de Recreo”, grandes obras de arte son las villas Valmarana y La Rotonda en Vicenza y Médicis en Roma. Se enseñaba a los hijos el canto y a tocar algún instrumento y con ello podían participar en las procesiones, la danza se agrega a la música, se incrementa la práctica deportiva, se fomenta entre los estudiantes el adiestramiento en ejercicios físicos como la natación, la danza y la caza.

SIGLOS XVII Y XVIII

Es la época del periodo barroco, en la cual el tiempo libre comienza a ser tomado como tal. Cambian costumbres sociales como: separar el lugar de trabajo de la vivienda, se incorporan los carruajes en las ciudades por lo que la gente empieza a caminar en las aceras, los establecimientos comerciales se extienden por las ciudades.

El Romanticismo surge y con él la aparición de la jardinería y el paisajismo, hay jardines de diversiones como *Ranelang Gardens*. Para recreación de la población se crean los museos abiertos para todos, las galerías de arte (aunque son para un público más restringido) y los zoológicos.

Con el perfeccionamiento de la imprenta el libro se populariza y entra a las casas como una distracción que agrega cultura al tiempo libre. Parques públicos, días de campo y convivencia familiar al aire libre son comunes al igual que los viajes náuticos.

SIGLO XIX

En 1800 se da la Revolución Industrial y la Revolución Francesa, que cambian la estructura política y social del mundo. Hay cambios violentos: revoluciones, guerras, agitación popular, de independencia y esclavitud; nuevos imperios, inventos, crece la clase media. El tiempo libre dejó de existir para el obrero, sin descanso alguno. El trabajo ya no era parte necesaria de la vida: llega a ser el fin primordial. Las ciudades crecieron más y los barrios pobres superaron a las casas con jardines. En París, en 1829, aparecen las galerías, la galería de Orléans, y en 1867 se inaugura la galería de Víctor Manuel Milán, puntos de reunión de la alta sociedad, antecedentes de los *mall* (centros comerciales). Un resumen de acontecimientos importantes a ese respecto es el siguiente:

- 1830 Primer tren con ruedas para pasajeros.
- 1833 Jardín botánico (plantas tropicales).
- 1847 Jardín de invierno y salón de recreos (salón de lectura, jardines, fuentes, árboles, salones de baile, café, salón de exposición y venta de cuadros).
- 1851 Fiestas colectivas, origen de fiestas, ferias y festivales.
- 1861 Funciona el gran Teatro de la Ópera en París.
- 1864 Surge el golf (aunque desde 1570 existía en Escocia, es en 1864 que se adquiere la costumbre formal de practicarlo).
- 1867 Primer viaje de placer para barco. Quakes City a Tierra Santa. Con 60 pasajeros.
- 1868 Biblioteca Nacional de París (salón de lectura gratis).
- 1870 La bella época. Comienza a vivirla la gente de clase media:
 - Restaurantes con jardines.
 - Conciertos públicos.
 - Carreras de caballos.
 - Los cafés para pasar el rato.
- 1873 El tenis, inventado por Mayor Wingfield (la Primera Copa-torneo se celebró en 1900).
- 1879 Nace la vida nocturna (teatro de revista, aspecto picaresco):
 - Café-concierto.
 - Los deportes crecen en número y concurrencia.
- 1884 Orquestas-casinos.
- 1890 Primera cadena, bicicleta de cadena.

En el siglo XIX los empresarios que administraban el turismo ya se habían dado cuenta de que para mantener entretenida a la gente, había que programar sus actividades y darle diferentes opciones.

SIGLO XX

- Avión, líneas aéreas.
- Transatlánticos.
- Caminos.
- Vías férreas.
- Los servicios de comunicación se extienden:
 - Telégrafo.
 - Teléfono.
 - Radio.
 - Cine.
 - Televisión.
 - Celular.
 - Internet.
 - Comunicación interactiva.
 - Conferencias a través de la telecomunicación.
- Bombas nucleares y guerras.
- Viajes a la Luna y a otros planetas.
- Trenes rápidos, subterráneos y elevados.
- Racismo moderno muy marcado y a la vez discreto.

En el cuadro 2.1 resumimos estos acontecimientos de las etapas históricas mencionadas.

En estos tiempos, la humanidad ya resolvió de primera instancia el problema del ocio de un modo satisfactorio: dio un uso positivo, útil, grupal, así como individual. Sin embargo, siguen vigentes los mismos riesgos del pasado; con tantas dificultades sociales, políticas y familiares los vicios se cultivan en cada rincón del planeta.

CONCEPCIÓN BURGUESA DEL OCIO

Esta concepción burguesa del ocio, según Munné (1989), surge de dos contradicciones de la antigua sociedad capitalista: la tradición liberal (base política) y la tradición puritana (base moral). El puritanismo no permitía el ocio, pero con el avance de los sistemas políticos esto se fue acabando, pues al tiempo de trabajo se le restó tiempo para que la mente se dedicara al consumismo.

Cuadro 2.1

<i>Prehistoria</i>	<i>Edad Media</i>	<i>Renacimiento</i>	<i>Edad moderna</i>
Egipto/Babilonia	Feudalismo	Humanismo, dinero	Burguesía
Roma	Iglesia católica	más intelecto	Puritanismo
Biblia	Trabajo obligación moral	Ferias	
		Viajeros	
	Vida contemplativa	Villas de recreo	
		Orquesta	
<i>Edad contemporánea</i>	<i>Siglos XVII y XVIII</i>	<i>Siglos XIX y XX</i>	
Revolución Industrial	Separación trabajo y vivienda	Inventos	
Jornadas laborales	Centros comerciales	Galerías	
	Parques, casas de campos	Juegos	
	Museos	Transporte	
	Galerías de arte	Comunicación	
	Zoológicos	Mall	
	Libros	Cabaret	
	Parques públicos	Playa	
		Casinos	
		Inventos (TV, radio, telégrafo)	
		Periodo de cambios violentos	
		Revolución/guerras	
		Agitación popular	
		Independencia/esclavitud	
		Nuevos imperios	

Así surgen tres corrientes que son la base de la concepción burguesa del ocio:

1. **Empíricos.** Comienzan su estudio entre las décadas de 1920 y 1930, observaban las actividades que realizaba la gente durante su tiempo libre en

algunas localidades. Los empíricos sostenían que el tiempo de ocio estaba en aumento debido a la disminución progresiva del tiempo de trabajo (tiempo sólo para privilegiados). Antes, el ocio era un factor esencial, ya que marcaba el estatus, la libertad, el comportamiento y la personalidad de la gente.

2. **Teóricos.** Surgen en 1950. Según ellos, el ocio era guiado por las familias estrictas y de tradición. Conciben el ocio como una relación especial entre el individuo y su actividad. Para comprender mejor el ocio, hay que contraponerlo al trabajo, porque el ocio es un tiempo no pagado. El verdadero problema del tiempo libre radica en que su esencia depende del comportamiento autónomo del hombre. De aquí que surja la necesidad de educar al hombre para que sepa emplear correctamente su tiempo libre (tiempo tradicionalista).

3. **Críticos.** Según ellos el ocio es contradictorio, ya que económicamente representa no trabajar en favor del capital, mientras que socialmente representa un comportamiento que indica la falta de necesidad de trabajo. El trabajo se ha convertido en un simple medio de ganar dinero, y el ocio en una forma de gastarlo; por eso se debe cultivar el ocio cultural (tiempo comercial).

Durante la evolución histórica del ocio, la jornada laboral tendió a disminuir y así poco a poco surgió un tiempo libre sustraído al trabajo. Ya lo mencionaba Aristóteles: "Se debe ver al trabajo como un medio y al ocio como un fin" (Sue, 1987). En conclusión, para que exista el tiempo libre debemos considerar:

- Un gasto o una inversión del mismo tiempo.
- Una libre disposición de este tiempo.
- Dinero.

CONCEPCIÓN MARXISTA

Karl Marx aportó una concepción que influyó en muchos autores, sociedades y épocas. Según Munné (1989), existen diferentes concepciones respecto al tiempo libre.

Aquí la riqueza social no se mide principalmente en función del tiempo de trabajo, sino en función del tiempo libre o tiempo no dedicado al trabajo. Este tiempo sirve para el desarrollo del individuo. Para Marx la sociedad comunista no está limitada a una sola actividad. El tiempo libre va a servir para distraerse. Ocio es el tiempo en el cual una persona puede llevar a cabo libremente equis número de actividades y además desarrollar sus aptitudes, y precisamente ahí reside la riqueza social. Un trabajador va a ser libre sólo si tiene tiempo libre y no se le impone nada por fuera, y según Marx esto sólo puede darse en el sistema comunista.

Puntos sobresalientes de la concepción marxista:

- Jornada laboral.
- Tiempo organizado.
- Riqueza social.
- Tiempo dedicado a no trabajar.

CONCEPCIÓN ORTODOXA

Aquí tenemos autores como Lenin, cuya concepción influyó poco en otros autores. Se ve el tiempo libre con poca profundidad.

Strumilin supone que hay que organizar el tiempo libre para lograr su mayor aprovechamiento (aporta la técnica del *budget-time*).

Prudenski afirma que el tiempo libre es el problema económico-social más importante, ya que está ligado a la productividad; para él se destina el reposo y el desarrollo físico e intelectual. Sostiene que el tiempo libre puede incrementarse sin necesidad de disminuir el tiempo de trabajo, por ejemplo al mejorar los sistemas de transporte.

Lazutkin por su parte ve al tiempo libre como el criterio supremo para medir la productividad (mayor producción y mejor calidad) y el progreso del régimen económico-social.

Gianni Toti critica la concepción burguesa de que el tiempo es dinero, pues dice que se trata al tiempo libre como mercancía. Afirma que sólo en el comunismo el individuo integra su tiempo y se identifica consigo mismo.

Puntos sobresalientes de la concepción ortodoxa:

- Presupuesto del tiempo libre.
- Mayor producción.
- Mejor calidad.
- Consumismo.
- Productividad ligada al reposo, desarrollo físico y mental.

LOS REVISIONISTAS

Pierre Naville dice que el tiempo libre no es inactividad, sino una actividad libre que no tiene precio, fuente de goce y satisfacción de necesidades.

Henri Lefebvre comenta que el ocio es un trabajo separado de la actividad productiva. El tiempo libre hay que utilizarlo para manipular el ocio y salir de lo cotidiano.

Para Filipcová el tiempo libre es la elección de una cierta actividad y su realización, además de cómo se organizan esas actividades en el tiempo. Afirma también que el trabajo condiciona el tiempo libre.

Randoven Richta habla del ahorro del tiempo, dice que mientras más

tiempo libre tengamos, mayor tiempo habrá para el desarrollo de las fuerzas humanas creadoras.

Giorgy Lukács afirma que existe una manipulación del tiempo libre. Dice que el problema del tiempo libre reside en la manera de encontrar cómo transformarlo de tal modo que sea lo más productivo posible. Agrega que el capitalismo desvía de esto al hombre pues lo induce al consumo.

Puntos sobresalientes de la concepción revisionista:

- Satisfacción de necesidades.
- Salir de lo cotidiano.
- Fomento de la creatividad.
- El trabajo condicional al tiempo libre.

ESCUELA DE FRANKFURT

Los frankfurtianos se basan también en Marx, pero son una corriente un tanto especial. Se oponen a lo establecido por los ortodoxos, pero tampoco están totalmente de acuerdo con la teoría revisionista.

Max Horkheimer afirma que la cultura burguesa impide la felicidad del individuo, y que los mecanismos que gobiernan al hombre cuando trabaja son los mismos que lo gobiernan en su tiempo de ocio.

Para Theodor W. Adorno, el tiempo libre está unido al modo de producción, dice que la libertad realmente no existe. Incluso un *hobby* es libertad organizada y, por tanto, ve al tiempo libre como algo improductivo.

Por su parte, Jürgen Habermas dice que el ocio es un obstáculo de libre albedrío que está determinado por fuera por el trabajo; es simplemente una prolongación del trabajo dominado por el consumo.

Herbert Marcuse sostiene que el tiempo libre determina el contenido de la existencia humana. Hay que organizar la producción y la distribución para reducir el tiempo de trabajo lo más posible y así poder satisfacer las necesidades de los miembros de la sociedad.

Finalmente, Erich Fromm ve la diversión como una industria. Lo que el individuo o cliente va a comprar es placer, es decir, el tiempo libre lo va a valorar en cuanto a su rentabilidad económica y no en términos humanos.

Puntos sobresalientes de la escuela de Frankfurt:

- Un mismo mecanismo del ser humano mueve al tiempo libre y al trabajo.
- Libertad organizada.
- El placer se compra.

Cada concepción, cada grupo de filósofos, corrientes políticas e ideologías dejaron su huella en el estudio del tiempo libre. Gracias a cada una de las

aportaciones brindadas a través de los acontecimientos históricos, nosotros tenemos una base sólida, donde podemos pararnos y disfrutar a cada instante de un momento agradable, divertido o de meditación. Tenemos una visión general y desde un punto de vista accesible, entendible y centralizado, de cada uno de los autores, de las concepciones, corrientes, filósofos..., con esto se logra justificar la importancia del estudio del tiempo libre como parte medular del quehacer humano en la época actual.

La aportación del estudio del tiempo libre se ha manifestado en tres épocas del desarrollo histórico:

- **Época preindustrial:**

- *Concepción burguesa.* Se divide en tres corrientes: empíricos, teóricos y críticos.
- *Concepción marxista.* Tiempo libre como necesidad de libertad para el desarrollo integral del individuo, se incluyen las concepciones y escuelas analizadas anteriormente.

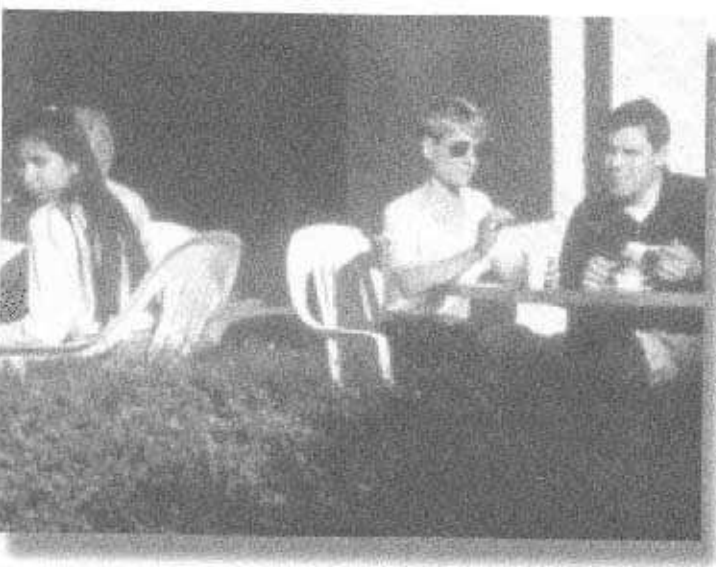
- **Época industrial.** El tiempo libre se asocia con la industrialización, pues con la Revolución Industrial cambia la forma de vida de los trabajadores. Tiempo libre es tiempo liberado al trabajo, que permita usarlo con el fin de desarrollar las fuerzas humanas creadoras. Tiempo libre, además, constituye una forma de dominio del tiempo que no es de trabajo en el cual se fomenta el consumismo (se observa y se tienen resultados de todos los estudios anteriores y se aplican en diferentes grupos sociales).
- **Sociedad actual.** Tiempo libre es el tiempo restante al tiempo obligado por el trabajo. Es el tiempo personal que puede ser dedicado a actividades autocondicionadas de descanso, recreación y creación, para compensarse y afirmarse individual y socialmente.

LECTURAS RECOMENDADAS

Boullón, Roberto *Un nuevo tiempo libre*, Trillas, México.

Molina Sergio, y M., Rodríguez, *Reflexiones sobre el ocio y el tiempo libre*, Trillas, México.

Sue, Roger, *El ocio*, Fondo de Cultura Económica, México.





El tiempo libre en la actualidad



TEMPORALIDAD EN EL TIEMPO LIBRE



En la actualidad, el tiempo de cada individuo se caracteriza por estar supeditado por todas y cada una de nuestras obligaciones y responsabilidades, y muchas veces se nos olvida que tenemos derecho a descansar, se piensa que todo es trabajo, obligación y presiones, tanto laborales y sociales, como familiares. Nuestro tiempo está formado por actividades obligadas y voluntarias, aunque muchas de ellas las impone la sociedad, que nos asfixia cada vez más; la presión es constante, lo que provoca restarle tiempo al tiempo libre. De esto depende que el hombre aplique, conforme su cultura y costumbres, el actual aprovechamiento del tiempo libre, por lo que es importante definir el concepto de tipología.

Tipología. Es el estudio de los caracteres morfológicos (forma y sus transformaciones) del hombre, comunes a los distintos tipos raciales.

Para definir tipológicamente lo que es la temporalidad en el tiempo libre, se debe basar o relacionar con el trabajo (las obligaciones primarias), ya que hay que concebir un tiempo de libertad absoluta (y es que la libertad al igual que la obligación, no se da en términos absolutos y hay que poner atención en que la libertad absoluta se puede confundir con la nada). Nuestras acciones, según Munné (1989), nos distinguen entre sí tanto por la obligación o necesidad como por la libertad, y estas dos no son sino modos de acondicionamiento. La obligación consiste en estar condicionado por una acción externa, el *heterocondicionamiento*, mientras que la libertad reside en el hecho de condicionarse uno mismo, el *autocondicionamiento*, porque hay que recordar que el hombre es libre por cuanto puede autocondicionarse.

El condicionamiento no debe confundirse con la *autodeterminación* (que

es cuando quieres hacer alguna actividad que te dejará algo productivo y tú mismo la limitas por influencias externas), ni con la autonomía, ya que la idea de autodeterminación es contraria con la de libertad, la de autocondicionamiento no, quien se autocondiciona es libre, quien se autodetermina deja de serlo.

Lo anterior se explicará con tres ejemplos. Se evaluará cada acción, en términos de heterocondicionamiento, autocondicionamiento y autodeterminación.

1. Jacky, Fabiola y Yadira planearon desde muy temprano (autocondicionamiento) ir a la exposición de cosméticos al Hotel Bring (heterocondicionamiento). Al enterarse Míriam, le habló por teléfono a Jacky para preguntarle si podía unírseles (heterocondicionamiento). Jacky con gusto le dijo que sí, que pasaría por ella dentro de una hora (autocondicionamiento), pues quedó de verse con las demás en el lobby del hotel a las 19:00 horas (autocondicionamiento).

Rumbo al hotel, Fabiola, quien quedó de pasar por Yadira (autocondicionamiento), se encontró a Hugo, quien le pidió un “aventón” al taller mecánico (heterocondicionamiento), ya que su auto se había descompuesto: Fabiola le explicó que tenía mucha prisa, pero aun así lo llevó (autodeterminación), esto provocó que llegara tarde a casa de Yadira. Yadira, después de darse cuenta de la hora, le dijo a Fabiola que era demasiado tarde, y que mejor vieran el programa de Luis Miguel en la TV (autodeterminación); al final decidieron quedarse en su casa y no alcanzar a Jacky y a Míriam en el hotel (autocondicionamiento).

2. Hoy en la noche saldré de casa a las 20:00 horas para ir a la fiesta de Rodolfo (autocondicionamiento). De camino a su casa, se poncha la llanta de mi automóvil (heterocondicionamiento); después de que me ayudaron a cambiar la llanta, me di cuenta de que ya era una hora más tarde de lo acordado, así que decidí regresar a mi casa y bañarme (autodeterminación).

3. Me autocondiciono para ir al cine a las 16:00 horas; desafortunadamente llego 10 minutos tarde a la función porque el camión iba lento (heterocondicionamiento), y me autodetermino para regresar al cine mañana y me autocondicionaré, para llegar más temprano y no esperar mucho tiempo.

TIPOLOGÍA DEL TIEMPO SOCIAL

Toda acción o conducta humana está sujeta a la condición de lo que se desea, basada principalmente en el autocondicionamiento, ya que de la persona misma depende el condicionamiento para realizar las cosas. Es obvio que muchas acciones se pueden prever pero no todas. Ahora bien, efectuar la acción depende del tipo de tiempo en que se esté ubicado, Munné (1989)

señala una tipología del tiempo social que ayudará a entender los diferentes tiempos que cada ser humano tiene, los cuales explota a su gusto conforme a sus necesidades. Existen cuatro tipos del tiempo social que a continuación se describen.

TIEMPO PSICOBiolÓGICO

Es el que ocupan las conductas impulsadas por nuestras necesidades psíquicas y biológicas elementales. Ejemplo: dormir, nutrirse, tener relaciones sexuales, entre otras. Estos condicionamientos de duración variable constituyen un tiempo individual. De éste sólo la persona es dueña de él, nadie más. Si retomamos las obligaciones del tiempo no libre analizadas al principio del libro, las actividades arriba mencionadas se incluyen en las obligaciones fisiológicas.

TIEMPO SOCIOECONÓMICO

Es el tiempo que se emplea en las conductas derivadas de las necesidades económicas: trabajar, emplearse (comprende el tiempo complementario de desplazamiento hogar-lugar de trabajo). Si retomamos las obligaciones del tiempo no libre, éstas se incluyen en las obligaciones primarias principalmente. Este tiempo se encuentra fuertemente heterocondicionado, a menos de que se le haya encontrado un gusto y un deseo muy especiales y se haga sin un fin lucrativo o por necesidad.

TIEMPO SOCIOCULTURAL

Es el tiempo que se invierte en visitar a amistades, ir al cine, votar en las elecciones, cuidar a los niños, ir a misa, entre otras acciones que demanda la vida sociocultural. Este tipo de conducta es flexible por las circunstancias de su ejecución. Las obligaciones del tiempo no libre representan una mezcla de las mismas obligaciones para que se cumpla la acción en su totalidad. Además, el heterocondicionamiento y el autocondicionamiento se entremezclan también en forma equilibrada.

TIEMPO LIBRE

Son las acciones que el hombre realiza sin ninguna presión externa. La necesidad de estas acciones es autocreada por cada persona. Si retomamos las

obligaciones del tiempo no libre, en éste se hace referencia al verdadero ocio, es decir, quitar todo tipo de obligación y aprovechar el ocio al cien por ciento para dedicarse a lo que más nos agrada. Al integrar y aplicar estos tiempos en la vida del ser humano, se logra satisfacer el ocio (esencia del tiempo libre) marcado en la actualidad bajo estos conceptos, pero que en la historia nos remite a las obligaciones del tiempo no libre.

El tiempo libre queda definido por:

$$\text{Tiempo libre bruto} - \text{Tiempo intermedio} = \text{Tiempo libre neto}$$

donde:

Tiempo libre bruto = todo el tiempo después de restar las obligaciones principalmente primarias.

Tiempo intermedio = tiempo en que se selecciona la actividad deseada ÷ tiempo invertido para lograr un fin.

Tiempo libre neto = tiempo que en esencia queda para disfrutar o para el ocio (positivo o negativo).

En este momento cabe recordar lo definido antes para el tiempo libre:

$$\text{Tiempo libre} = \text{ocio creativo o } \textit{loisir} + \text{ tiempo desperdiciado.}$$

Al comparar las dos ecuaciones anteriores vemos que representan lo mismo. El grado de nitidez del tiempo libre nos indica que el verdadero aprovechamiento del tiempo libre depende completamente de la persona que lo ejerza, y qué tanto lo aproveche (ocio positivo) tendrá que ver con el buen uso o mal uso (ocio negativo) de su tiempo. La esencia de lo que nos deje la utilización del tiempo libre será la recompensa de habernos autocondicionado y logrado una satisfacción plena del tiempo planeado.

He aquí un ejemplo: me autocondicioné para ir al cine con mi novio a las 18:00 horas obviamente después de hacer mi tarea (tiempo libre bruto); él pasó por mí a las 17 horas, el camión hizo 35 minutos (tiempo libre intermedio/obligación secundaria). Desafortunadamente, no estaba la película que deseábamos ver (heterocondicionamiento) y como era nuestro aniversario, queríamos pasar la tarde juntos (tiempo libre neto/ocio positivo), por lo que nos autodeterminamos para entrar a ver una película de terror, después de esperar una hora (tiempo libre desperdiciado/tiempo libre intermedio). La película no me gustó (ocio negativo), pero a mi novio le agradó mucho (ocio positivo) y él disfrutó más que yo el momento (tiempo libre neto).



NECESIDADES E INSATISFACCIONES DEL TIEMPO LIBRE

En la actualidad el tiempo libre está mal utilizado, no sólo en las familias, sino también en las diferentes comunidades e incluso en los países. Esto se debe principalmente al exceso de tiempo libre; no sabemos cómo utilizarlo, no buscamos alternativas y lo desaprovechamos.

Es importante mencionar que vicio significa llegar al extremo de una acción o actividad humana que en su momento no se puede o no se quiere controlar. Esto lo provoca el mal uso del tiempo libre en nuestras sociedades; un trabajo que provoca tensión y depresión, que provoca desilusiones, en donde se reciben malos tratos, humillaciones y se nos desvalora como seres humanos, es un vicio.

Es importante organizar el tiempo con un objetivo bien determinado, entendiendo las ventajas de administrarlo cada día. Mucha gente vive sin planear, no tiene vida propia, no conoce el ocio, sólo el trabajo y los compromisos. Es más frecuente que a estas personas les sucedan muertes accidentales o que caigan en vicios por no darse tiempo de recapacitar o pensar, muchas veces por temores ocultos que no quieren descubrir.

Enseguida se presentan algunas necesidades e insatisfacciones del tiempo libre:

<i>Necesidades</i>	<i>Insatisfacciones</i>
Descanso	Vicios
Vacaciones pagadas	Aburrimiento
Oportunidades de trabajo	Distribución inadecuada del dinero
Financiamiento honorarios/salarios	Necesidades apremiantes
Libertad impuesta (honorarios)	Ingresos insuficientes
Valoración del trabajador	Depresión
	Suicidio
	Temores

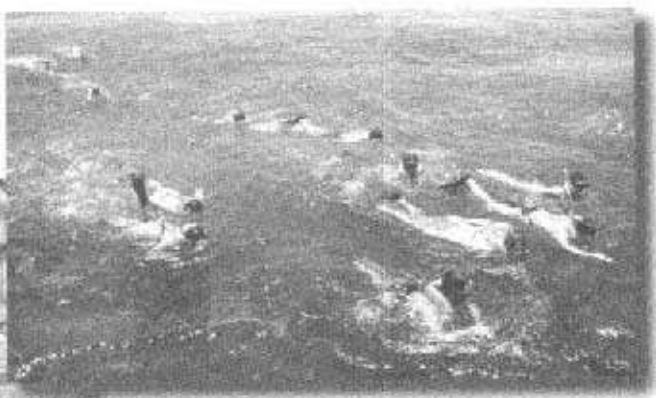
Las soluciones que se proponen para lo anterior son:

- Cubrir las necesidades básicas del individuo en cualquier comunidad que se encuentre.
- Poner al alcance de la mayoría marginada las herramientas básicas para subsistir.
- Dotar de vivienda digna, educación y trabajo a cada uno de los estratos sociales, principalmente los bajos, y a las regiones lejanas a la civilización.
- Dotar de lugares de recreación a todos los estratos sociales, principalmente los bajos, para que tengan una vida decorosa.
- Dar financiamientos adecuados (ayuda verdadera) para tener una mejor calidad de vida.

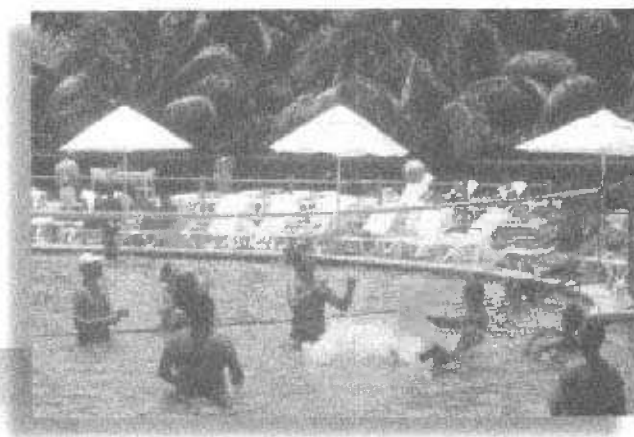
En toda civilización, los vicios, es decir los extremos, como yo les llamo, se dan principalmente por lo que ocurre en el mundo y nos está tocando vivir; formamos parte de los cambios, que incluyen las injusticias sociales que repercuten en las insatisfacciones del tiempo libre.

LECTURA RECOMENDADA

González Llaca, Edmundo, *Repercusiones del tiempo libre*, Fondo de Cultura Económica, México.









ace años, el Club Méditerranée y algunos otros establecimientos parecidos empezaron a poner especial énfasis en la animación turística, que significa animar a cada uno de los huéspedes del establecimiento a aprovechar su tiempo para lograr una diversión recreativa.

La animación, según Ander (1993), es una herramienta básica para que la recreación pueda realizarse a plenitud. Un factor determinante es el estado de ánimo de las personas que intervienen en las actividades recreacionales, ya que si no existe un buen ánimo, la recreación no es exitosa.

Es importante destacar que la animación es la gran gama de opciones que se brindan en el entorno para que la recreación se dé plenamente en cada persona.

El concepto de animación surge como parte de unas vacaciones más selectivas, más pensadas y más participativas del medio que se visita.

La animación es un término también aplicado a otros aspectos como: dibujos animados, elementos para la enseñanza, etc. Para algunos consiste en ofrecer un abanico de entretenimiento y divertimientos a lo largo del día pero en un espacio limitado: el hotel. Para otros, el objetivo es ofrecer una cultura, una forma de vida o representar un estilo particular de la región.

Para realizar una animación exitosa deben cumplirse ciertos objetivos:

- Ofrecer un “divertimiento” recreacional organizado.
- Integrar a los individuos y adaptarlos a los distintos medios.
- Formar al individuo en una manera menos rígida y más productiva, ampliando su conocimiento cultural o cubriendo “lagunas educativas”.
- Posibilitar un mayor conocimiento de los demás en muchos aspectos y al mismo tiempo buscar conjuntamente mejoras en la calidad de vida.

La meta de la animación es proponer nuevas actividades físicas y psíquicas para que la persona pueda reencontrarse consigo misma y volver a sus actividades laborales con optimismo. De aquí su importancia.

Reinhard Schober, psicólogo muniqués, citado por Need (1995), dice que las vacaciones además de ser una huida del estrés y agobio, son algo más, como las experiencias vividas, las cuales se clasifican en:

- Experiencia explorativa (vivencia de algo inhabitual y nuevo).
- Experiencia biótica (se refiere a sensaciones físicas, desde la salud hasta el sexo).
- Experiencia social (vivir en sociedad comunicándonos con otros grupos).
- Experiencia que da optimismo (superación física y psíquica de las personas).

Enseguida se dan algunos tipos de animación:

- *Animación de grupo*. Se refiere a las personas responsables de organizar y realizar una o más actividades con dos o más personas; en este caso disponen de técnicas de recreación.
- *Animación de equipos socioculturales y del tiempo libre*. En este punto la animación cuenta con un amplio terreno de trabajo que está comprendido desde la responsabilidad completa de una actividad (su dirección técnica), hasta ser el regulador de la vida del equipo, espacio y tiempo de los grupos.
- *Animación teatral*. Este tema es muy extenso y diverso. Los animadores, los actores, son pagados por centros culturales, casas de cultura y teatros callejeros.

EL ANIMADOR

No existe una escuela de formación de animadores en el nivel profesional. Un buen animador debe considerar factores importantes al escoger la animación correcta como: sexo, edad, frustraciones, tamaño del grupo, personalidad de los individuos, seguridad, habilidad de cada persona, propósito y adaptabilidad.

El animador proporciona la información sobre las actividades que se desarrollan en el hotel.

En un centro vacacional, el animador es el responsable de un grupo de niños, jóvenes o adultos desde el punto de vista material, pedagógico y psicológico.

Existen diferentes clases de animadores:

- *Animador educador*. Este individuo conjunta los métodos de formación de adultos.
- *Animador sociocultural*. Dentro de esta categoría citaremos dos definiciones oficiales. Una definición dada por un grupo de trabajo ministerial dice: “El animador sociocultural es un trabajador social: tiene como función crear y desarrollar actividades con fines educativos y deportivos, estas actividades se dirigen a todos para una educación global y permanente.” Otro grupo de trabajo dice: “El animador es un trabajador social que tiene como función animar actividades varias con propósitos educativos, culturales o deportivos, con vista a una educación permanente y global.” Las características del animador sociocultural relacionado con el turismo son (Ander, 1993):
 - Personalidad abierta, extravertida, paciente, con conocimientos de psicología y sociología.
 - Dotes de organización, dirección, mando, coordinación de grupos.
 - Conocimiento de la organización del turismo.
 - Conocimiento de idiomas aplicados a su actividad.
 - Conocimiento teórico-práctico de actividades socioculturales relacionadas.
- *Animador socioeducativo*. Es difícil distinguir al animador socioeducativo del animador sociocultural, ya que el primero actúa con equipos sociales y su trabajo es integrar a los individuos o a aquellos grupos que acuden en busca de satisfacción a sus necesidades de educación, cultura o recreación; mientras que el segundo se centra muy a menudo en equipos terapéuticos (educadores) o equipos vacacionales (animadores).
- *Animador turístico*. Al principio se desarrolló en los cruceros turísticos, y luego fue abarcando otros sectores. Sus funciones son organizar, dirigir y coordinar una serie de actividades recreativas, deportivas, culturales y de diversión.

Animación para niños y adolescentes

Por lo general, salir de vacaciones en familia suele resultar un dilema entre diversión de los adultos y los niños. Para esto se necesita contar con un especialista en animación para niños y adolescentes, el cual debe tener programas diarios, semanales, por temporada, etcétera.

El establecimiento debe contar con todo el material, equipo e instalaciones necesarias para el buen desempeño de la animación. En la elaboración del programa de animación hay que conocer el segmento de mercado al cual nos dirigimos, la edad, la procedencia de nuestros huéspedes y los ídolos infantiles y juegos de moda que llaman la atención de los niños y adolescentes.

Técnicas de animación nocturnas de entretenimiento

Los centros nocturnos, discotecas, restaurantes, cines, teatros, entre otros, son categorías de actividades en donde un animador puede tomar parte. Los animadores de los casinos son llamados *dealer* (encargados de controlar las apuestas del juego, explicar las reglas y animar al cliente a seguir jugando).

En los espectáculos en vivo o teatros, el animador es la persona más importante ya que sin él no habría espectáculo ni interacción entre el público y los artistas. Ejemplo: la comedia, la ópera, los conciertos, etc. También se tienen los banquetes, que aunque en ellos se convive de manera más pasiva, siempre existe un grupo que amenice la ocasión.

Para que todas las actividades antes mencionadas se puedan realizar es importante tomar en cuenta diversos factores: segmento de mercado, ubicación, condición, economía, interés, edad, instalaciones, servicios, productos y calidad.

Las características más importantes de los espectáculos y clubes nocturnos son:

- La atracción del centro y la demanda potencial o real con que cuente.
- El presupuesto con que se cuente para llevar a cabo los programas de animación.

Los impedimentos básicos para la asistencia a los diferentes centros nocturnos son solvencia económica, religión, educación, edad, ideología y acceso.

ANIMACIÓN INTEGRAL

La animación integral es aquella que permite que varios subgrupos de diferentes características logren un mismo fin (Ander, 1993).

Implicaciones sociales y psicológicas para la integración

Se sabe que el hombre es social por naturaleza y por ello siempre busca relacionarse con las demás personas. Los centros de hoteles *resorts* tales como el Club Méditerranée se han interesado en satisfacer las necesidades del hombre, desarrollando tours, actividades tanto culturales como deportivas, entretenimiento, etcétera.

La animación integral se da en:

- *Turismo familiar*. Este tipo de viajes permite la integración de los miembros de la familia al compartir sus inquietudes y deseos.
- *Turismo de negocios*. Es una actividad comercial y no propiamente una

actividad turística, ya que en ocasiones los hombres de negocios sólo permanecen algunas horas en el lugar visitado.

- *Turismo de aventura.* En el turismo de aventura se distinguen dos actividades:
 - *Deportes de aventura.* Escalar, kayak, safari fotográfico, *river ski*, tiro con arco, etcétera.
 - *Circuito de aventura.* Viajes con dificultades como la transportación, accidentes geográficos, alojamiento deseado, comidas, equipajes, etcétera.

Las clases de animación turística son:

- *Culturales:* exposiciones, festivales de cine, representaciones teatrales.
- *Recreativas y de esparcimiento:* concursos de cocina, desfiles de moda.
- *Deportivas:* concursos de bolos, pesca, competiciones en instalaciones deportivas.
- *Infantiles:* trabajos manuales, fiestas, teatro, marionetas, moda, disfraces.

Animación integral dentro de una empresa

Se utiliza para integrar a grupos de individuos que laboran en las diferentes áreas de la empresa buscando que exista armonía y un buen ambiente laboral.

Algunas de estas actividades son realizar ejercicios aeróbicos, juegos como teléfono descompuesto y la danza de los mamuts, fútbol, volibol, picnics familiares, etc. En general, son todas las actividades que involucren una convivencia directa entre empleados, para que con esto desempeñen su trabajo con mejor calidad y entusiasmo, y consideren a la empresa como una familia; por su parte la empresa obtiene la fidelidad y confianza de sus empleados.

Aspectos económicos

La animación puede y debe constituir un interesante capítulo de ingresos, lo suficiente para que al menos se compensen los gastos que indudablemente ocasionará su implantación. Sin embargo, no todas las actividades de animación son específicamente lucrativas. Estas actividades no lucrativas tienen un enorme valor para la creación de la atmósfera deseada. Por lo general, existe la duda de que si un programa de animación será rentable o no, para esto se hacen algunos cálculos.

CLASIFICACIÓN

Tinard (1992) clasifica a la animación en la forma siguiente:

- De esparcimiento y tranquilidad.
- Como forma física y moral.
- Como espectáculo.
- Cultural.
- Gastronómica.
- Profesional.

LA ANIMACIÓN DE ESPARCIMIENTO Y TRANQUILIDAD

Frecuentemente, las personas sometidas a estrés por su trabajo, buscan tranquilidad y esparcimiento durante sus vacaciones; este deseo de ruptura con lo cotidiano se visualiza en distintas formas.

La inactividad total

Una buena parte de los humanos busca quietud, sol y playas de arena fina, según la célebre fórmula de las cuatro eses *sea, sex, sun, sand* (mar, sexo, sol y arena).

A los vacacionistas el lugar les importa poco ya que no tienen necesariamente curiosidad por la cultura local, o no disponen de los medios necesarios para descubrirla. Numerosos turistas occidentales que se alojan en países no occidentales normalmente permanecen en su hotel, el cual les ofrece casi siempre todas las comodidades deseadas.

La animación comercial

De igual manera, si el vacacionista opta por una estancia principalmente pasiva, la existencia de diferentes comercios le permitirá adquirir productos típicos, recuerdos, regalos, etc., o simplemente curiosarse. Por ello, los comercios deben ser numerosos para ofrecer todas las prestaciones y bienes deseados, proponer una amplia gama de artículos y respetar amplios horarios de apertura. No puede ser que algunos comerciantes, por cualquier motivo, no abran sus tiendas, ya que esto deteriora la imagen del destino turístico, sin importar cuáles sean los esfuerzos que se hagan en las otras áreas.

La animación recreativa (los parques)

Numerosos artículos periodísticos relatan regularmente las dificultades financieras a las que tienen que enfrentarse los parques recreativos.

La animación lúdica

En una estación turística, el casino constituye con frecuencia uno de los establecimientos más animados. Sin embargo, la reglamentación relativamente antigua que siempre ha regido esta actividad apenas satisface a los gestores responsables y la cuestión de las máquinas aminorando la agudeza del problema.

Retomemos sintéticamente el contenido de las disposiciones. En algunos países esta legislación se remonta a 1907 e introduce el principio de un proceso largo y complejo para beneficiar una autorización de explotación de los juegos de casino (cada juego da lugar a una autorización específica). Para comenzar, el establecimiento demandante constituye un archivo que debe contener el consentimiento de la comunidad concerniente. Enseguida, la demanda se transmite a las autoridades correspondientes, después a la Comisión Nacional de Juegos y por último al Ministerio del Interior, la única autoridad que puede autorizar los juegos.

Los factores justificativos para la liberación de la reglamentación de los casinos

Los partidarios de esta libertad dan siete argumentos para justificar su proposición.

En lo que concierne a la cuestión de lavado de dinero en los casinos, podemos cuestionar la actitud de las autoridades que autorizan la explotación de juegos. Lógicamente, podemos suponer que ellas disponen de medios de investigación que les permiten poner fin a actos ilícitos (¿no vivimos en una sociedad de derechos?). Sin embargo, sucede como si incapaces de controlar este sector, prefieren rehusar por represalias y de manera rígida el otorgar nuevas autorizaciones, penalizando al mismo tiempo al conjunto de establecimientos.

Por otra parte, Francia, como muchas otras naciones, lucha por figurar entre los mayores países receptivos. Ahora bien, las numerosas poblaciones extranjeras que visitan cualquier país están general y desagradablemente sorprendidas por no poder acceder a las máquinas de juego, mientras que éstas están ampliamente implantadas en toda Europa Occidental (excepto Bélgica). ¿Cómo puede el capital francés así como el de otros países pretender a una vocación turística internacional mientras que no puede crear un solo casino en razón a una disposición que data de 1920 (en ese caso en Francia)?

Históricamente los casinos han sido siempre objeto de una tutela administrativa rigurosa respecto a los problemas de moralidad; ahora bien, constatamos que el Estado ha creado a través de los años numerosos juegos (hipódromos, lotería nacional, ruletas, loterías deportivas, etc.).

En estas condiciones, no comprendemos por qué el juego de azar es objeto de tantas prohibiciones por parte del Estado. Por qué la ley habla de no “extender a los centros urbanos el peligro de los juegos de casino”, cuando la lotería nacional dispone en Francia de 27 000 puntos de venta eslabonando eficazmente el conjunto del territorio, cuando 6000 bares-tabaquerías registran y venden boletos de lotería instantánea, cuando la lotería nos expone regularmente a eslogans publicitarios en la televisión. Por otra parte, los organizadores de los juegos del Estado desearían poder extender sus ventas a los supermercados, estaciones de gasolina y puestos de revistas.

Gracias a las múltiples iniciativas del Estado, “los franceses han dejado más de 54 millones de francos en los campos de carreras, en las cajas de lotería o en la lotería instantánea; y los 134 casinos franceses han registrado una cifra de negocios de 2.3 millones de francos, de los cuales la mitad se debe a las máquinas de juego” (Tinard, 1992).

¿Por qué tratándose de casinos el Estado impone tantas reglas para preservar la moral pública cuando él mismo multiplica los juegos de azar destinados a un gran público sin respetar ninguna deontología? ¿Un juego es limpio de toda inmoralidad sólo cuando el Estado lo organiza? Notemos por último que si los casinos tienen que seguir un proceso de identidad sistemática, tal no es el caso de los juegos autorizados por el Estado.

La moralidad necesaria frecuentemente evocada por los juegos de azar es en general observada en términos de orden público, de control policiaco, de credibilidad financiera y de “discreción” publicitaria de los establecimientos involucrados. Pero finalmente, el carácter aceptable, equitativo y moral de un juego, depende en esencia de la parte de posturas o partes en juego que retornan a los jugadores en forma de ganancias. Ahora bien, los juegos del Estado tienen los niveles más altos de deducción. ¿El particular está verdaderamente consciente de las prácticas de la lotería en este dominio? ¿El Estado asegura de manera satisfactoria su papel de garantía de moralidad pública? Dentro de estas condiciones y paradójicamente, al desarrollar los juegos de casino se aumentarían de manera sensible las oportunidades de los jugadores. Desearíamos estar convencidos de que el Estado sea ágil en sus acciones por motivos extrafinancieros.

La situación actual de los casinos franceses, y de otros países, expone un problema de competencia desleal en el plano internacional. Los profesionales, las disposiciones en vigor limitan el progreso de nuestros casinos en comparación con la competencia extranjera y es necesario admitir que la evolución de los resultados registrados en los 16 casinos franceses autorizados con juegos de azar les reconforta en su juicio.

En 1989, la parte ocupada por las máquinas de juego en la cifra de negocios de los casinos se elevaba en general a más de 50 % y la evolución constatada en los países extranjeros no permite incluirlo como un fenómeno de carácter pasajero. Así, para permitir que Francia, como otros países, reencuentre un rango más satisfactorio, convendría liberar las condiciones de funcionamiento de este sector en términos de juegos de implantación geográfica (ya que los casinos no son admitidos más que en comunidades turísticas).

Toda ventaja de competencia no encuentra su legitimidad más que por medio de un dinamismo creativo: cuando éste resulta de una autorización administrativa discrecional, debe llevarse a cabo una reforma de las reglas.

En fin, los casinos constituyen para las ciudades turísticas un punto financiero de importancia. Primeros contribuyentes en un gran número de casos, permiten a las poblaciones locales tener una presión fiscal menor.

De manera general, el casino constituye el corazón de las ciudades turísticas por la animación que éste crea. En estas condiciones, ejerce un papel de entrenamiento sobre muchas actividades y sostiene muchas otras. El casino de Evian ha subvencionado por mucho tiempo la fuente de agua mineral y en parte el festival de la música; el de Cannes financiaba la orquesta sinfónica; en Forges-les-Eaux, cuando el casino cerró, cesó la explotación de las aguas termales.

Otras formas de animación lúdica

Perfectamente legal al menos en cuatro países (Tailandia, Brasil, Kenya y Filipinas), la prostitución constituye uno de los puntos fuertes de algunos destinos turísticos. Tomando en cuenta la cultura local, la percepción del fenómeno se coloca en términos diferentes en estas naciones. En esto creía Srisang: "El sexo es considerado, al igual que los plátanos o las piñas, como un producto exótico."

El fenómeno no es reciente. En la época de la guerra de Vietnam, muchos militares estadounidenses con permiso iban a Tailandia por esta razón.

Algunos operadores turísticos alemanes evocan en sus propagandas la habitación acogedora de Patpong o la ciudad de Pattaya, sin mencionar explícitamente las prestaciones proyectadas para evitar cualquier problema.

Las prostitutas pertenecen en general a los medios más desfavorecidos, frecuentemente rurales, y sólo los países económicamente dominantes pueden mandar flujos masivos de turistas hacia esas zonas. La crisis de petróleo y el desplazamiento de ciertas materias primas han contribuido visiblemente a acentuar la miseria de los más pobres y, por tanto, a difundir el fenómeno.

Ninguna solución puede ser total a este respecto porque esto significaría la renuncia del turista, el control más estricto de los operadores turísticos y un cambio de actitud del país receptor.

Aunque este problema no sea tan agudo en los países occidentales, el

sexo constituye siempre un tema más o menos asociado con los destinos turísticos. Aunque la capital francesa tiene muchos atractivos turísticos, los extranjeros no pierden la oportunidad de conocer el “París gay (homosexual)”, trátase de habitaciones acogedoras (Pigalle, St. Denis, le Bois de Boulogne, etc.) o de espectáculos ligeros (Lido, Crazy Horse, etc.). Estos últimos se perciben poco a poco de manera diferente; parece en efecto que han dejado su gusto tradicional para dirigirse al mundo más prestigiado de lo artístico. Tal no era el caso a principios de la década de 1960.

Una constante se impone: que la deploremos o no, la prostitución forma parte integral de la animación turística. En estas condiciones, las autoridades a cargo del turismo deben contribuir para definir una actitud más clara sobre esta delicada cuestión.

LA ANIMACIÓN COMO FORMA FÍSICA Y MORAL

Más que “broncearse todo el día” o dedicarse a las “distracciones pasivas”, un cierto número de vacacionistas adopta una actitud más madura. Dos tipos de animación contribuyen a la búsqueda de un equilibrio psicológico: la religión y la militancia; otras dos formas tienden a la obtención de la plena forma física: la animación médica (y paramédica) y el deporte.

La animación religiosa

El turismo religioso constituye sin ninguna duda la forma más antigua de turismo. Hace algunos siglos la inseguridad reinaba en la mayoría de las rutas, el costo de los viajes era prohibitivo, el tiempo necesario para realizar un trayecto largo era un impedimento y las capacidades de alojamiento no estaban desarrolladas. Sólo una fe intensa podía en esas condiciones explicar la cantidad de peregrinaciones en las que participaba gran número de fieles.

En la actualidad, la religión da lugar a un fenómeno turístico en el que su significado ha evolucionado profundamente en el tiempo. Debemos distinguir entre la “religión espectáculo” y la “religión práctica”, como lo ilustra el caso de la Virgen de Lourdes.

Sólo cierto número de peregrinos ha conservado la connotación religiosa. La Meca es un ejemplo. Todo musulmán debe hacer una vez en su vida el *Hadj* (peregrinación a La Meca). Pero notamos que Arabia Saudita, que cuenta con una gran riqueza petrolera no busca explotar comercialmente esta oportunidad. Las autoridades sauditas no adaptan aparentemente la oferta hotelera a la demanda. Aunque las condiciones sanitarias han mejorado, no siempre conforme a las reglas de uso normalmente admitidas, por ejemplo, a principios del siglo xx, en La Meca había continuas epidemias de

cólera. En Arabia Saudita, las autoridades no conciben más que dos motivos de turismo para los extranjeros: religión y negocios.

El fenómeno religioso en Israel es complejo, ya que concierne tanto lugares preciados para varias religiones así como fiestas bíblicas (Pourim, Pascua, etc.). La diversidad de motivos sustentan la ambigüedad. Los judíos que viven fuera de Israel buscan encontrar allí sus propias raíces culturales, sociológicas y religiosas. Los occidentales creyentes laicos visitarán los lugares “que deben ser vistos” sin que sea el motivo principal de su visita.

A diferencia de Arabia Saudita, Israel instaló cierta capacidad de alojamiento en los sitios turísticos: hoteles de Kibboutz (con estrellas) y casas de huéspedes. El turista occidental se sorprenderá al constatar la presencia de un hotel intercontinental en el Monte de los Olivos. Otros sitios han implantado una política turística más activa. Tal es el caso de Lourdes, que dispone de 16 000 habitaciones y recibe 35 000 personas por día en una estación de 180 a 200 días (Tinard, 1992).

Es necesario observar que aunque algunas peregrinaciones son muy antiguas (Chartres, Santiago de Compostela, etc.), otras nacen debido a apariciones, oficialmente reconocidas o no por las autoridades religiosas competentes, como el caso de Lourdes. ¿No escribió Goethe que el milagro es el querido hijo de la fe? Contrariamente a otras religiones, la Iglesia romana admite la existencia de milagros, mientras que el canon 1399 párrafo V del antiguo código de Benoit XIV prohíbe toda publicidad alrededor de nuevas apariciones, revelaciones, visiones, profecías y milagros.

Más allá de las peregrinaciones y de los lugares que se consideran milagrosos, hace falta constatar, sin importar el lugar visitado, qué número de monumentos pertenecen al dominio religioso: iglesias, capillas, catedrales, monasterios, conventos.

Limitándose a una extensión un tanto rígida, la religión puede apenas dar lugar a cualquier forma de turismo. El peregrino, movido por su solo ideal, deberá aceptar las condiciones de desplazamiento o alojamiento cualesquiera que sean, lo que haría en parte inútiles los múltiples esfuerzos hechos por los comerciantes y hoteleros del sitio en cuestión. En fin, una catedral, una iglesia, ¿no son ellas desde un principio y antes que todo lugares de oración y acogimiento, y después, objetos de curiosidad, obras maestras de arquitectos o una expresión de nuestra historia?

La animación partidaria o de partidarios

Algunos buscan la serenidad por medio de la fe; otros prefieren ser partidarios políticos. En el plano turístico, la animación partidaria cubre tres componentes distintos.

En primer lugar, a fines de la década de 1960 algunas asociaciones proponían a sus seguidores, normalmente simpatizantes políticos de la nación visitada, permanecer en ese país y viajar por él para comprender mejor su realidad política. Se privilegiaba la práctica colectiva al enfoque individual; no se considera este periodo de ociosidad en ruptura con el medio de trabajo. Por el contrario, se supone que favorecía la toma de conciencia de ciertos problemas por cada uno. La práctica de vacaciones se matriculaba entonces en una perspectiva social por medio de un deseo de convivencia colectiva no desconectada de preocupaciones políticas del momento, en gran medida (si no es que totalmente), el esquema conceptual inicial tal como lo habían imaginado sus fundadores.

Por último, el partidarismo nos lleva a una forma particular del turismo de negocios. En efecto, todos los partidos políticos organizan congresos anuales, coloquios, encuentros internacionales, universidades de verano, frecuentemente localizadas en estaciones turísticas. Por otra parte, las formaciones políticas son igualmente partidarias de hacer fiestas (ciudadinas o campestres) donde hay discursos de los responsables y partidarios, de cantantes, invitados, se ponen *stands*, etcétera.

La animación médica y paramédica

Los cuidados del espíritu no excluyen de ninguna manera la atención a la buena forma física. La salud puede ser la razón principal de una estancia turística y dar lugar, en ciertos casos, a situaciones muy originales. ¿No se ha visto recientemente a especialistas sudamericanos de cirugía estética proponer a sus pacientes estancias de 15 días en sus países para dichas operaciones?

La animación deportiva

El vocablo *desport*, que proviene del francés antiguo, significa conjunto de medios gracias a los cuales el tiempo se pasa agradablemente: conversación, distracción, juegos (*desporter* significa divertirse). En el siglo xiv, la palabra pasa a Inglaterra y conserva el mismo significado, se adapta a la terminología británica: *to sport*, *disporter*, *disportness*. En el siglo xix Thomas Arnold da a la palabra *sport* la fisonomía propia que más tarde se extendería a muchos idiomas más. De manera general, el deporte puede verse en dos formas: como práctica y como espectáculo.

El deporte: una práctica

En las sociedades occidentales, debido a múltiples factores, el deporte aumentó su importancia durante los últimos 20 años.

En primer lugar, hay mayor preocupación por la estética corporal que la que tenían las generaciones anteriores; el individuo se esfuerza por someterse al rigor de un deporte con la mayor continuidad posible. Asimismo, el incremento del deporte en los medios de comunicación impulsa a gran número de personas a practicarlo.

Por último, el deporte está sometido a los fenómenos de la moda. Por una parte, los jugadores estrella contagian a otros para enrolarse con tal o cual disciplina; y por otra, muchos talleres son organizados por especialistas de esos deportes, y permiten así a la gente aproximarse a celebridades.

El deporte puede ser tomado en cuenta por los prestadores de servicios en diversas formas. Para empezar, un hotel de lujo se esforzará generalmente por ofrecer a su clientela un cierto número de prestaciones de carácter general: piscina, sauna, gimnasio, etc., en el supuesto de que el ambiente inmediato lo permita. Casi siempre el turista apreciará estas prestaciones y aceptará, aun cuando no las utilice, que el precio que va a pagar las tome en cuenta.

Un cierto número de operadores turísticos y de estaciones integran en sus prestaciones actividades deportivas. En este caso, las diferentes posibilidades deportivas son una de las razones de la estancia sin que constituyan necesariamente el punto determinante del propósito de la clientela. Otros operadores ofrecen directamente practicar algún deporte. Ejemplo de este caso son las estaciones para patinar en esquí, centros para caza y pesca marinas, etcétera.

El deporte: un espectáculo

No importa si el vacacionista es adepto a un deporte o no, asistir a un encuentro deportivo no le desagradará necesariamente. De la práctica el deporte se convierte en espectáculo.

Algunos sucesos de gran importancia implican una organización demasiado compleja y dejan escasa rentabilidad (baja utilidad). Tal es el caso de los Juegos Olímpicos. Esta manifestación costó a México en 1968, 3 millones de francos, a Moscú en 1980, 10 millones de francos. Sin embargo, la ciudad de Los Ángeles demostró en 1984 que recurrir a los patrocinios y utilizar la infraestructura existente pueden generar beneficios sustanciales (Tinard, 1992).

Algunos operadores turísticos se encargan de organizar viajes para las copas del mundo, torneos internacionales de tenis, golf, los mismos Juegos Olímpicos e incluso circuitos completos de carreras automovilísticas.

LA ANIMACIÓN COMO ESPECTÁCULO

Esta forma de recreación corresponde al deseo personal de satisfacer los placeres de los sentidos, principalmente el de la vista (espectáculos naturales,

visitas a monumentos y museos, festivales). Pero esta sed de espectáculos responde igualmente a una búsqueda de lo excepcional. Más que un placer malsano y más allá de los valores humanos, hace falta encontrar la ruptura de lo cotidiano. Los espectáculos callejeros atraen gente sin importar su contenido, siempre y cuando éste sea insólito.

La animación natural

Cada vacacionista aprecia de diferente manera las manifestaciones de la naturaleza: paisajes, flora, fauna, etc. De este modo, la naturaleza puede verse bajo diferentes perspectivas:

El carácter salvaje de los paisajes. En Escocia, las tierras altas tienen una reputación bastante sólida y son objeto de una protección ecológica total. De la misma manera, los encantos de Irlanda no pueden dejar indiferentes a los amantes de la naturaleza.

La abundancia de la fauna. Kenya cuenta con reservas de una rara riqueza que atraen a un gran número de europeos. En 1988 disfrutaban de safaris. Kenya fue el primer lugar con este tipo de turismo, que ha aumentado progresivamente a otros destinos como Tanzania, donde los recursos no se han explotado de forma adecuada, y Rwanda, cuyos gorilas en pleno corazón de la selva son una atracción

La riqueza de la flora. Con frecuencia la calidad turística de las reservas más visitadas está ligada a una abundancia vegetal (clima caliente y húmedo) que se encuentra en zonas relativamente inaccesibles.

Los desiertos. El éxito de los grandes rallys (principalmente el de París-Dakar) creó una cierta moda alrededor de estos sitios, se trate del Sáhara, del Sinaí, del Tíbet o de los Andes.

Las islas relativamente desiertas. Aunque el sueño de los vacacionistas se enfoca principalmente en el destino, pocos lo llevan a cabo, principalmente por la cuestión financiera, “la ausencia total de la civilización, pasada y presente, es más difícil de soportar de lo que imaginamos”.

La animación histórica

Nuestro tema privilegiará a los vestigios históricos, dado que las catedrales, capillas e iglesias escasamente pueden valorarse por razones deontológicas y financieras (toda inversión que pretenda convertir uno de estos sitios en valores turísticos, no podrá ser amortizada porque no se podrán cobrar derechos de entrada).

Gran número de monumentos históricos son ocupados, ya sea por ad-

ministraciones (ministerios, oficinas fiscales, etc.) o por representantes de entidades territoriales (sede de consejo general y de consejo regional, alcaldías, etc.). Notemos que buena parte de estos sitios está habitada y que sus propietarios no desean ser molestados por los visitantes. Por otra parte, algunos castillos están abiertos al público, sin que sus ocupantes lo hallan deseado necesariamente; en efecto, esta obligación acompaña la concesión de ciertas subvenciones. Sin embargo, ellos se esfuerzan por todos los medios para limitar el área de visita. Todos estos factores constituyen una barrera para hacer una valoración eventual y eficaz de esta parte de nuestro patrimonio.

Los visitantes de museos, zonas arqueológicas y castillos tienen motivaciones muy diversas, y entre ellos se distinguen seis perfiles:

1. Los apasionados de la cultura en el sentido amplio.
2. Los nostálgicos de la vida pasada.
3. Las personas interesadas por la historia particular de un monumento.
4. Los curiosos.
5. Los caminantes.
6. Los forzados por la visita.

Frente a un público tan diverso, los responsables de los vestigios históricos deben tener por lógica un doble objetivo:

- Satisfacer la demanda de saber de los más exigentes.
- Transformar, con una primera iniciación, la simple curiosidad en una actitud más activa.

Los diferentes enfoques de la animación histórica

Nos esforzaremos por reproducir las múltiples concepciones que han fundamentado la estrategia de los administradores.

Los enfoques extremos

El enfoque estrictamente académico. Consiste en respetar el sitio en su estado presente sin buscar privilegiar tal o cual dimensión específica; sólo se busca una cierta autenticidad y se excluye por completo el enfoque comercial. Estos monumentos por lo regular son amueblados, no buscan recrear el ambiente de una época ni reproducir el pasado. De una extraña frialdad, este tipo de sitios aparenta una concepción puramente elitista y no responde a los deseos del público en general.

El enfoque excesivamente contemporáneo. Corresponde a la voluntad de revivir el pasado utilizando técnicas contemporáneas que apenas si respetan el espíritu de la época. Este es el comportamiento característico de los estado-

unidenses, poco familiarizados con la historia y la cultura de los países latinoamericanos y europeos.

El enfoque pedagógico-histórico

En este enfoque se distinguen con claridad dos concepciones acerca del monumento visitado. En primer lugar, concebimos un espacio que responde a las comodidades más diversas (restaurantes, sanitarios, etc.), y enseguida los objetos de recreo, con apoyos como maquetas, exposiciones, videos, películas, que ayudan a realizar el objetivo pedagógico. En segundo lugar, concebimos un espacio que corresponde al sitio en sí; para el cual hemos sido preparados eficazmente en el primer espacio. Este enfoque busca atraer la atención de todos, respeta la autenticidad de los lugares sin olvidar el carácter funcional de las visitas ni la dimensión pedagógica.

El enfoque de reconstrucción del pasado

Ahora el castillo “reconstruido” dentro de una perspectiva histórica, es decir, revive en su cuadro original.

El enfoque jardín. La mayor parte de los castillos estaban rodeados de hermosos jardines, que al paso de los años no pudieron conservarse. Y aunque gran número de ruinas se han restaurado, pocos propietarios han reconstruido los jardines que las rodeaban.

El enfoque caza. Bajo el antiguo régimen, la aristocracia practicaba la caza con regularidad y con mucho formalismo. Así, un castillo puede atraer al público no tanto por su arquitectura, sino por la ambientación de actos a los que asistía la sociedad de siglos pasados.

El enfoque sitio habitado. El visitante, generalmente sensible a la belleza de la arquitectura, desea reencontrar el interior del castillo tal como se presentaba en su esplendor pasado (muebles, decoración, etc.).

El enfoque reconstrucción histórica total. Se “recoloca” el monumento en su cuadro original. El objetivo consiste en reconstruir alrededor del castillo un pueblo conforme a las realidades de la época feudal; callejones, granjas, artesanos, etc. La preocupación por el mínimo detalle caracteriza esta iniciativa bastante interesante; sin embargo, se camina entre el fango cuando llueve y el polvo incomoda al visitante cuando hace calor.

El enfoque personaje

Todo castillo es mudo testigo de la venida de numerosos personajes importantes que han permanecido allí. El propietario podrá entonces dar valor al sitio con un nombre ilustre, al cual consagrará varias salas, para interesar a un vasto público.

El enfoque cultura

El enfoque museo. Los británicos frecuentemente transforman sus castillos en museos, en los que dan preferencia a las colecciones de valor histórico (pinturas, etc.). Sin embargo, debe considerarse siempre que los conceptos de monumento y museo son distintos.

El enfoque música. Si ubicar un museo dentro de un castillo no es lo adecuado, hay que dar valor al sitio por medio de la música (de preferencia medieval o clásica).

El enfoque espectáculo

El enfoque alumbrado. El misterio, lo imaginario, los mitos ligados a los monumentos antiguos se encuentran acentuados por la magia de las luces. ¿Acaso no son lugares privilegiados, en los que han morado personajes importantes de nuestra historia, de donde invariablemente se derivan los cuentos de hadas y de donde nacen las creencias y leyendas? El valor de un sitio no se limita al alumbrado; es apoyado por lo general con un conjunto global de luz y sonido.

El enfoque evento histórico. La reconstrucción de escenas históricas puede lograrse mediante personajes de cera, espectáculos caracterizados por actores, etcétera.

Los problemas para llevar a cabo los diferentes enfoques

1. **La calidad del servicio fuera de las visitas.** A priori, ciertas reglas deberían ser impuestas por lógica: la extensión de los periodos de apertura (horas, días) puede evitar filas de espera demasiado largas, claridad en la señalización, el abandono de letreros de prohibiciones diversas (su eficacia parece cada vez más sujeta a precaución; por otro lado, dan la impresión al visitante de que no es bienvenido y le recuerdan una cultura un tanto administrativa), la supresión de objetos artificiales múltiples (cuya falsa autenticidad sea obvia para todos), una recepción de calidad, la destreza de las guías de distintas lenguas extranjeras, la sencillez de los procedimientos (Tinnard, 1992).

2. **El tiempo de visita.** La ciudad de Versalles recibe cada año a más de 4 millones de visitantes, quienes en promedio dedican tres cuartos de hora para la visita. Sin ninguna duda, la creación de salas específicas con maquetas, películas, etc., debe llevar un aumento considerable del tiempo de visita, y permitir al castillo, el más prestigiado de Francia, cumplir con fines culturales más amplios.

3. **La importancia del capital necesario.** Los esfuerzos deben hacerse tanto en el exterior (banquetas, empedrados, etc.), como en la decoración interior. Pero las sumas que se necesitarían para amueblar estos castillos con

los estilos de su época exceden por mucho los créditos disponibles. Además del costo de transformar sistemáticamente los monumentos y museos, está el costo de adquisición de colecciones, lo que ocasiona numerosos problemas de seguridad.

Subrayemos por último que algunos vestigios históricos no poseen ni electricidad, ni calefacción ni sanitarios. Obstáculos difíciles de sobrepasar para valorar estos sitios. Ciertos grupos turísticos pueden entonces, en este contexto, aportar su experiencia y capital necesarios.

4. El principio de responsabilidad. La política que se aplica para cada monumento está determinada por diversos responsables. Sin duda, conveniría asociar a cada castillo un solo responsable quien definiría un proyecto unitario, coherente y ambicioso.

El turismo histórico se refiere también al descubrimiento de los sitios de guerras. Si el este de Francia (Verdun, etc.) siempre ha atraído a un gran número de turistas, no podemos subestimar el interés que hay por las playas donde fue el desembarque en la Segunda Guerra Mundial.

LA ANIMACIÓN CULTURAL

Dentro de este aspecto trataremos esencialmente la cuestión de museos y festivales.

Los museos

Enseguida damos la traducción de la entrevista realizada a E. Lehalle, responsable de las acciones relativas a la dirección de los museos de Francia, por parte de Gabriela Rueda (abril, 1995), estudiante de intercambio UDLA-P:

¿Cómo puede definirse la noción de museo? En 1992, la noción de museo abierto al público tenía 200 años. La ausencia de protección del título museo ha permitido la proliferación de empresas muy diversas que no corresponden a las características reconocidas por la gran mayoría de países miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos); organismo que da la definición siguiente: "El museo es una institución permanente, sin fin lucrativo, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público y que hace investigaciones concernientes a los testimonios materiales del hombre y de su ambiente, los adquiere, los conserva, los comunica y principalmente los expone para fines de estudio, educación o deleite."

¿Cuáles son las características más sobresalientes de la clientela de los museos? En otoño de 1990, bajo la base de trabajos efectuados por so-

ciólogos, una constante se imponía: una persona de cada tres, jamás ha visitado un museo. Actualmente es cierto que la asistencia ha aumentado, pero bajo la influencia del dicho “aquellos que venían, ahora vienen con más frecuencia” indica que no hay un incremento notable en las visitas a museos. Se distinguen diferentes categorías de visitantes: amantes de corazón de la cultura, coleccionistas apasionados de las visitas de tipo cultural, que saben aprovechar todo lo que ofrece el museo (abonos para conciertos, cine, conferencias, etc.) y los visitantes individuales, que no aprecian el bullicio de los grupos de niños o de las masas turísticas. Estos últimos son poco tomados en cuenta: de 1000 museos, 450 disponen de un servicio cultural, 40 solamente organizan una recepción, una promoción y visitas específicas para la clientela turística.

En el marco de una verdadera política turística con la perspectiva de estabilizar a los turistas de paso, con el fin de que los ingresos económicos sean importantes, el museo debe contribuir en la promoción, prospección y acciones conjuntas con organismos públicos y privados. La creación de circuitos temáticos en una ciudad, un departamento o una región, pueden ser organizados por los museos, en conjunto con otros monumentos históricos, paisajes y la hotelería. Saquemos provecho de un recurso que es uno de los más ricos del mundo: el de los museos.

¿Qué enseñanzas podemos aprender de las experiencias extranjeras? Los museos italianos, franceses, españoles, belgas y los del norte de Europa han establecido fuertes estructuras preocupados tanto por las colecciones como por el público. Su desarrollo constituyó por mucho tiempo el modelo para los museos del mundo, en especial por la creación de verdaderos servicios para niños y adultos: el Riksstallningar, en Suecia, dispone de un centro de exposiciones, obra maestra de organización y dinamismo. Las exposiciones son concebidas y realizadas “a la carta” y su museografía está perfectamente adaptada para los clientes que la solicitan.

De una manera más tradicional, Alemania, sobre todo desde hace 20 años, ha desarrollado una política de renovación y creación de grandes museos regionales. Estos nuevos programas arquitectónicos son fuertes inversiones pero representan suntuosas ventanas para el país; también los museos aportan nuevas soluciones a los profesionales y a sus vecinos en términos de organización, administración y financiamiento.

Algunos museos del continente americano están financiados por donaciones de fundaciones y empresas, otros son auspiciados por los gobiernos estatales y federales.

Los festivales

Desde hace 20 o 30 años, un gran número de festivales se han creado en Francia. La palabra festival presenta algunas ambigüedades, ya que esta no-

ción agrupa situaciones muy diferentes, en algunos casos, representaciones solamente, en otros una verdadera organización.

Los fines de un festival

No sólo los organizadores de este género de manifestaciones deben ser creativos y originales, sino que también deben ser claros sus objetivos. A continuación se mencionan los fines:

- *Creación festiva.* Se busca reencontrar el sentido de la fiesta y crear un ambiente de convivencia.
- *Reforzamiento de la unidad de la población alrededor de un proyecto.* La población está implicada en el montaje de espectáculos históricos sobre una base puramente benévola sin la que, por razones financieras, tales eventos no podrían realizarse.
- *Búsqueda de una identidad histórica propia.* Los habitantes de una nación buscan de forma individual o colectiva sus raíces por medio de la genealogía, pues desean conocer la historia de las ciudades o pueblos que habitan.
- *Apoyo de la comunicación.* La ciudad que propone un festival hace una labor de comunicación para informar a los clientes potenciales. Algunas localidades salen así del anonimato; otras llegan a modificar su imagen de esta manera. Los festivales permiten al país entero darse a conocer en el exterior.

Aspectos financieros

Más allá de la ambición de sus organizadores, el costo de un festival varía considerablemente según su naturaleza, al igual que los efectos económicos, ya que intervienen el lugar, los atractivos de la región, el mar, la importancia del parque hotelero, la densidad de sus comercios, etcétera.

El festival, ¿un componente aparte del sector turístico?

A excepción de ciertos festivales internacionales y nacionales en el mundo pueden atender sólo al 20 % de sus clientes extranjeros, sus productos se dirigen principalmente por la barrera lingüística. De hecho, los extranjeros están interesados en el patrimonio monumental y no tanto en el festival en sí.

Numerosos factores hacen difícil la venta de festivales por medio de agencias: la programación se establece con frecuencia demasiado tarde; la capacidad hotelera no siempre es suficiente y por último, los espectáculos histó-

ricos, que recurren masivamente al patrocinio, suscitan el escepticismo de los distribuidores turísticos. La gente va a los festivales de manera individual, sin pasar por un distribuidor. Por último, notemos que los organizadores de estas manifestaciones se desenvuelven en el ámbito de la cultura y el arte, y manifiestan un cierto rechazo por las cuestiones financieras y comerciales.

Otras formas de cultura

La cultura cubre múltiples dominios que pueden integrarse en las estancias turísticas, laborales, de convenciones, etc. Por lo que sus diferentes presentaciones son:

- *Literatura. Lire et Partir* (Leer y partir), propone como oportunidad dentro de un circuito, descubrir un autor por los lugares que éste frecuentó.
- *Civilizaciones. Arte y Vida* (es la forma en que en el lugar de los hechos históricos vas a comprobar, disfrutar y experimentar la sensación de ese pasaje histórico) ofrece, con una base cultural definida, descubrir el país visitado desde el ángulo de la civilización dentro de una perspectiva histórica.
- *Música*. Algunos circuitos de estancias cortas programan las principales óperas de Europa Occidental y Oriental (París, Milán, etc.). Otros permiten escuchar conciertos en el Sáhara argelino, teniendo como marco la belleza fascinante del desierto. Otros han organizado recientemente óperas en pleno bosque virgen como destino para los recién casados.
- *Maestría lingüística*. Muchos estudiantes se dirigen al extranjero para perfeccionarse en el aspecto lingüístico.
- *Acupuntura*. La asociación Amitiés franco-china organiza en China talleres de iniciación a esta práctica médica por tanto tiempo desconocida para el mundo occidental. En la actualidad es un atractivo cultural para sus visitantes.
- *Astronomía*. El pago de algunas estancias deportivas de invierno incluye, además del hospedaje, renta de esquís y acceso a las pistas, lecciones de astronomía y observaciones telescópicas.
- *Informática*. Desde 1981, el Club Méditerranée propone talleres de iniciación a la informática en Kamarina (Sicilia). Después de esto, numerosos prestatarios programan talleres de similar calidad.
- *Bolsa*. Desde que los cursos bursátiles han registrado progresos espectaculares (a partir de 1982), gran número de visitantes han deseado iniciarse en las técnicas de este mercado específico; también, el conocimiento de éstas ha sido integrado en los circuitos turísticos de cada país.

- *Artesanía*. Desde fines de la década de 1960, algunas estancias proponían la iniciación a dominios específicos de interés para una minoría de personas fuertemente motivadas: pintura en piel, cerámica, etc. Hoy es un motivo principal de atracción turística.

LA ANIMACIÓN GASTRONÓMICA

Algunas personas asocian el arte de la gastronomía con la calidad de vida. Muchas respuestas confrontan esta hipótesis. Por una parte, el vino de calidad mediocre, cada vez menos utilizado en beneficio de los vinos más refinados; por otra parte, las asociaciones gastronómicas se multiplican rápidamente. Proliferan los guías en este tema. Los operadores turísticos han elaborado circuitos gastronómicos: la ruta de los vinos, la de los quesos, de la sidra, etc., con visitas a los lugares de producción y degustación.

Después de mucho tiempo Francia volvió a ocupar un lugar privilegiado en el nivel internacional en gastronomía. Pero los gustos de otros países vecinos no coinciden con los del país necesariamente. Sin embargo, constatamos que cierto número de extranjeros (ingleses, alemanes y estadounidenses) frecuentan nuestro país, se convierten en conocedores finos del arte culinario y formulan nuevas exigencias a nuestros restauranteros. Los talleres de cocina propuestos en ciertas estaciones turísticas del litoral atraen a gran número de ingleses que reciben un diploma al final de esta formación. En estas condiciones, los circuitos culinarios deberían desarrollarse lógicamente alrededor de las naciones y conocer un éxito creciente en diferentes poblaciones extranjeras (Tinard, 1992).

LA ANIMACIÓN PROFESIONAL

La palabra negocios genera un importante flujo de dependientes turísticos, y para el mercado específico de los congresos, un festival, un parque recreativo y un campo de golf. Sin embargo, frecuentemente contribuyen a la animación del profesionista en ese viaje de negocios.

El concepto de “Palacio de congresos”

Para definir de la mejor manera este concepto conviene por una parte apreciar las finalidades, y por la otra examinar precisamente los eventos susceptibles. El propósito de los palacios o centros de congresos o convenciones es:

- Ser un factor motor de la actividad turística.
- Ser un apoyo de comunicación.
- Ser un medio de recreación de la vida local.



Polivalencia

Inicialmente los palacios eran conocidos por acoger reuniones profesionales (coloquios, congresos, seminarios). Las sesiones generales se efectuaban en un auditorio grande y las salas más pequeñas se empleaban para grupos de trabajo. En la actualidad constatamos que los grandes congresos de más de 2500 participantes son cada vez más raros, lo normal es que haya de 200 a 700 personas.

Los centros de congresos dotados de espacios para exposición respondieron progresivamente a las necesidades de los organizadores de congresos y exposiciones; 60 a 70 % de los congresos se acompañan de exposiciones (Tinnard, 1992).

Los centros o vestigios históricos también se utilizan para lanzar productos nuevos. Actualmente notamos en las edificaciones nuevas una tendencia marcada a ofrecer una gran diversidad de servicios a la vez para trabajar y distraerse. Por ejemplo, el centro de negocios y de comunicación de Port-Marly, además de las salas, las superficies de exposición y servicio deportivos tiene 36 canchas de tenis y dos piscinas. De la misma manera, el futuro Palacio del Mediterráneo tendrá un complejo centro de negocios, que incluirá un centro de seminarios, boutiques de lujo, centro de recreo, una residencia turística. Por último, los auditorios también son conocidos como salas de espectáculos (culturales o no) que cubren las necesidades de la población local.

En conclusión podemos decir que la animación va a ser el conjunto de opciones (motivos) que podemos utilizar o demandar para lograr recrearnos, con un programa u horario establecido; si esto se disfruta, es productivo individualmente y entonces fue posible que la animación, por medio de la recreación, nos diera momentos de ocio positivo. Ahora bien, si a una persona no le fue bien, no le gustó, estuvo mal organizado, se logró que esa animación fuera mal ejecutada por la recreación, y dejara como resultado un ocio improductivo individualmente, es decir, un ocio negativo.

En la figura 4.1 se incluye un cuadro sinóptico de la clasificación mencionada.

LECTURA RECOMENDADA

Gallego, Jesús Felipe, *Animación turística y hotelera. Caso práctico. Principios generales para la dirección en establecimientos hoteleros*, España, 1989.

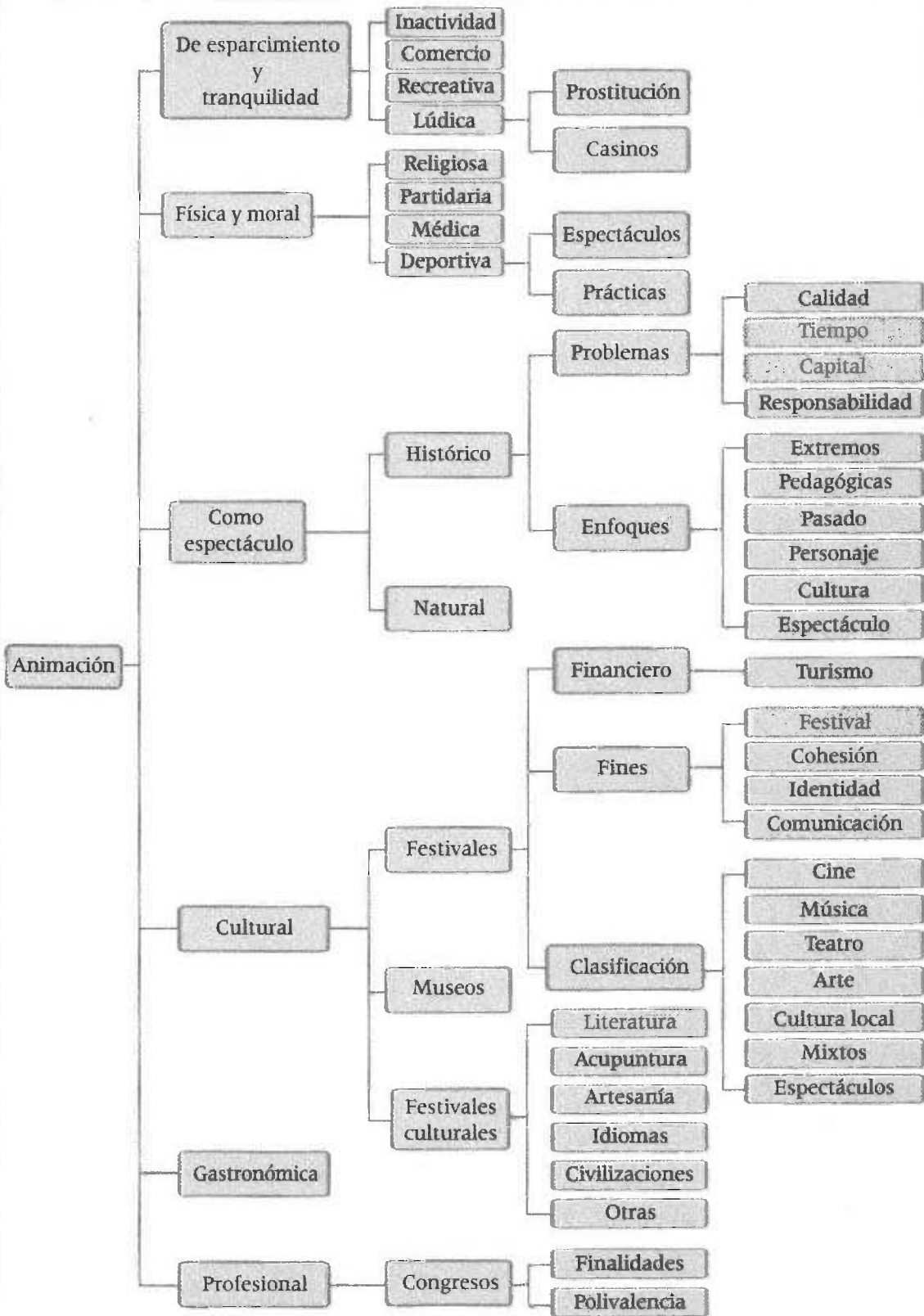
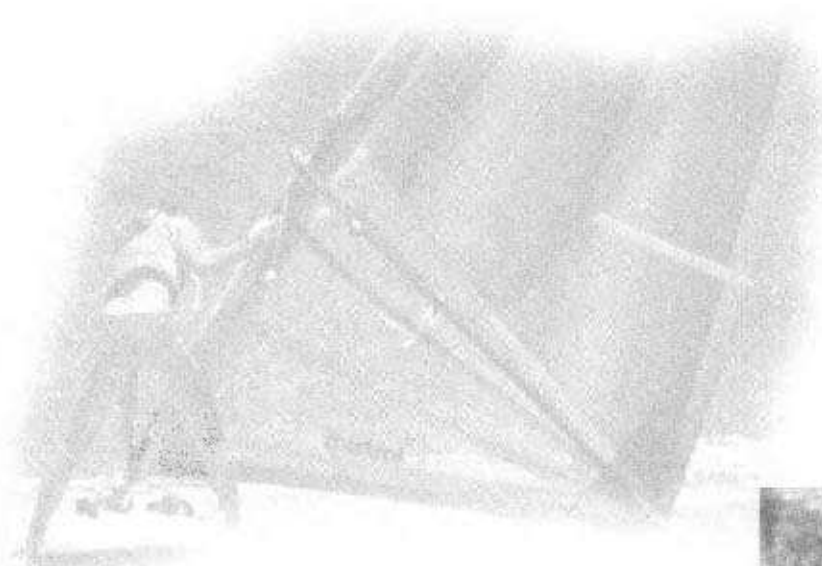
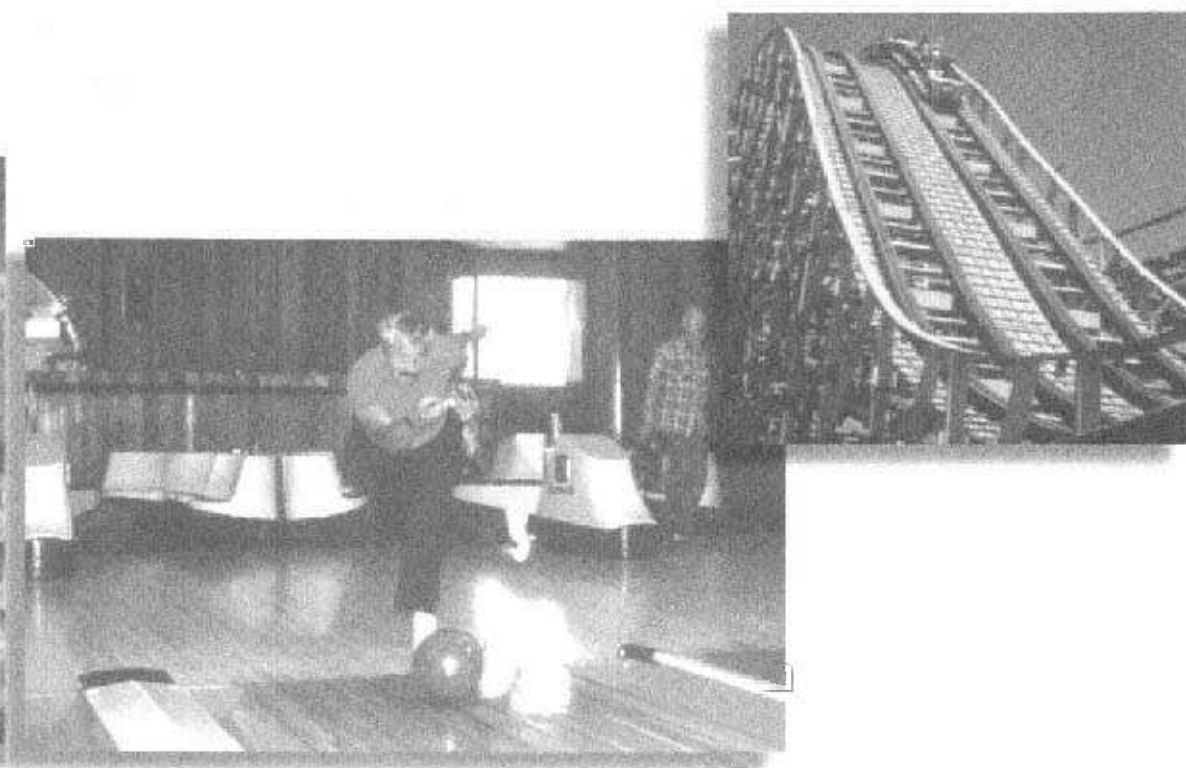


Figura 4.1







Un ser humano feliz es aquel que une a las satisfacciones diarias de su producción laboral, las formas gustosas de desarrollo individual, compartido o colectivo, que le permiten disfrutar con plenitud su existencia en la comunidad. La recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psicoespirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización (Butler, 1988).

La vida actual se caracteriza por una búsqueda permanente de tiempo no obligado, lo que disminuye las horas de labor semanal y aumenta los periodos de vacaciones, por lo que hay mayores oportunidades para autoprogramarse.

La palabra recreación se usa para designar una variedad infinita de actividades humanas, pero siempre se refiere a aquellas que se realizan por placer, sin una finalidad utilitaria o un propósito económico. Por esta razón son tareas que se ejecutan en el tiempo libre, cuando se elige libremente lo que se quiere hacer.

Butler da la siguiente definición de recreación: "Es una actividad que no se realiza con el fin específico de obtener alguna recompensa aparte de sí misma, que se practica habitualmente en horas libres y que ofrece al hombre la oportunidad de dar salida y expresión a sus necesidades físicas, mentales o creadoras, y a la que se dedica con un deseo interior y no por compulsión externa" (Gold Seymour, *Recreation Planning and Design*, McGraw-Hill, Nueva York, 1980).

Un proceso racional, correcto y saludable del desarrollo individual consiste en liberar al hombre de la enajenación, el automatismo y las acciones cotidianas. Este proceso convoca a una participación social más amplia, más libre, al cultivo desinteresado del cuerpo, la sensibilidad, la razón y los conocimientos.

Existe una relación directa entre pautas culturales y recreación. Con esto

queremos decir que la persona dotada de una gran capacidad cultural intelectual es capaz de lograr una mejor captación sensitiva, emocional y profunda de la mayoría de las cosas. De todo esto se concluye que a mayor cultura corresponde un mayor acceso a las formas recreacionales satisfactorias.

CARACTERÍSTICAS

Las actividades recreacionales, según Gold (1990), deben cumplir una serie de características para que puedan considerarse como una actividad puramente recreativa. A continuación se mencionan:

- Se efectúan libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección.
- Se realizan en un clima y con una actitud donde predominan la alegría y el entusiasmo.
- Se realizan desinteresadamente, sólo por la satisfacción que producen.
- Dan lugar a la satisfacción de las ansias psicoespirituales.
- Dejan una semilla en el aspecto formativo o social.
- Dan lugar (a veces, no siempre) a la manifestación de valores preponderantes en la estructura espiritual de la persona.
- Dan lugar a la liberación de las tensiones propias de la vida cotidiana.
- No esperan un resultado final ni una realización, sólo anhelan el gusto de la participación activa.

CLASIFICACIÓN

Se clasifica a partir de la base de que todo aquello que el ser humano realiza en su tiempo de ocio, porque le gusta y le entretiene, es una actividad inicialmente recreativa (Boullón, 1986).

POR SU ACTITUD

Existen dos formas básicas recreacionales:

1. Pasivas: aquí la actitud del hombre es sólo receptiva.
2. Activas: aquí el hombre se ve impulsado a erigirse como actor de sus procesos recreacionales.

Las diferentes actividades recreacionales se clasifican según la valoración de las posibilidades de participación directa de la persona en ellas:

<i>Receptivas</i>	<i>Ejecutivas</i>
Lectura	Conversación
Audición musical	Paseos
Asistencia a conferencias	Coleccionismos
Espectáculos teatrales	Crianza de animales
Cinematografía	Deportes
Radiotelefonía	Cocinar
Televisión	Danza
	Composición escrita
	Experimentos
	Dramatizaciones
	Juegos
	Cantos
	Ejecución musical

POR SU MOTIVACIÓN

La recreación se ha convertido en una necesidad de uso del tiempo libre, sin embargo, nuestras ciudades presentan un gran déficit en la prestación de servicios recreacionales, que se acentúa a medida que en las comunidades disminuye el nivel de ingresos de los habitantes. Estas deficiencias cuantitativas se extienden a la calidad de los servicios de la planta instalada, hecho que se puede atribuir, en parte, al subdesarrollo y al consecuente desinterés por investigar cuáles son las motivaciones que impulsan a los usuarios recreacionales. Por ello, cualquier intento de intervenir para resolver el problema debe partir del conocimiento de qué es lo que incita a la gente, ya sea a salir de su casa para pasar algunas horas en otras partes de la ciudad, o bien, a quedarse en su casa disfrutando de su tiempo libre. Estas motivaciones pueden ser de dos clases: psicológicas y obligadas.

Psicológicas

a) Por hastío. Comprende una serie de estados de ánimo negativos originados por problemas personales, o por el rechazo a los conflictos de la vida urbana cotidiana y la sensación de impotencia frente a dificultades de todo tipo. Por este hastío mucha gente sale de su casa, buscando en la ciudad algún factor compensador que la ayude a evadir los problemas a los cuales no encuentra solución. En cierta medida la motivación "hastío" coincide con el "deseo de cambio".

b) *Para efectuar compras.* Se refiere a las gratificaciones que nos damos cuando salimos a comprar algo que nos gusta, ya sea para nosotros o para regalar, y excluye a las compras de abastecimiento de la casa. Como respuesta a esta motivación encontramos los diferentes centros comerciales.

c) *Para pasear.* Es uno de los sentimientos más normales y generales del uso del tiempo libre. Querer salir a pasear durante los días feriados es la reacción lógica de cualquier persona, pero para satisfacerla es necesario que la ciudad ofrezca a todos múltiples alternativas. De lo contrario, los paseos se hacen rutinarios, con lo que dejan de cumplir su fin. Por lo general, cuando se quiere pasear se piensa en alguna salida al aire libre, más que en ir a un cine o a un bar.

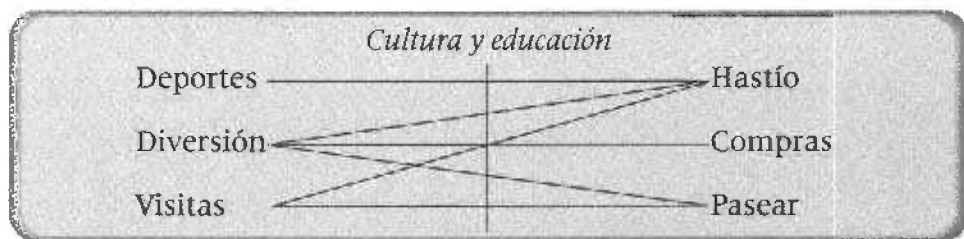
d) *Para hacer visitas.* Es un recurso al cual se acude muchas veces, pero para que sea efectivo requiere que la visita no sea obligada, ni por razones sociales ni de trabajo sino voluntaria. También incluye el recibir visitas en la propia casa, siempre que tal hecho cumpla con el requisito anterior.

e) *Por diversión.* Lo mismo que pasear incluye a los deseos más frecuentes que motivan a salir del hogar o a quedarse en él, pero haciendo aquello que nos causa placer, como son las manualidades o cualquier tipo de pasatiempos. Las motivaciones por diversión son más precisas que las de pasear, pues incluyen salidas al cine o al teatro y otras similares.

f) *Para practicar deportes.* Se limita a aquellos deportes que la planta instalada permite hacer en cada ciudad y en su entorno inmediato. Esta motivación es muy precisa y ocupa gran parte del tiempo libre de las personas aficionadas a la práctica de cualquier deporte.

g) *Por razones culturales.* Incluye actividades como la asistencia a conferencias, cursos de corta duración que informan sobre temas específicos, exposiciones y salones de pintura, conciertos de música clásica, museos y bibliotecas.

Ninguna de las siete motivaciones es absolutamente independiente, ya que se relacionan de la manera siguiente (Boullón, 1986):



Comenzando por el hastío, se observa que por ser la motivación más imprecisa en sí misma no conduce a nada, pero puede incitar a pasear, a visitar a un amigo o pariente, a salir de compras (aunque al final no se compre nada) o a concurrir a cualquier sitio de diversión. Las compras y los deportes responden a la intención de hacer cosas concretas aunque no por ello excluyentes, por ejemplo, la práctica de deportes a veces se conecta con otras actividades

paralelas de tipo educativo o cultural, mientras que las compras se unen a diversión y a pasear. Por su parte, la motivación pasear frecuentemente induce a alguna compra no pensada, aun cuando sea de menor monto o a realizar alguna otra diversión. En cuanto a cultura y educación, visitas y diversión son motivaciones que por distintas causas no conducen a otras, pero que pueden recibir usuarios que salieron de sus casas pensando en otros asuntos.

Obligadas

La categoría que se refiere a las motivaciones por obligación está representada por un único caso que hemos denominado “familia”, para incluir en ella al círculo de relaciones ineludibles no recreativas como son: tener que asistir a un enfermo, ir a la fiesta de algún miembro de la familia, acompañar a alguien que tiene que realizar un trámite, o bien participar en alguna actividad que otro eligió por razones psicológicas sin consultarnos.

POR SU DEMANDA

La recreación se puede realizar tanto en casas particulares como fuera de ellas. La demanda recreacional, que siempre está constituida por personas que residen en la misma ciudad, se puede dividir en diferentes tipos:

1. **Recreación selectiva.** Las personas que van a un club o a las casas de fin de semana integran un grupo selectivo, pues para poder entrar a un club hay que ser socio y para concurrir a una casa de fin de semana hay que ser propietario o pertenecer a su familia o grupo de amistades.
2. **Recreación masiva.** Como su nombre lo indica, se realiza en grupos de personas; puede tener dos subclasificaciones:
 - a) *Recreación popular.* La demanda recreacional se produce espontáneamente con el flujo de personas que cada fin de semana o día feriado se vuelca a las calles de la ciudad buscando algo que hacer. Requiere servicios gratuitos o de muy bajo costo, y la habilitación de áreas urbanas del tamaño suficiente para albergar a un número creciente de usuarios de este nivel.
 - Parques o plazas municipales.
 - Desfiles.
 - Verbenas populares.
 - Día de muertos.
 - 15 de septiembre.

b) *Recreación social.* Muy cercana al nivel popular se encuentra la tipología de la recreación social, la cual requiere la participación del Estado para crear en las ciudades una planta recreacional destinada principalmente a los jóvenes y viejos, que mediante el pago de una cuota mínima para mantenimiento y operación, brinda servicios programados y dirigidos por expertos en recreación para tales usuarios.

- Ferias.
- Zoológicos.
- Bailes del pueblo.
- Museos.
- Estadios.
- Cines.

Enseguida se muestran las necesidades de la gente y las maneras de satisfacerlas:

La gente quiere:

Divertirse
 Entretenerse
 Distraerse
 Liberarse
 Descargar tensiones
 Relajarse
 Alegrarse
 Solazarse
 Evadirse

Lugares que ofrece la ciudad

1. Pasivamente: infraestructura y formas recreacionales receptivas

Parques y plazas
 Lugares de veraneo
 Áreas libres, bosques
 TV y radiotelefonía
 Cines, teatros y circos
 Balnearios, piscinas
 Parques de diversión
 Salones de juego
 Salones de baile
 Espectáculos deportivos
 Áreas de juego y deportes

Y para lograrlo recurre a:

Paseos, visitas

Lectura

Espectáculos, TV

Juegos, competencias

Reuniones, conversación

Danzas

Pasatiempos

Música

Gimnasia, deportes, etcétera.

2. Activamente: organizaciones técnicamente concebidas para su satisfacción

Escuelas comunitarias

Clubes

Colonias de vacaciones

Campamentos educativos

Organizaciones recreacionales, industriales o comerciales

Sociedades, centros comunitarios, parroquias, etcétera.

Centros de recreación

(Rodríguez y Molina, 1987.)

ELEMENTOS

A continuación se mencionan algunos elementos indispensables para la recreación activa y pasiva.

ELEMENTOS DE RECREACIÓN PASIVA

- Lectura: libros, revistas, artículos, periódicos.
- Audición musical: discos compactos, casetes, aparatos reproductores.
- Asistencia a conferencias: salones, auditorios.
- Espectáculos teatrales: teatros, obras.
- Cinematografía: cines, películas.
- Radiotelefonía: programas de radio, el radio.
- Televisión: el televisor y la programación.

ELEMENTOS DE RECREACIÓN ACTIVA

- Conversación: reuniones sociales, debates.
- Paseo: lugares adecuados.

- Coleccionismo: artículos con características similares.
- Crianza de animales: animales.
- Deportes: instalaciones y artículos adecuados.
- Cocina: arte culinario.
- Danza: música.
- Juegos: gente, juegos.
- Canciones: conocer y cantar canciones.
- Ejecución musical: algún instrumento musical.

PERSPECTIVAS

Las actividades recreativas no pueden agruparse según las satisfacciones que la gente busque en ellas. Para cada persona una actividad puede tener distintas satisfacciones. Lo importante es conocer de qué manera se pueden satisfacer los deseos fundamentales de la gente. Por ejemplo, una persona puede participar en una actividad musical no precisamente por sus intereses en la música, sino porque esta actividad le da la oportunidad de relacionarse con gente y relajarse, lo que no consigue con alguna otra actividad (Buttler, *Introduction to community recreation*).

A continuación se mencionan las satisfacciones que la gente busca por medio de la recreación y la forma en que las diferentes maneras de recreación contribuyen a la felicidad humana.

1. **Creatividad.** El deseo y la capacidad de crear son dos preciadas posesiones que ha tenido el hombre a través de los años. La efectividad de la ocupación creadora significa una expresión propia, como lo establece la siguiente definición: “La cultura no es nada más cuestión de palabras y sonidos. Las manos también pueden hablar y llevar mensajes que revelen pensamientos y emociones tan profundas y sagradas, que las palabras no pueden expresar con facilidad. Trabajando con madera, barro y mármol, esculpiendo imágenes de sueños y emociones tan reales para ser simplemente dichas, el hombre se vuelve articulado, revela su yo incluso a sí mismo, vive en otro mundo, se entiende mejor a sí mismo, de dónde viene y a dónde va, da otra dimensión a su mundo” (Buttler, *Introduction to community recreation*).

Las formas de recreación más comunes en que esta necesidad encuentra su expresión son las artes y los oficios. Pero hay otros métodos igual de importantes en donde el deseo encuentra expresión. Hay quienes desarrollan esta creatividad componiendo música, escribiendo poemas o creando personajes de un cuento o una obra de teatro. Es un hecho que el grado en que el espíritu creativo se presenta en cada actividad determina si fue o no una experiencia vital.

2. **Compañerismo.** El hombre es por naturaleza sociable. Ya que la mayoría de las formas de recreación son actividades grupales, se relacionan de

forma directa con las necesidades humanas de compañerismo, relaciones sociales y actividades cooperativas. Las actividades que comúnmente se consideran como satisfactorias para esta necesidad particular son fiestas, bailes sociales, cenas y salidas de varios tipos, así como los deportes. También hay actividades como canotaje, excursiones y otras que son más satisfactorias cuando se realizan en compañía de otras personas con intereses similares.

La mayoría de la gente pertenece a grupos tanto por el gusto de estar en compañía como por su interés en tal actividad. Los fracasos en los programas de recreación se presentan porque los elementos sociales no son adecuados. La satisfacción primordial obtenida en muchas formas de recreación se relaciona con la sociabilidad, la estimulación y la mutua cooperación que resulta de la participación grupal.

3. Aventura: el deseo de nuevas experiencias. Desde la infancia toda la gente está en busca de nuevas experiencias y respuestas a una serie de preguntas que le ayudarán a su crecimiento y progreso. La curiosidad de los hombres y su deseo de nuevas experiencias explican la gran popularidad de los viajes.

Hay actividades como la vela, el campismo, el montañismo y la fotografía que ofrecen aventuras para la mayoría de las personas que las practican. En un grado menor los músicos encuentran aventura la primera vez que componen una pieza, al igual que los artesanos la encuentran al trabajar con un nuevo material o un actor al aprender un nuevo papel. El éxito de muchas historias populares, revistas y películas de acción se debe en parte a que ofrecen la oportunidad de vivir nuevas experiencias a un gran número de gente que no tiene el coraje, la ocasión o la habilidad de encontrar sus propias aventuras. Es importante mencionar que una actividad que es repetida un sinnúmero de veces ya no puede catalogarse como una experiencia nueva.

4. Significado de la realización. El hombre debe tener un significado de lo que es la realización para sentirse bien en su trabajo, asunto que es muy fácil conseguir con la recreación. Un niño emplea mucho tiempo en aprender un deporte con el objeto de ganar una posición en el equipo y destacar en él, igual que lo hace su padre en el golf, boliche, etc. La fascinación de las actividades de recreación se da cuando se pueden emplear las cualidades de la persona para mejorar en la actividad que desempeña.

5. Bienestar físico. La actividad física es una función fundamental de la vida. En la actividad de un niño una de las características es el constante movimiento de todo su cuerpo; incluso un adulto necesita actividad constante, sólo que la refleja de diferente forma.

6. El poder mental. El hombre debe desarrollar su mente mediante actividades tales como debates, discusiones de grupo, apreciación musical, etcétera.

7. Experiencia emocional. La experiencia emocional suele manifestarse de diferentes maneras, para algunos al ganar un partido, para otros al llegar el punto culminante en una novela o al lograr la composición de una canción.

8. **Disfrutar de la belleza.** El amor por la belleza es algo característico en el hombre, solamente que cada uno lo ve a su manera, para unos se refleja en el arte, para otros en la naturaleza, puede ser el ritmo de un baile, la armonía de los patinadores artísticos, etcétera.

9. **El significado del servicio.** No tiene que ver con la recreación en forma directa, pero es una forma de obligación y deber moral que resulta de la recreación.

10. **Relajamiento.** Dependiendo de la persona, el relajamiento es diferente. Por ejemplo, una persona que está cansada física, mental y espiritualmente se relaja de manera diferente que una persona que sólo tiene cansancio mental. Una persona que está cansada físicamente va a relajarse leyendo un libro, escuchando música, viendo una película, etc. Los individuos con cansancio mental se relajan realizando actividades deportivas, trabajando en el jardín, conversando, etc. Los niños pocas veces buscan relajamiento porque no tienen necesidad de ello.

ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES

Según Boullón, Molina y Rodríguez (1989), para conocer con mayor profundidad las características de las actividades turísticas y recreacionales y así poder programarlas con mayor acierto se deben conocer tres variables, esto con base en la observación y experimentación:

- Clase de actividad.
- Naturaleza de la actividad.
- Estructura de la actividad.

CLASE DE ACTIVIDAD

La clase de actividad turística se refiere a los diferentes tipos en que puede ordenarse. Esta clasificación debe poner atención en dos factores: las características de los diferentes atractivos turísticos y lo que puede hacer el turista en ellos. Las clases de actividades turísticas y recreacionales se pueden dividir en cinco categorías, según los requerimientos del turismo actual:

- *Esparcimiento.* Comprende paseos en vehículos especiales, a caballo o a pie, el uso de playas o piscinas, excursiones a las montañas o bosques que no requieren un adiestramiento especial, la realización de picnics (días de campo) y toda clase de actividades que sean atractivas para el turista y el recreacionista como ir a una discoteca, un bar o un restaurante.

- *Visitas culturales.* Se refiere a las actividades realizadas en museos, monumentos artísticos, iglesias, ruinas arqueológicas, lugares históricos, mercados, ferias tradicionales, artesanías, manifestaciones religiosas y populares, visitas a grupos étnicos o expresiones de arquitectura popular, la concurrencia a centros científicos y técnicos, y exploraciones mineras, agropecuarias o industriales.
- *Visitas a sitios naturales.* Corresponden a la observación y al disfrute de la naturaleza en sus diferentes manifestaciones, desde playas hasta grutas y cavernas, parques nacionales o ríos y caídas de agua, entre muchas otras posibilidades con actitud pasiva por parte del usuario.
- *Deportivas.* Esta categoría es muy clara de por sí, engloba la práctica de golf, remo, vela, esquí acuático, natación y todas las actividades que se relacionan con la pesca y la caza deportivas.
- *Asistencia a acontecimientos programados.* Por último, esta categoría tiene que ver con los espectáculos de luz y sonido, exposiciones, festivales, concursos de belleza, corridas de toros, partidos de fútbol, parques temáticos, espectáculos nocturnos, rodeos, carnavales y asistencia a congresos, seminarios y convenciones.

Cada una de las categorías anteriores se subdivide en dos tipos:

1. Actividades al aire libre.
2. Actividades bajo techo.

Tomando en cuenta las actividades que ahí se realizan, se deben planificar y resolver técnicamente los aspectos sobre espacios, que indiquen el carácter, tipo y tamaño de los edificios y áreas por construir.

NATURALEZA DE LA ACTIVIDAD

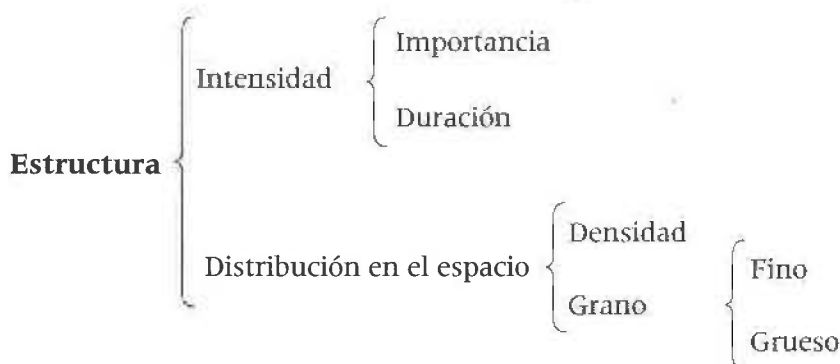
Se toma como sujeto de análisis al propio turista o recreacionista para investigar su comportamiento o actividad durante su visita a algún lugar o el uso de un servicio específico. La participación del turista en cada actividad puede variar entre cinco posibilidades:

1. El turista es protagonista (el usuario realiza la actividad, es activo).
2. El turista es espectador (persona que observa una actividad, es pasiva).
3. La actividad se realiza individualmente.
4. La actividad se realiza en grupo.
5. La actividad produce concentración.

Las dos primeras categorías corresponden a actitudes personales, las dos que le siguen a formas de realizar la actividad y la última, a la consecuencia espacial del modo de practicarla.

ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

Según Boullón (1986), los componentes de esta variable se pueden expresar como se muestra a continuación:



Los factores que conducen al conocimiento de la estructura de una actividad son la intensidad y la distribución en el espacio.

La intensidad de la actividad investiga su importancia relativa por medio de la cantidad de turistas que la practican y su duración, que se refiere a los días del año y a las mejores horas del día en que llega a su máxima expresión.

La distribución es el espacio, sirve para analizar y resolver las formas de ocupación del territorio y las necesidades de superficie de cada actividad.

Al momento de programar un centro recreacional no debe olvidarse que la posibilidad de establecer cualquier actividad depende de cuatro factores:

- Los gustos, deseos, preferencias y expectativas del consumidor.
- Las características del atractivo turístico o del sitio recreacional.
- La existencia en el lugar de una planta específica que además de definir su vocación sirva de apoyo a nuevas actividades que se quieran desarrollar.
- La existencia de una infraestructura de transportes y comunicaciones que faciliten el acceso rápido de los usuarios al lugar en que se localizará el proyecto.

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN RECREACIONAL

PARTICULARIDADES DE LA CONDUCCIÓN DE ACTIVIDADES RECREATIVAS

La particularidad estriba en que el grupo de personas debe realizar las actividades que les proponga el líder, no por imposición, sino que se elijan

por gusto. De modo que lo que se debe lograr al conducir actividades recreativas, es que el grupo quiera hacer lo que se le propone. De ahí que sea fundamental en la labor del líder recreacional el uso de las técnicas especiales que permitan la conquista psicológica del grupo para que responda satisfactoriamente (Carlos Cruz, Director del Instituto de la Administración del Tiempo Libre, 1993, Conferencia UDLA-P).

TÉCNICA PARA ENCARAR A GRUPOS: LA ACTITUD POSITIVA

El líder o conductor debe tener entusiasmo para que su función tenga un resultado efectivo. Asimismo debe tener una actitud positiva y las tres características siguientes:

- *Seguridad.* Capacidad técnica; conocimiento profundo de lo que se transmite; convicción plena de sus valores.
- *Aplomo.* Fuerte presencia frente al grupo; firmeza en la posición del cuerpo; vigor en la mirada y en el gesto.
- *Confianza en sí mismo.* El conductor debe detectar cualquier duda sobre su persona en la actitud conductiva; debe también olvidarse de él y pensar sólo en el grupo y en la actividad o el tema que conduce.

FORMAS DE MANIFESTACIÓN DE LA ACTITUD POSITIVA

La comunicación con el grupo de trabajo se establece por los tres medios inmediatos de manifestación:

- *La palabra.* Debe ser cálida, correcta, modulada, incitadora. Al hablar es muy importante utilizar la tercera persona del plural, ya que psicológicamente el grupo lo acoge de mejor manera.
- *El gesto.* Debe ser siempre cordial y amable. Una sonrisa casi permanente debe acompañar la conducción recreacional. Un gesto es mucho más elocuente que las palabras. La mirada debe dirigirse alternativamente a cada uno de los integrantes.
- *El movimiento.* Nuestros brazos, manos y cuerpo pueden acompañar con movimientos seguros y firmes la actitud positiva del conductor (Juan Carlos Cutrera, *Técnicas de recreación*, Stadium, Argentina, 1989).

UBICACIÓN DEL CONDUCTOR FRENTE AL GRUPO

Cuando el conductor encara una actividad frente a un grupo debe tomar en cuenta ciertos detalles de su posición que resultan provechosos:

- A sus espaldas no debe haber ningún motivo móvil ni excesivamente iluminado, ni de colores llamativos. Ello produciría una evasión psicológica de los participantes.
- Debe ubicarse de tal manera frente al grupo para que nadie quede fuera de su campo visual.
- Nadie debe quedar a sus espaldas.
- El grupo debe constituir un bloque unido (no subgrupos).

TÉCNICA ESPECIAL PARA LA ENSEÑANZA Y CONDUCCIÓN DE JUEGOS

Según sea el juego por conducir, se sugieren los siguientes pasos (Juan Carlos Cutrera, *Técnicas de recreación*, Stadium, Argentina, 1989):

1. **Presentación.** Consiste en invitar cortésmente al grupo a participar, dando una pequeña introducción de la actividad.
2. **Ubicación.** Formar los equipos e instalarlos debidamente en el lugar del comienzo.
3. **Explicación.** Debe ser clara y lo más breve posible. Hay que aclarar en primer lugar cómo se gana, cómo se obtienen puntos y cómo termina la actividad.
4. **Demostración.** Siempre que sea posible, es conveniente ratificar lo explicado con una demostración a cargo de un alumno, en donde se refuercen los puntos más difíciles del juego para que todos los capten bien. Eventualmente la demostración puede hacerla el mismo conductor.
5. **Pregunta:** ¿Alguien tiene dudas? Esta pregunta es fundamental para el desarrollo futuro del juego. Nunca debemos omitirla. Es importante aclarar las dudas y dirigirse a todo el grupo, no sólo a quien hizo la pregunta.
6. **Señal de comienzo.** Tras una breve espera y después de haber constatado que todo está en orden, se hace una señal clara para comenzar la actividad.
7. **Control, aliento, entusiasmo y participación.** Éste es uno de los puntos más importantes para el éxito en la conducción de juegos. Una vez comenzada la acción, el conductor debe ser juez (cordialmente severo y severamente cordial), alentar y ayudar a los participantes y contribuir con su entusiasmo. Debe divertirse como “loco”. Ello contagiará al grupo en su dinámica. La actitud contraria (que lamentablemente se observa en muchas ocasiones) deprime a los competidores y hace que pierdan todo interés en el juego.

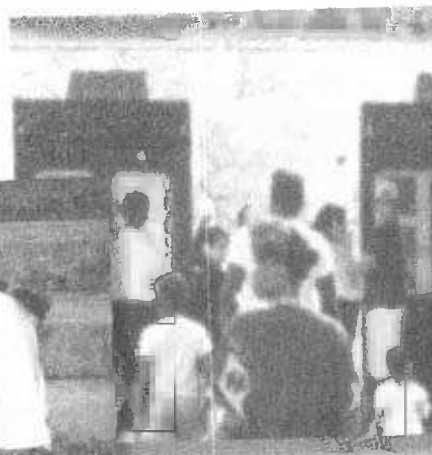


8. **Concreción del final.** Una sonora voz de “alto”, al tiempo que señalemos a los vencedores, será la forma ideal de marcar el final del juego.
9. **Premio a los ganadores.** Todo ser humano necesita ser reconocido. Siempre que realizamos un esfuerzo de cualquier clase por lograr algo, necesitamos que alguien lo vea y apruebe. Por eso es necesario destacar el esfuerzo de los ganadores y brindarles un pequeño aplauso.
10. **Como complemento.** Recordemos que el éxito de las actividades recreativas depende casi en su totalidad de la actitud del conductor, su técnica y habilidad para darse cuenta si en algún momento las cosas no funcionan bien. Por eso se ha generalizado tanto aquella frase que dice: “Mate al juego antes que muera.” Esto quiere decir que se debe concluir rápidamente un juego (con una excusa valedera), si se observa que no es satisfactorio. El éxito de un juego depende del conductor.

La recreación es fácil; es una actividad que se debe sentir, disfrutar, experimentar y vivir para poder hablar de ella y enseñarla. Algo que no ha sido comprobado por uno mismo, es muy difícil transmitirlo.

LECTURAS RECOMENDADAS

Acerenza, Miguel Ángel, *Administración del turismo*, Trillas, México.
 Boullón, Roberto, *Las actividades turísticas y recreacionales*, Trillas, México.





Administración del tiempo libre





Es muy importante identificar el tiempo libre en sus diferentes núcleos de desarrollo, sus carencias, limitaciones, beneficios y problemas en diferentes comunidades; su enfoque profesional y adecuada influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje en países desarrollados y subdesarrollados, es por ello que a continuación se hace un análisis de los diferentes núcleos de desarrollo del tiempo libre.

TIEMPO LIBRE Y SUS DIFERENTES ENTORNOS

MEDIO NATURAL

La utilización de la recreación natural ha tenido múltiples formas y variantes, según Dumazeriez (1978), día a día surgen nuevas posibilidades de uso no sólo económico, sino también satisfactores que reconfortan a la persona física, mental y emocionalmente, ya que los atractivos naturales brindan la oportunidad de reencontrarse por medio del descanso, el esparcimiento, la recreación y la satisfacción del sentido estético, lo que permite disfrutar del tiempo libre. En el medio natural, el ser humano puede realizar actividades en contacto con la naturaleza que le proporcionen tranquilidad, diversión y descanso, entre otros beneficios, donde no requiere generalmente hacer un gasto económico.

En estos espacios abiertos se pueden realizar múltiples actividades de tipo recreacional, como alpinismo, campamentos, deportes, juegos, etc. Sin embargo, la enorme demanda turística por los atractivos naturales ha provocado severos daños a la naturaleza por falta de una planificación óptima de las actividades. Es lamentable que estos espacios naturales se hayan reducido considerablemente a través del tiempo, por no haberse tomado las medi-

das necesarias para la conservación de áreas naturales, afectadas también por el crecimiento de las ciudades, carreteras, redes de comunicación, etc. En México existe un sinnúmero de riquezas naturales donde podemos realizar este tipo de actividades.

MEDIO SOCIAL

Podemos definir al tiempo libre en el medio social como aquel que se emplea en actividades de socialización por miembros de una sociedad con la finalidad de descansar, desarrollarse personalmente y divertirse en un ambiente de intercambio de ideas (Anderson, 1985).

Aspectos sociológicos del turismo

1. **Acción y reacción.** Como aportación económica directa el turismo contribuye a la evolución del nivel social de un gran número de habitantes del territorio visitado. Esta aportación es importante en los países desarrollados en los cuales se considera que entre 5 y 7 % de la población activa vive del turismo, es todavía más significativa en los países en vías de desarrollo, en los cuales la derrama económica turística se extiende a un número cada vez mayor de artesanos y asalariados. Debe considerarse el "factor erosión" que resulta de la introducción en el equilibrio económico-social existente. Cierta proporción de ciudadanos encuentran empleo e ingreso en la industria turística, pero también es cierto que el poder adquisitivo de un número importante de otros miembros de la comunidad puede disminuir debido al alza de precios provocada por el turismo: plusvalía de terrenos, aumento en el precio de compra o renta de lotes con construcciones o baldíos, incremento de rentas, servicios y materias primas que obedecen a la escasez originada por el aumento masivo de la demanda debida al flujo turístico.

2. **Peligros conocidos o desconocidos.** No se tiene la suficiente conciencia de que para un pueblo retenido dentro de sus fronteras nacionales por motivos económicos o políticos, el visitante extranjero constituye uno de los medios de acceso más importantes y directos a los valores culturales de otras naciones: monumentos, costumbres, arte, religión y filosofía. Psicológicamente, el viajero que se encuentra de vacaciones está libre de las limitaciones cotidianas, decidido a vivir su tiempo de "evasión" con una libertad financiera mayor que la de la vida diaria. Por otra parte, para sí mismo y para los demás desempeña la función de un personaje nuevo, más libre, más generoso, de un estatus social superior a lo que es en realidad. Además, con frecuencia ignora el valor relativo del dinero en el país visitado, la relación real del poder de compra entre el ingreso del visitado y la capacidad de erogación exce-

siva del visitante. El turista ignora que la cantidad ofrecida, aunque a él le parezca moderada, en términos de salario medio local representa un valor económico desmesurado en relación con la prestación del trabajo o del servicio así recompensado. De la misma manera, la facilidad con la que el visitante gasta no lo deslumbra sino a él: ante los ojos de aquellos que lo ven actuar acusa el sentimiento de una desigualdad social, todavía mayor de la que en realidad existe entre el visitado y el visitante, una vez que éste ha regresado a su contexto sociológico tradicional.

3. Colectividad e individuo. La colectividad adopta hacia el turista una actitud de admiración ficticia que disimula mal la envidia y aun el desprecio. Es bien conocido el ejemplo del juicio del pueblo mexicano respecto de los “gringos”, los visitantes estadounidenses cuya aportación económica es, sin embargo, fundamental para las finanzas del país y para el nivel de vida de la población. Las reacciones del individuo van desde una actitud de indiferencia hasta una de hostilidad o desprecio. En muchos casos resultan en una abdicación, en un abandono de la propia dignidad y del respeto de sí mismo, que son contrarias a los efectos positivos que se esperan obtener del turismo. El turismo está lejos de ser la única causa de la mendicidad y la prostitución, cuya fuente natural se encuentra en la miseria inicial. Sin embargo, es cierto que contribuye a que se adopten actitudes fáciles por parte de algunos elementos de la población, cuyo bajo ingreso los hace especialmente vulnerables.

4. Tradición y costumbre. Hay que destacar el elemento de aceleración que el turismo aporta al proceso de degradación de la originalidad de los pueblos, en el abandono de esta originalidad en favor de una aberrante uniformidad de usos y costumbres. Por una parte, resulta más barato vestirse con ropa fabricada en los grandes talleres de confección que con prendas tradicionales tejidas a mano, y aunque este proceso sea lamentable por la pérdida de lo pintoresco, es irreversible y demasiado lógico para que pueda combatirse. Pero si el folklor auténtico (usos, costumbres, danzas ancestrales) se condena y persigue por autoridades de los países en desarrollo, es debido a una deplorable confusión mental entre el estado económico anterior y las costumbres de vida.

5. Esnobismo y repercusión social. Una de las razones fundamentales de esta situación se encuentra en el carácter ficticio, prefabricado, de la necesidad turística. La publicidad del turismo es una de las más eficaces que existen, ya que se apoya en los sueños elementales del espíritu humano; responde a impulsos primarios como el gusto por el calor, la calidez y el ruido, utiliza al máximo un capital inmenso de vistas paradisiacas y se une naturalmente a un erotismo fácil y deslumbrante. Esta publicidad es indispensable para que el turismo entre en competencia con la satisfacción de otras necesidades fundamentales, aunque sociológicamente menos espectaculares, cuyos efectos son más difíciles de apreciar. El carácter artificial de la demanda así creada se revela en el comportamiento de varios clientes, esto

se refiere ante todo a la concepción de los *tours*, fenómeno que llega hasta la creación de las estaciones de vacaciones, hoteles e instalaciones encargadas de responder a las necesidades de los clientes. El origen publicitario del turismo se vuelve a encontrar en uno de los fenómenos que amenazan, si no su existencia, al menos su extensión: la ultraconcentración de las temporadas. Es en este aspecto donde más aparece la noción del esnobismo social, del tabú, del sacrificio a los arquetipos cuidadosamente explotados y mantenidos por la publicidad turística inicial. La necesidad turística se ha convertido en una técnica del tiempo libre y de satisfacción, integrada ahora de manera intensiva en la vida de nuestros contemporáneos.

6. Trabajo-tiempo libre. La incidencia del aspecto publicitario y del carácter ficticio del turismo va más allá de lo que parece. A fuerza de presentarlo como “la evasión soñadora, el escape de la realidad”, a costa de separarlo de la existencia y del trabajo se llega a proporcionar un sustrato, un soporte psicológico a esta noción aberrante que es la supuesta “civilización del ocio”. Sociológicamente el hombre no puede estar escindido, la vida no puede separarse en dos partes aisladas: la existencia del trabajo opuesta a la inexistencia del ocio. En esta actitud de la sociedad de consumo respecto al binomio trabajo-ocio hay una falsa solución al problema que consiste en querer consolar al hombre, con el ocio-fiesta, de las frustraciones debidas al trabajo-servidumbre. La verdad no se encuentra en esta escapatoria sino en la reconciliación de los factores hombre-trabajo-ocio, mediante una mejor organización del contexto social y una auténtica maduración del individuo. Ni el hombre ni la sociedad encontrarán la solución si se evade la responsabilidad. Pero con frecuencia la publicidad turística alienta esta renuncia.

MEDIO URBANO

La vida familiar, el empleo, la educación, la cultura y las actividades recreativas, según Anderson (1985), forman parte esencial del medio urbano, que no debe ser un lugar del cual escapar, sino por el contrario, debe considerarse como un recurso para llevar a cabo la recreación.

En la comunidad urbana lo que para muchos es de mayor interés no se refiere tanto a su tiempo de trabajo como a su tiempo libre. Los hombres de la ciudad no sólo se empeñan en miles de actividades distintas cuando no trabajan, debemos reconocer que parecen iniciar estas actividades con más agrado del que la mayoría demuestra en su trabajo. Para ello sirven los parques públicos donde las personas pueden olvidarse de sus tareas, sin tener que recorrer largas distancias. Por desgracia la distribución de estos centros recreativos no ha sido equitativa. Por ejemplo, es muy común encontrar que en los suburbios, donde por no estar cerca de donde hay más población, no se pone la atención adecuada a las necesidades recreacionales de este sector.

Por otra parte, la creación de plazas dentro de las ciudades ha contribuido al concepto de urbanismo, ya que la ciudad se recuerda tanto por sus monumentos y edificios, como por sus plazas. Al haber un crecimiento de éstas, al igual que de fuentes y monumentos, se redujeron poco a poco las áreas verdes, sin embargo, su finalidad sigue siendo ser un lugar de reunión. En términos generales, en el medio urbano es común observar que las actividades recreativas se realicen en escuelas, bibliotecas, deportivos, clubes, teatros, estadios, museos, zoológicos, parques, balnearios, discotecas, galerías, iglesias, plazas de toros, plazas para peleas de gallos, videobares, restaurantes, etc., sin olvidar que estas actividades se verán limitadas por el nivel económico de los individuos que habitan en las ciudades.

La vida urbana parece estar concentrada en los intereses recreativos o en obtener el dinero necesario para gozar del ocio. La actividad ociosa urbana tiende a disfrutarse más individualmente, la familia está dejando de ser la unidad, lo que contribuye a que las actividades recreativas sean más demandadas que las rurales, aunque en el medio urbano se encuentra todo tipo de actividades relacionadas con el ocio, lo que no es posible en la pequeña comunidad. Sería difícil encontrar algún goce de ocio que no implicara un costo; existen niveles de costo monetarios para un mismo tipo de ocio, pero sea cual sea el juego elegido, o la distracción o el entretenimiento que busquemos, somos consumidores de bienes y servicios y debemos pagar. Puntualizando son:

1. La gente goza del ocio cada vez más como individuos.
2. En la ciudad podemos encontrar una gran variedad de actividades relacionadas con el ocio.
3. Los grupos privados organizados para el ocio o para otros propósitos son numerosos y variados. Van desde el club campestre hasta los clubes sociales y atléticos. Además existen clubes femeninos y organizaciones fraternales de varones. Estas organizaciones privadas hacen estudios de las necesidades del tiempo de ocio y adiestran a especialistas que sirven como entrenadores o como trabajadores profesionales en el campo general de la recreación (Nels Anderson, *Sociología de la comunidad urbana*, Fondo de Cultura Económica, México, 1981).

MEDIO RURAL

La utilización del tiempo libre en el medio rural es limitada en comparación con el medio urbano debido a que en estas comunidades los ingresos y la tecnología son insuficientes, además, la participación del gobierno municipal no siempre satisface las necesidades recreacionales de la comunidad, pues su presupuesto se destina para obras públicas de “mayor importancia”, lo

cual trae como consecuencia que la gente del campo no logre su desarrollo personal, y que tanto hombres como mujeres tengan una gran probabilidad de caer en algún vicio (alcoholismo, tabaquismo, etc.) por no haber opciones para la utilización del tiempo libre. Según Anderson (1985), en algunas poblaciones existen canchas de fútbol y basquetbol, las cuales no tienen buena ubicación y solamente se usan los fines de semana o se convierten en centro de reunión de jóvenes viciosos quienes las destruyen. Se puede mencionar como una de las principales distracciones del medio rural las celebraciones religiosas o sociales, que tienen gran importancia en sus vidas y entre ellas se encuentran la fiesta patronal de la comunidad, en la que gastan un gran porcentaje de su ingreso familiar, bodas, bautizos, etc. Cualesquiera que sean las actividades de tiempo libre rurales son desplazadas por las actividades urbanas que traen las personas que llegan de las ciudades.

MEDIO ECONÓMICO

El tiempo libre se asocia por lo general con el gasto del dinero, es decir, el trabajo es una actividad remunerada mientras que el tiempo libre es casi siempre una actividad en la que se gasta dinero. Sin embargo, el hecho de trabajar más para tener mayores ingresos destinados a la recreación no ha funcionado en todos los sectores de la población, ya que factores como una creciente inflación y disminución de salarios reales han obligado al individuo a cubrir sus necesidades primordiales con este excedente de su salario normal, y a buscar otra actividad remunerada en este tiempo destinado en un principio a la recreación (Anderson, 1985).

Marco social y político del tiempo libre

El tiempo libre, según Boullón (1986), es parte de la vida social contemporánea, y el acceso a éste debe considerarse un derecho del ser humano. Para que este tiempo libre sea efectivo, debe convertirse en algo diferente de aquel que se emplea para reparar el cansancio físico. De acuerdo con las investigaciones hechas por Bertrand Russell, el aburrimiento se presenta comúnmente entre la gente de países subdesarrollados debido a que no sabe qué hacer con su tiempo libre, su imaginación no desea nada concreto que pueda ser más agradable que el momento presente; además sus aspiraciones hacia el futuro en cuanto a lo material son concretas, pero en cuanto a lo espiritual son difusas porque sabe que es muy probable que no tenga acceso a aquellas formas de diversión que conoce y a disfrutar de su tiempo libre.

Para que el turismo y la recreación mejoren, se tienen que tomar en cuenta factores como la calidad de vida de las personas y la distribución desproporcionada de la riqueza en la sociedad. En la actualidad es muy común observar que el trabajo predomina sobre el tiempo libre y ambos se han convertido

en un tiempo obligado. Este problema no se presenta igual para todos los niveles sociales, pues la gente de escasos recursos tiene menos posibilidades de usar su tiempo libre para lo que fue creado, debido a que tienen otras necesidades primarias más importantes que cubrir para poder sobrevivir en el mundo. Por ejemplo, para algunos de ellos las vacaciones pagadas por ley son una ficción, ya que primero son sus necesidades esenciales, y lo poco que les queda es para pagar algunos gastos pendientes, por consiguiente no cuentan con recursos monetarios para poder disfrutar en alguna forma su tiempo libre, así que hay quien opta por buscar algún trabajo extra durante su semana de vacaciones. Otras personas optan por dejar pasar los días sin hacer nada productivo. Todo esto sucede tanto en el campo como en la ciudad. Las actividades recreativas en el caso del campo son casi nulas y en la ciudad son inalcanzables para la mayoría. Además, lo peor de todo es que en muchas ocasiones, las pocas actividades recreativas que existen o están muy lejos o mal diseñadas, lo que ocasiona que la gente las abandone al poco tiempo. Según Boullón (1986), lamentablemente entre los países latinoamericanos es muy común escuchar expresiones como: "No importa que haya que pisar piedras para poder llegar al agua, ni que la cancha de basquetbol sea improvisada, ya que lo poco que se tiene debe aceptarse, porque ipeor es nada!"

En investigaciones que se han hecho, se ha llegado a la conclusión de que gran parte de la población de América Latina ve al uso recreacional del tiempo libre como una necesidad secundaria, en algunos casos como inaccesible o escasa.

Por otra parte, el sector turismo por sí mismo está incapacitado para aportar soluciones debido a su limitada capacidad operativa y a su restricción de presupuesto debido al sistema político-social impuesto por el grupo que tiene el poder. Para el gobierno el turismo y la recreación se conciben con la idea de las repercusiones económicas que traerá su desarrollo, y olvidan que ante todo deben responder a factores psicológicos, sociales, culturales y morales de los individuos, además, el uso racional del tiempo libre ayuda a que se desarrollen la inteligencia y la capacidad de pensar de la mayoría de la gente.

Se piensa que para que el tiempo libre no se convierta en un tiempo pasivo, se necesita construir instalaciones especiales que se destinen a los más desfavorecidos y quizá de esta manera la recreación y el turismo puedan colaborar a la creación de un hombre promedio mejor.

Boullón (1986) afirma que es imposible hablar de tiempo libre cuando en los países subdesarrollados hacen falta vivienda, salud, comida; no se tienen fines de semana para el descanso ni mucho menos vacaciones anuales, por lo que propone dotar de lugares de recreación a la comunidad para que tengan al menos una existencia más decorosa.

Según Boullón (1986), se ha observado que la política de los países desarrollados se basa principalmente en cuatro elementos que les permite poder disfrutar de su tiempo libre:

- Menor tiempo de trabajo.
- Mayores ingresos reales.
- Mayor estándar de vida.
- Mayores posibilidades culturales a disposición de la población.

En contraste con los países desarrollados, los subdesarrollados se caracterizan por la poca eficiencia de sus sistemas productivos, los salarios menores, el deterioro de los estándares de vida en la población urbana, el desempleo y desocupación de mucha gente, la duplicidad de empleos en muchos de los casos, etc. Tanto en los países desarrollados como subdesarrollados el ocio activo y el tiempo libre disponible dependen de la situación económica en la que se encuentre la gente.

Lamentablemente la definición política del turismo y la recreación continuará ambigua y dependiente de las circunstancias, en especial en los países del tercer mundo, porque dentro de las necesidades humanas el derecho al esparcimiento como un valor es ignorado, ya que en el gobierno no existe una política integral real respecto al uso del tiempo libre. Algunos hechos claves lo demuestran.

Es muy común observar que el gobierno no invierta dinero en mejorar las calles, las áreas públicas (reponiendo árboles, plantando flores, cuidando el césped de parques y plazas), el alumbrado, etc. Otro ejemplo se basa en el hecho de que una buena cantidad de atractivos turísticos naturales quedan ubicados en parques nacionales que dependen de los ministerios de agricultura y no de organismos de turismo. Otros son administrados por el municipio (como las plazas, parques, zoológicos, etc.). En algunos países el gobierno controla los fideicomisos y bancos de fomento al turismo, que son sectores sin directores profesionales que sólo tienen la tarea de gobernar esas instituciones y aunque a veces tengan buenos programas para el futuro, éstas no se llegan a terminar debido al cambio de gobierno y a situaciones similares.

Desafortunadamente en los países subdesarrollados se puede ver el borde de los lagos, playas y ríos destruidos cuando son propiedad pública, en donde "es la tierra de nadie porque se supone que las entidades son responsables y neutraliza su acción", en donde el problema político padece según Boullón (1984) de una doble crisis:

- a) Una centralización teórica del poder en un organismo.
- b) Una ineficiente descentralización del poder en oficinas provinciales y regionales.

Boullón sugiere que el gobierno comience a definir las necesidades recreacionales de la población local, que permita la intervención más libre de los diferentes organismos que administran el tiempo libre, que se creen nuevas instalaciones y que el gobierno tenga conciencia de las pérdidas que su-

fre la población a causa del ocio insatisfecho y el tiempo libre mal encauzado que acarrea una serie de problemas sociales como el alcoholismo y la drogadicción, causados en muchos de los casos por la ociosidad.

PROBLEMAS QUE AFRONTAR

En los últimos años, gracias a las luchas por los derechos laborales, el tiempo libre se convirtió en un derecho que cualquier trabajador puede ejercer. Sin embargo, debido a circunstancias que no controla el ciudadano normal, el tiempo libre no se ha desarrollado de acuerdo con su objetivo principal, a saber, el descanso, la diversión y el desarrollo del individuo. Son muchas las causas que intervienen para un lento desarrollo económico, la mala distribución de la riqueza, el crecimiento incontrolado de las ciudades, la falta de educación, etc. Estos factores han hecho que el trabajador asalariado no tenga un nivel de vida en el que goce de un tiempo en donde pueda llevar a cabo actividades que no tengan nada que ver con su trabajo remunerado.

Otro grave problema que afrontar es el mal uso del tiempo libre no sólo en el medio urbano, sino en todos los niveles de la sociedad, donde se lucha por la reducción de la semana laboral y mayor cantidad de tiempo libre, lo que por el momento sólo empeoraría este problema, para el que no se tiene una fácil solución, ya que se trata de la reeducación integral de la población. El gobierno tiene una función muy importante que desempeñar, pues es el encargado de dotar a las comunidades de zonas de recreación adecuadas y de establecer un programa bien estructurado para el uso de éstas con la ayuda de profesionales en la materia.

Por otro lado, existen otro tipo de barreras particulares de cada individuo como sus limitaciones físicas, mentales y sociales, así como el ambiente que lo rodea que puede limitar su elección para el desarrollo de actividades que le satisfagan (estrés emocional, preocupaciones familiares y financieras, obligaciones, etc.).

FACILIDADES Y PERSPECTIVAS

En la actualidad en México se cuenta con facilidades de recreación como las siguientes:

1. Esparcimiento.

- a) Paseos peatonales, en vehículos y especiales.
- b) Juegos de adultos e infantiles, en salas o casinos, de raqueta, boliches.
- c) Piscinas públicas.

- d) Salones de baile.
- e) Sitios para días de campo.
- f) Parques para recreación.
- g) Centros nocturnos.
- h) Centros vacacionales.

2. Culturales.

- a) Museos y exposiciones.
- b) Ruinas, arquitectura, ciudades y monumentos históricos.
- c) Música, danza, procesiones, artesanías y platillos regionales.
- d) Otros centros de conocimiento: zoológicos, acuarios, jardines botánicos y muestras industriales.

3. Sitios naturales.

- a) Montañas.
- b) Planicies.
- c) Costas.
- d) Lagos, lagunas, ríos, arroyos, cascadas, termas.
- e) Grutas y cavernas.
- f) Flora y fauna.
- g) Parques nacionales, municipales, estatales.

4. Deportivas.

- a) Competencias y práctica de fútbol, basquetbol, golf, beisbol, hockey, remo, vela, natación, volibol, jai alai, clavados, tenis, equitación, squash, esquí, surf, pesca, yachting, motonáutica, natación, danza, caza y buceo.

5. Acontecimientos programados.

- a) Espectáculos: toros, peleas de gallos, luz y sonido, conciertos, teatro y cine.
- b) Festivales de música, teatro y cine.
- c) Ferias industriales, agropecuarias y de libros.
- d) Carnavales.

6. Otras.

- a) Alojamiento: campismo, hosterías, hoteles, albergues, casas, condominios y pensiones.
- b) Quioscos, restaurantes y cafeterías.
- c) Centros comerciales.

Ahora bien, desde un muy personal punto de vista, entre las perspectivas para el futuro en México debe haber una política oficial que defina las necesidades recreacionales de la población y supere las diferencias que limitan los campos de acción de los diferentes organismos que se dedican a administrar el tiempo libre. Es necesario que las acciones de cada entidad responsable del fomento a las actividades recreativas se encuentren bien organizadas y coordinadas, y para poder hacerlo hay que tomar en consideración las trabas burocráticas de los organismos involucrados, los intereses de quienes ocupan los altos puestos, además de la conciencia que tenga el gobierno de la necesidad que existe en el país de fomentar las actividades recreacionales y el tiempo libre de una manera positiva.

SITUACIÓN PROFESIONAL DE MÉXICO

Desde un punto de vista profesional, la administración del tiempo libre en México surge de la necesidad de las clases de escasos recursos para tener una recreación sana y de descanso, acceso a los viajes, gozar por igual de los bienes materiales y espirituales para hacer más placentero y respetable el uso del tiempo libre, lo que ayuda a recuperar las energías dirigidas al trabajo productivo y creador.

Como consecuencia de la creciente necesidad de esparcimiento y recreación, diferentes sectores de la sociedad, como el empresarial, el gubernamental y el educativo, se han dado a la tarea de actuar en pro del crecimiento y mejoramiento de dicha situación.

En el sector empresarial algunas industrias se han preocupado por brindar a sus empleados las instalaciones y los programas más adecuados para su superación física y mental. Un ejemplo claro de esto es Hylsa, empresa que creó el centro recreativo Sociedad Nova donde su personal puede asistir a talleres artísticos y manuales, así como a disfrutar de las instalaciones deportivas. Esto trajo beneficios tanto para los empleados como para la empresa, ya que disminuyó el porcentaje de inasistencias y la tasa de rotación.

En relación con el sector educativo existen universidades que forman profesionales del tiempo libre, aunque en México esta profesión no se ha desarrollado al máximo, debido a que no hay expertos en la materia y en estas áreas sólo se emplea personal improvisado que no está lo suficientemente capacitado para establecer estas actividades, de ahí su fracaso.

Actualmente en México se cuenta con instituciones públicas y privadas que se dedican a actividades relacionadas con el tiempo libre. Entre las principales encontramos las siguientes:

1. IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social). Creó en 1967 centros vacacionales de tipo popular en donde hay atractivos adecuados y

programas infantiles, recreacionales y familiares y cine. Uno de ellos es Oaxtepec, que cuenta con hotel, cabañas con chapoteadero, 24 albercas con aguas sulfurosas, tiendas de autoservicio, restaurantes, canchas deportivas y grandes jardines.

2. CROC (Confederación Revolucionaria de Obreros y Campesinos). En 1982 inauguró un centro vacacional en Acutlapilco, Tlaxcala.
3. CONAPAN (Comisión Nacional de Obras de Parques Naturales). Esta comisión ya desapareció pero lo importante es que construyó varios albergues en Popo Park, en Chapa de Mota, Malinalco, Ixtapan del Oro, Aculco y San José de Allende. Estos albergues cuentan con asadores, mesabancos, quioscos familiares equipados con cocineta y servicio sanitario, juegos infantiles e instalaciones deportivas.
4. En el estado de Michoacán se crearon campamentos vacacionales de gran atractivo como: Los Azufres, Playa Azul, Zinapécuaro y Cojumatlán, frente al Lago de Chapala y la presa de Cointzio, en los que se ofrecen regaderas, agua, fosa séptica, asesoría de boy-scouts, etc. Hay otros centros similares en Playa de Bucerías, Nayarit, y en Mártires de Río Blanco, Veracruz.
5. La dirección general de turismo sociocultural organiza paquetes que incluyen transportación y alojamiento a un bajo costo en albergues o paradores.
6. CREA (Consejo Nacional de Recursos para la Atención de la Juventud). Contaba con programas de recreación y turismo en el año de 1976, que se pusieron en práctica bajo la Red Nacional de Albergues.
7. INJUVE. Tiene albergues en muchos sitios de la República Mexicana. En estos albergues se ofrece hospedaje en dormitorios seccionados y alimentación. La asociación ofrecía la tarjeta llamada Plan Joven con la que obtenían descuentos en los establecimientos afiliados.
8. SETEJ (Servicio Educativo del Turismo de los Estudiantes y la Juventud de México, A. C.). Promueve la superación cultural y social en los jóvenes y estudiantes, lo que significa en cierta forma una educación extraescolar por medio del turismo social.
9. AMEJ (Asociación Mexicana para los Estudiantes y la Juventud). Presta servicios de hospedaje en albergues localizados en el Distrito Federal y Acapulco.
10. ISTC (International Student Travel Conference). Cuenta con una credencial de descuento válida en 48 países, con la que se pueden obtener descuentos en Europa, América del Norte, Japón y Australia.
11. AMAJ (Asociación Mexicana de Albergues de la Juventud, A. C.).

Es miembro de la *International Youth Hostel Federation*, que es un órgano de consulta tipo B de la UNESCO, que actualmente publica una guía de albergues instalados en el mundo.

12. TURISSSTE. Lo creó en 1977 el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales para los Trabajadores del Estado (de ahí su nombre) en coordinación con SECTUR (Secretaría de Turismo) y la Federación de Sindicatos de Trabajadores al Servicio del Estado. Funciona como una agencia intermediaria que promueve el turismo social y cultural en beneficio de sus derechohabientes.
13. CONACURT (Consejo Nacional de Cultura y Recreación de los Trabajadores). Con la tarjeta que se ofrece se obtienen descuentos en hospedaje, alimentación, renta de autos y lugares de recreo y balnearios, teatro, cine, ballet, etcétera.
14. FIDETO (Fideicomiso Maestro para el Turismo Obrero). Se creó gracias a los esfuerzos de los sectores público, privado y social para beneficio de los trabajadores. Este programa incluye el sistema del tiempo compartido que hace rentables los centros vacacionales para los obreros.
15. TURSOL (agencia de viajes). La creó el PRI con el propósito de organizar excursiones para los empleados, con menores costos de hospedaje, alimentación y transportes.
16. FONACOT. Es un organismo que permite al trabajador la posibilidad de obtener facilidades crediticias en el pago de su viaje.
17. DIF (Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia). Tiene la finalidad de integrar a la familia y colaborar en la educación de los niños mexicanos y en la integración social de minusválidos y ancianos. Para ellos ha desarrollado un programa de campamentos semanales gratuitos en seis albergues que cuentan con 720 camas, comedores, jardines y áreas recreativas que tiene en Aguascalientes, Mazatlán, Playa de Bucerías en Nayarit, Ixtapa-Zihuatanejo, Guanajuato y Cancún.
18. Existen otras organizaciones que se dedican a la promoción o prestación de servicios para el turismo social. Algunas de ellas se presentan a continuación:
 - Sindicato Nacional de Trabajadores de la Secretaría de Turismo.
 - Sindicato Nacional de Trabajadores de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público.
 - Sindicato Nacional de Trabajadores de la Secretaría de Desarrollo Social.
 - Sindicato Nacional de los Trabajadores del Instituto Mexicano del Petróleo.

19. También existen otras organizaciones que cuentan con hoteles, centros vacacionales y balnearios como:

- Sindicato Nacional de los Trabajadores de la Educación (tiene hoteles en Acapulco, en Jalisco, en la Ciudad de México y en Manzanillo).
- Sindicato Nacional de los Trabajadores de la Industria Azucarera (tiene un centro recreacional en Manzanillo y Colima).
- Sindicato Único de los Trabajadores Electricistas (con un centro vacacional en Cuernavaca, Morelos).

ÁREAS DE ADMINISTRACIÓN

En México las áreas de recreo al aire libre se encuentran administradas tanto por entidades oficiales como por privadas. Los gobiernos federal y estatales se encuentran ligados directa o indirectamente a las siguientes áreas:

a) Parques nacionales. Son dependientes de la Dirección de Parques Nacionales de la SEMARNAT. Proporcionan al visitante la posibilidad de entrar en contacto directo con la naturaleza, para que la ame, llegue a conocerla y comprenda que él no es ajeno al ecosistema en que habita, sino que es parte integrante del mismo, ya que del equívoco de considerarse ajeno a la naturaleza, han surgido gran parte de los problemas que actualmente aquejan al mundo. Las variadas actividades que dentro de los parques nacionales se efectúan, coadyuvan a la solución de los problemas que provocan la aglomeración, la falta de actividad física, la contaminación del ambiente, etc., pues el descanso físico y mental, la recreación ética y estética que el hombre realiza en ellos, se traduce en una mejor convivencia social. Las disciplinas conexas a las ciencias naturales, como son la biología, la ecología, la botánica, la zoología y otras más, no solamente enriquecen a las diferentes ciencias, sino también benefician con sus conocimientos al parque nacional. La creación de parques nacionales y reservas equivalentes son medidas eficaces que permiten alcanzar propósitos como la conservación por medio del uso racional y el aprovechamiento de los recursos naturales con fines turísticos. Es evidente que un parque nacional puede albergar numerosos recursos naturales turísticos, bien sea separadamente o en forma integral.

El excursionismo en los parques nacionales es una actividad que promueve el trabajo de equipo, donde la cooperación y el compañerismo fomentan las relaciones humanas.

La ONU sólo acepta 15 parques nacionales en México, que a continuación se listan:

<i>Parques</i>	<i>Estado</i>
1. El Chico	Hidalgo
2. Desierto de los Leones	Distrito Federal
3. Iztaccíhuatl-Popocatepetl	Puebla/Edo. de México
4. Pico de Orizaba	Veracruz
5. Lagunas de Zempoala	Morelos
6. Insurgente Miguel Hidalgo	Distrito Federal/Edo. de México
7. Grutas de Cacahuamilpa	Guerrero
8. Cofre de Perote	Veracruz
9. Lagunas de Chacahua	Oaxaca
10. Zoquiapan y anexas	Puebla
11. La Malinche	Tlaxcala/Puebla
12. Insurgente J. M. Morelos	Michoacán
13. Bosncheve	Edo. de México/Michoacán
14. Lagunas de Montebello	Chiapas
15. Constitución de 1857	Baja California

b) **Parques naturales.** Son dependientes de la Comisión Nacional de Obras en Parques Naturales de la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales (SEMARNAT). Las especies vegetales y animales, los lugares geomorfológicos y los hábitat ofrecen especial interés científico, educacional y recreativo, y abarcan un paisaje natural de gran belleza. En los parques naturales se permite la entrada a visitantes bajo condiciones especiales para fines educativos, culturales y recreativos, en ellos la tenencia de la tierra es de los nativos del sitio, quienes sólo se comprometen a preservarla, y en el caso de que sean ejidatarios o comuneros, las obras de acondicionamiento quedan bajo su responsabilidad. Enseguida se presentan ejemplos de parques rurales:

1. Sierra de los Órganos en Zacatecas.
2. Sierra del Pinacate en Sonora.
3. Los Azufres en Michoacán.
4. Gran Desierto Central de Baja California

Algunas instituciones que poseen las fuentes de información más actualizadas sobre recursos naturales son las siguientes:

1. Instituto Mexicano de Recursos Naturales Renovables.
2. Instituto Mexicano de Recursos Naturales no Renovables.

3. Dirección de Geografía del Territorio Nacional.
4. Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística.
5. Institutos de Geografía, Biología, Limnología, Ciencias del Mar y Geología (UNAM).
6. Ciencias Biológicas, Ciencias de la Tierra (IPN).
7. Instituto Panamericano de Geografía e Historia.
8. Servicio Meteorológico Nacional.
9. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
10. Instituto Nacional Indigenista.
11. Consejo Nacional de Turismo.
12. Instituto Mexicano de Investigación Turística.

ÁREAS EQUIVALENTES

a) **Área cultural.** La flora y la fauna de estas áreas se consideran importantes para su protección ecológica, lo mismo que para la recepción del turismo controlado. Ejemplos son:

<i>Lugar</i>	<i>Estado</i>
1. Laguna Ojo de Liebre y Guerrero Negro	Baja California Sur
2. Las islas: San Benito	Baja California Sur
3. Tiburón	Sonora
4. Ángel de la Guarda	Baja California
5. Guadalupe	Baja California
6. Coronados	Baja California
7. Santa Cruz	Baja California
8. San Diego	Baja California
9. San José	Baja California Sur
10. Arrecife de la Foca	Yucatán
11. Espíritu Santo	Yucatán
12. Cerralvo	Nuevo León
13. La Partida	Baja California
14. Tortuga	Tamaulipas
15. La Raza	Baja California

b) **Parques submarinos.** Son zonas de preservación de los recursos del mar, entre ellas destacan (J. Castillo *et al.*, *Recursos naturales y turismo*, Limusa, México, 1986):

<i>Lugar</i>	<i>Estado</i>
1. La isla Roqueta	Guerrero
2. Cozumel	Quintana Roo
3. La Blanquilla e Isla Verde	Quintana Roo
4. Manzanillo	Colima
5. Cabo San Lucas	Baja California Sur
6. Isla Mujeres	Quintana Roo

c) **Parques estatales.** Los gobiernos estatales, conscientes de la importancia que tienen para el hombre las áreas verdes libres de contaminación, implantaron por medio de la Comisión Estatal de Parques Naturales y de la Fauna, un programa de reforestación y conservación, así como programas de acondicionamiento en ciertas áreas de cada uno de los parques, con una serie de servicios destinados a los visitantes, tales como quioscos, cenaderos, mesabancos, lugares para acampar, fogatas, sanitarios, estacionamientos. Ejemplos de ellos son, en el Estado de México:

1. El Ocotal.
2. Isla de las Aves.
3. José María Velasco.
4. El Llano.
5. Chapa de Mota.
6. Los Ciervos.
7. Del Pueblo de los Venados.
8. Zacango.

d) **Los ejidos turísticos y sociedades cooperativas turísticas** son organizaciones de ejidatarios que poseen terrenos con atractivos naturales, por lo que la Secretaría de la Reforma Agraria les brinda asesoramiento técnico para desarrollos turísticos. Son los ejidatarios quienes administran sus recursos y perciben los ingresos por los servicios que ofrecen. Los ejidos turísticos se localizan en casi todas las entidades del país; se citan algunos ejemplos:

1. El paraíso turístico de la Costa de las Palmas en Chiapas.
2. Servicios turísticos marinos y Cabo Falso en Baja California Sur.

3. La planta exótica en Chihuahua.
4. Los peces de Zosea en Hidalgo.
5. La jaiba en Sinaloa.

e) **Centros vacacionales** dependientes del IMSS.

<i>Lugar</i>	<i>Estado</i>
1. Metepec	Puebla
2. Trinidad	Tlaxcala
3. Oaxtepec	Morelos
4. Malinche	Tlaxcala

El ISSSTE solamente ofrece planes vacacionales con descuentos en hoteles, transporte, alimentación a las personas jubiladas, pensionadas, para los mismos trabajadores de la institución, derechohabientes y familiares de los trabajadores.

f) **Campamentos de turismo social.** Por medio del financiamiento de Fonatur (Fomento Nacional para el Turismo), se han desarrollado campamentos con el objeto de albergar a visitantes en tiendas de campaña y brindar una serie de servicios complementarios a costos accesibles. La administración es susceptible de establecerse con organismos privados o grupos organizados.

g) **Campamentos vacacionales privados y albergues.** Son dependientes de la Secretaría de Hacienda. Están ubicados en extensiones reducidas, de fácil acceso y tienen una infraestructura adecuada para actividades de recreación y convivencia. En ambos casos se cuenta con servicios de guías personales, información impresa, programas recreativos y culturales, además de ofrecer a los visitantes todos los medios para alcanzar los satisfactores de la recreación.

h) **Campamentos vacacionales dependientes de la Semarnat, en coordinación con la Dirección General de Turismo del estado de Michoacán.** Han hecho campamentos con el fin de albergar y orientar al visitante en la realización de sus actividades, dándoles servicios a costos accesibles. Entre los principales tenemos:

1. Los azufres.
2. Playa Azul.
3. Zinapécuaro.
4. Cojumatlán.

El sistema de zonificación de tierras dedicadas al esparcimiento es eficaz para proteger y administrar los recursos naturales, así como para determinar la calidad de recreación más apropiada según las características específicas del área. Esta clasificación comprende las siguientes categorías:

- Clase I: zona de recreo de elevada densidad.
- Clase II: zona de recreo general al aire libre.
- Clase III: zona de medio natural.
- Clase IV: zona primitiva.
- Clase V: zona histórica y natural.

En numerosos parques nacionales y reservas equivalentes, las áreas de las clases I y II se consideran casi de la misma categoría y en ellas se realizan distintos tipos de actividades de recreo al aire libre admisibles dentro del área. Las zonas desarrolladas son la base de utilización del parque y forman parte de esas áreas, así como los alojamientos, campamentos, restaurantes, almacenes, estaciones de gasolina, servicios administrativos y otros.

Las áreas de la clase III sirven para numerosos fines recreativos. En consecuencia, sus instalaciones son inferiores en densidad y capacidad de acogida. Las actividades de recreo están limitadas al alpinismo, marcha, excursionismo, participación en campamentos, visitas, natación, navegación en barco, yate o lancha, pesca, esquí y algunas otras que son acordes con la naturaleza de la zona.

Las áreas de la clase IV están destinadas al disfrute y observación de la naturaleza por medio de senderos naturales o artificiales. Los sitios de observación de la vida salvaje o los paisajes, y los campamentos de instalaciones rústicas se consideran como elementos integrantes del medio natural.

Las áreas de la clase V conservan en la mayor pureza posible las características primitivas y están destinadas a ser puntos de comunicación entre la naturaleza y el ser humano. Sus instalaciones están limitadas a senderos, cabinas, refugios y campamentos primitivos.

En las áreas de la clase VI, que son en general relativamente pequeñas, las instalaciones del parque son sólo de tipo educativo, como senderos, centros para el visitante y museos para la presentación de vestigios y lugares históricos.

Por otra parte, cada clase tiene una capacidad de acogida que regula racionalmente su conservación. Para usar mejor la capacidad de acogida para proteger la naturaleza, se restringe la utilización del área y se establecen límites para la amplitud y el grado de desarrollo. Es decir, existe una relación óptima de personas-espacio, que puede evaluarse desde tres enfoques:

1. **Capacidad material.** Es la capacidad de las superficies de agua (mar, ríos, lagunas) y tierra disponibles que se determina en función de las características geográficas, la vegetación, el agua, las condiciones de seguridad y otras.
2. **Capacidad psicobiológica.** Evalúa el número de visitantes que pue-

de acoger la superficie del parque; los valores experimentales se obtienen mediante pruebas psicobiológicas en distintos tipos de medios naturales.

3. **Capacidad ecológica.** Se refiere a la capacidad del área para acoger visitantes sin alterar el equilibrio ecológico.

EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

Desde que el hombre existe, el juego ha sido importante en el desarrollo del individuo. De hecho, según el filósofo Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens* afirma que el juego es más viejo que la cultura misma, es algo más que un fenómeno físico o una reacción psíquica condicionada de modo meramente fisiológico. Traspasa los límites de la ocupación biológica o física para convertirse en algo lleno de sentido: todo juego significa algo.

Ahora bien, para poder hablar del juego como uno de los medios de aprendizaje, tendríamos que comenzar por comprender primero lo que es el juego y los elementos que intervienen en éste (R. Diatkine Lebovici, *Significado y función del juego en el niño*, Proteo, Argentina, 1969).

Según Tinard (1992), después de haber llegado al destino de sus vacaciones, permanecer alojado y alimentado, el vacacionista ocupará su tiempo de distintas formas. Ya sea que él aprecie en primer lugar y sobre todo la presencia de sus familiares o amigos, sin ser sensible a las solicitudes exteriores o que opte por una concepción relativamente pasiva, o tome el privilegio de un enfoque mucho más activo.

Según Edgar Morin (citado por Tinard), “La vida de vacaciones se convierte en un gran juego, jugamos a ser ciudadanos, montañeses o pescadores”.

La palabra juego se emplea con el significado de entretenimiento o diversión. Jugar significa divertirse. Para algunos investigadores el juego es la descarga de exceso de energía vital, reflejo de imitación, deseo de relajamiento, entrenamiento para actividades más serias y también una especie de sublimación, una proyección ficticia de los deseos y aspiraciones frustradas.

Por otra parte, también se emplea el término juego en el sentido figurado de trastear a alguien: jugar con una persona; o de obrar con honestidad: jugar limpio; ocupar cierta posición: jugar un papel rector; correr un riesgo: jugarse la vida; tratar algo con ligereza: jugar con fuego, el juego de luces, etcétera.

Sin embargo, el concepto de juego lo describiremos desde el punto de vista literal, en donde presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos que han existido en la humanidad. Por ejemplo, para los griegos en la antigüedad juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que entre nosotros se denomina hoy “hacer chiquilladas”. Entre los hebreos la palabra juego correspondía al concepto de broma y risa.

Entre los romanos *ludo* significaba alegría, jolgorio. En sánscrito *kliada* era juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra *spilan* definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer.

Posteriormente, la palabra juego empezó a significar un grupo de numerosas acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y que proporcionan alegría y satisfacción. Así pues, en el concepto juego comenzó a entrar todo, desde el juego pueril con soldaditos de plomo hasta la representación trágica en el escenario de teatros, desde el juego infantil de canicas hasta el juego bursátil de ganar dinero.

Algunos de los rasgos característicos de la palabra juego identificados por el biólogo y psicólogo holandés F. Buytendijk en 1933 fueron el vaivén, la espontaneidad, la libertad, la alegría y el esparcimiento (D. B. Elkonin, *Psicología del juego*, 1980, p. 67).

Por todo lo anterior, podemos llegar a la conclusión que, de acuerdo con el doctor en Psicología D. B. Elkonin, el juego es una actividad en la que se reconstruyen las relaciones sociales sin fines utilitarios directos, en el cual existe la práctica social de reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito práctico real; la importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador (R. Diatkine Lebovici, *Significado y función del juego en el niño*, Proteo, Argentina, 1969, p. 95).

A partir de observaciones simples del juego del niño, desde el punto de vista psicológico se ha visto que el juego no es otra cosa que una creación continua, libre y espontánea, por medio del cual el niño adquiere sus primeras relaciones con el mundo y entra en contacto con objetos, y que culmina en una construcción y por tanto es configurativo.

Por otro lado, desde el punto de vista social y filosófico tanto el juego como el trabajo son facetas en la vida del ser humano inseparables ya que el hombre necesita trabajar para poder jugar y necesita jugar para poder trabajar; estas dos facetas se correlacionan entre sí ya que miles de seres trabajan con la finalidad de que otros jueguen (en este caso los hijos).

El juego se ha destacado como una actividad esencial en todos los tiempos y en los diversos sectores de la sociedad, pues no depende del factor económico, siempre y cuando se haga con fines recreacionales y sin invertir dinero en él.

El juego es una actividad libre no pagada, se empieza y termina cuando uno quiere, ya que como sabemos el primer comportamiento instintivo en el hombre es el juego, el cual va a ser determinante en cada una de las etapas de la vida por tener repercusiones en el aspecto social, recreativo y educativo sólo si se le da un sentido social se convierte en un deber.

Entre las características del juego podemos encontrar que es una actividad (pasiva y/o activa) voluntaria, libre y frecuentemente espontánea, no es

ordinaria ni real, es creativa, tiene reglas y lleva un orden, es incierta, debe ser deseable por sí misma, además de tener su propio espacio y tiempo, y por último es social. Por todo esto el juego es una actividad que refuerza el aprendizaje, ayuda al desarrollo global del individuo y es un medio de autoexpresión y entrenamiento.

Todo juego crea orden y de éste surgen la danza, la música, posiblemente las artes plásticas, la tensión (la necesidad de ganar, de ser el mejor, de superarse a sí mismo sin hacer trampas), etc. Existen diferentes formas de juego, según Lebovici (1969), las más comunes son:

1. **Juegos de azar.** Se basan en la esperanza de lograr una solución económica, requieren mucho raciocinio y dependen mucho de la suerte.
2. **Juegos de competencia.** Se basan en ganar por mérito en una competencia regulada, además se pueden realizar en reuniones familiares, de deportistas, sociales, etcétera.
3. **Juegos de representación** (simulación). Aquí se asume una personalidad extraña.
4. **Juegos de estrategia.** Se basan en reglas, lineamientos, disciplinas para poder llevarlos a cabo, como en el caso del ajedrez.

Se observó que desde mucho antes de que el juego fuese objeto de investigaciones científicas, éste se emplea como medio de aprendizaje de distintas maneras, tanto en niños como en adultos.

En los niños el juego puede ayudar a determinar el tipo de persona que son y el tipo de adultos que serán en el futuro, así como a desarrollar su capacidad psicomotora. Folson, citado por Cutrera, dice: “Las técnicas de juego dan a los padres una más firme relación con los niños y enriquecen la vida de la familia.” (Juan Carlos Cutrera, *Técnicas de recreación, El juego*, p. 18). De ahí la importancia de proveer una cuidadosa y variada guía de actividades para su desarrollo. Con este propósito a continuación se citan algunas formas de aprendizaje por medio del juego:

1. **El juego como medio de educación infantil.** En la escuela se puede organizar el juego de “la tiendita” con el fin de enseñar a los niños a pesar, medir, contar artículos por unidades y hasta hacer las cuentas. Para ello, se introducen en el juego una balanza y pesas reales, se entrega a los niños un ábaco, y ellos aprenden a medir y a pesar, ejecutando por turno las funciones de los vendedores y compradores.

2. **El juego como medio en la evolución de las motivaciones y necesidades del niño.** Durante la evolución del conocimiento que el niño adquiere del mundo, éste aspira a entrar rápidamente en él con los objetos que están a su alcance, y al mismo tiempo pretende actuar como adulto. Por ejemplo, la conversión de la niña en mamá y de la muñeca en hija, da lugar a que los actos de bañar, dar de comer y preparar la comida se transformen en responsabilidades del niño.

3. El juego como medio de la superación del egocentrismo cognoscitivo. El juego puede servir como medio de superación en el predominio de la propia postura del niño en su pensamiento, de la imposibilidad de adoptar la de otro ser y admitir la existencia de otros criterios. Un buen ejemplo de esto podría ser un juego protagonizado que permite que el niño abandone sus posturas y personifique a un adulto o compañero.

4. El juego como medio de la evolución de los actos mentales. Al jugar se despliegan mecanismos que desarrollan la actividad intelectual de los seres humanos. Un ejemplo es el niño al que se le presta un juguete y tiene que colocar una pieza de color en el espacio que corresponda, y de no hacerlo así, simplemente la pieza no encajará. De esta manera, el niño comenzará a desarrollar su intelecto para lograr lo que busca.

5. El juego como medio de la conducta arbitraria. El juego se basa en un modelo y con base en él es como el niño, en un momento dado, verifica y compara su conducta. Si ésta no se ajusta a las reglas establecidas por la sociedad, entonces el niño la modifica.

El juego ayuda a formar una colectividad infantil y a inculcar independencia, para sembrar amor por el trabajo, corregir algunas desviaciones conductuales de ciertos niños y crear la personalidad.

Por otra parte, los adultos también necesitan jugar y aprender con esta actividad. Pero en lugar de que tomen las oportunidades que se les presentan para jugar, parece que están empeñados en buscar formas para hacer que todo su tiempo siempre sea útil. Sin embargo, llega el momento en que esta necesidad se presenta, ya que en algún momento va a existir la incapacidad de encontrar un significado en sus actividades y en ellos mismos, y se da entonces la búsqueda de un escape, que puede ser por medio de la diversión y el entretenimiento, y algunos lo encuentran en vicios como el alcohol.

Las necesidades del hombre se pueden clasificar en dos grandes grupos:

- Necesidades individuales, se tiene la necesidad de nuevas experiencias, de una vida sana, liberación de tensiones, manifestación de valores espirituales, liberación de la imaginación, etcétera.
- Necesidades sociales, aquí existe una búsqueda de nuevas amistades, de reuniones sociales, viajes e integración a grupos estables, etcétera.

En la edad adulta, el juego va a tener un sentido de socialización, recreación y autoexpresión, de acuerdo con las necesidades y expectativas de cada individuo. Por medio del juego el individuo obtiene diversos beneficios como el poder expresarse libremente, experimentar una satisfacción en lo que pueda aprender, un mejoramiento en su calidad de vida, un mayor desarrollo de su iniciativa e innovación en sus actividades, entre otros.

El estudio del juego nos muestra la importancia tanto en adultos como en niños de dejar un considerable poder de toma de decisión en manos de los participantes. Por eso todos necesitamos libertad y motivación para elegir lo que nos divierta y así conocer y entender el mundo de los niños. Millar S. sugiere: “Los adultos algunas veces juegan, pero los niños juegan cada vez más” (George Torkildsen, *Leisure and recreation management*, 1992, p. 45).

ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO LIBRE PARA PERSONAS NORMALES Y ATÍPICAS

PERSONAS NORMALES

Las personas normales tienen la capacidad para desplazarse libremente durante su tiempo de recreación y por lo general no existen situaciones que las limiten a realizar cualquier actividad, debido a que cuentan con sus facultades físicas y mentales sanas. Las actividades físicas, encaminadas a procurar una sensación de descanso físico y mental, son las que personas normales realizan en su tiempo libre como un medio de liberación de las tensiones generadas por las actividades diarias. Las actividades sociales son aquellas donde se lleva a cabo la sociabilización, pues en el individuo existe la necesidad de relacionarse con sus semejantes. Asimismo, tenemos las actividades culturales por medio de las cuales se busca un enriquecimiento del intelecto, que es fundamental para el desarrollo pleno de la personalidad. Para lograr la satisfacción y el aprovechamiento de estas actividades se debe cumplir con tres condiciones:

1. La actividad tiene que estar en la condición correcta.
2. Debe obtenerse una satisfacción de la actividad realizada.
3. Hay que alcanzar los resultados deseados.

Por otro lado, existen las siguientes instituciones que ofrecen actividades recreativas para las personas normales:

- **Casas de cultura.** Se imparte danza, dibujo, expresión artística, flauta, guitarra, creación literaria, artes plásticas, pintura, fotografía, ajedrez, joyería, fieltro, carpintería.
- **ISSSTE.** Sus talleres son para personas jubiladas, pensionadas, trabajadores de la institución y derechohabientes; hay actividades de jardinería, manualidades, cocina, pintura, guitarra, poesía, escultura, tejido, electrodomésticos.
- Instituto Vincos ofrece danza, teatro, música y ajedrez para adultos (Puebla).

- Centro Freinet es exclusivamente para niños y tiene talleres de pintura, escultura, fotografía, dibujo (Puebla).
- Clubes: Alfa 1, 2 y 3, de Leones, Español, Britania, Rotario, de fútbol, Parque España (Puebla).
- Gimnasios: se da aeróbicos, pesas, gimnasia constructiva, jazz, tae kwon do, gimnasia reductiva, entre otras.
- Plazas comerciales, cinemas, discotecas, cafés, plazas artesanales, etcétera.

PERSONAS ATÍPICAS

Son personas que por algún accidente, enfermedad o de nacimiento están “incapacitadas” parcial o totalmente para realizar las funciones normales del ser humano. Entre las principales causas de su discapacidad encontramos las siguientes:

- Lesión en la espina dorsal.
- Amputación de alguno o algunos de los miembros del cuerpo.
- Parálisis cerebral parcial o total.
- Enfermedades pulmonares crónicas (asma por ejemplo).
- Enfermedades cardiovasculares.
- Enfermedades como la diabetes.
- Problemas del habla, ceguera, sordera, etcétera.

La medicina de rehabilitación para personas atípicas es relativamente nueva, aunque a mediados de 1930, gracias a Franklin D. Roosevelt (él mismo víctima de la poliomielitis), ya existía la Fundación Nacional de Parálisis Infantil donde se contaba con servicios ortopédicos y cuidados médicos para niños incapacitados. Sin embargo, no fue hasta años más tarde, que el deporte y el ejercicio formaron parte del proceso de rehabilitación de personas atípicas por un lado, y por otro, como parte de su propia recreación y su justo derecho al tiempo libre. Esto se logró gracias a los entrenadores, profesores de educación física y especialistas en medicina deportiva, que combinaron el ejercicio y el deporte con un tratamiento terapéutico que ayudó al proceso de socialización, comunicación y autoestima en las personas atípicas.

En años recientes, las personas atípicas han participado en casi todos los deportes y actividades recreacionales que practican las personas normales. Según estadísticas, para enero de 1984 existían 35 clubes en Estados Unidos dedicados a impartir recreación en esquíes, y que contaban con carreteras especiales para las personas incapacitadas. Estas organizaciones pertenecen a la National Handicapped Sports and Recreation Association (Asociación Estadounidense de Recreación y Deporte para Incapacitados) que provee a sus

miembros de servicios como equipo de esquíes adaptado (acorde con las necesidades de la persona atípica), transportación hasta las áreas para esquiar, instrucción individual y boletos para el centro recreativo. En muchos de estos establecimientos los servicios son gratuitos para ellos. Existe una asociación muy famosa llamada NEHSA New England Handicapped Sportsmen's Association (Asociación de Nueva Inglaterra para Deportistas Incapacitados) que cuenta con un número considerable de integrantes a quienes se les amputaron sus miembros, así como invidentes, personas que sufren parálisis parcial, hiperplasia arterial, fibromuscular y diabetes, entre otras.

Según investigaciones hechas por expertos en medicina de rehabilitación, se recomienda correr como un medio de terapia y recreación saludable para las personas atípicas, sobre todo para aquellas que padecen de diabetes, problemas del corazón, obesidad, enfermedades pulmonares, retraso mental, desórdenes en el comportamiento, así como para los sordos, mudos y ciegos. En caso de que el problema de la persona le impida correr, existen otras alternativas como brincar la cuerda, andar en bicicleta, caminar en las pistas, nadar, practicar beisbol, volibol, softbol, futbol, etcétera.

Para las personas atípicas se hacen unas modificaciones en reglas y campos en la mayoría de los deportes. En el caso del futbol se reducen el tamaño del campo de juego, de la pelota y de la portería. En el caso del basquetbol, las canastas se colocan más abajo de lo establecido y se pueden usar sillas de ruedas, la duración del partido disminuye, aumenta el número de jugadores permitidos, a los invidentes se les proporciona ayuda tomándolos de la mano, etcétera.

También es muy común encontrar que las asociaciones dedicadas a este tipo de personas formen equipos de juego, con el fin de ayudar a que las personas mejoren su condición física, endurezcan sus músculos, se hagan sociables. Además, estas actividades inculcan el espíritu de competencia, así como la autoestima, que en términos generales es baja debido a la situación en la que se encuentran.

Existe una gran variedad de deportes que pueden practicar las personas atípicas que les ayudan a utilizar la recreación y su tiempo libre de una manera productiva. Entre los principales encontramos los siguientes: correr, caminar, nadar, andar en bicicleta y tricicleta, brincar la cuerda, jugar basquetbol, futbol, volibol, softbol, beisbol, tenis, boliche, pilotear, practicar la equitación, cazar, pescar, bucear, esquiar en agua o nieve, descender en rápidos, escalar montañas, practicar fisicoculturismo, entre otros; así como diversas actividades artísticas.

En México existen escuelas especializadas para personas atípicas como las siguientes:

1. Escuela de especialización en niños con disfunción cerebral (síndrome de Down). Estas personas desarrollan todo tipo de actividades recreaciona-

les: carpintería, preparación de galletas, pintura en tela, manualidades, cerámica, etc. Entre sus actividades deportivas encontramos: natación, basquetbol, volibol, atletismo, tae kwon do, etc. Además, realizan campamentos y campeonatos a nivel nacional e internacional.

2. Escuela de especialización en personas con problema de audición, voz y lenguaje, conocida con el nombre de Jean Piaget (Puebla). Ofrece como en la escuela anterior actividades deportivas y recreativas, además de que atiende a personas con deficiencia mental. Entre las principales actividades recreativas con las que cuenta encontramos carpintería, costura, cocina, fabricación de piñatas, etc. Entre las actividades deportivas están natación, volibol, basquetbol, competencias –tipo juegos olímpicos– a nivel nacional, estatal e internacional, competencias de atletismo y campamentos.

3. Escuelas especializadas en problemas de aprendizaje y conducta (estatales). Esta escuela maneja mucho el material didáctico, así como algunas actividades deportivas y recreativas como parte integral de la terapia.

4. IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social). Se ha preocupado por dar una adecuada atención a este tipo de personas. Entre sus actividades principales encontramos maratones, competencias de natación, basquetbol en silla de ruedas, carreras de pista, ajedrez, gimnasia básica, pintura y otras actividades manuales.

5. DIF (Desarrollo Integral de la Familia). En esta institución existe personal capacitado para llevar a cabo el programa de atención al discapacitado, el cual se desarrolla en grupos, de acuerdo con el grado del problema de la persona. El DIF cuenta con programas especializados para los siguientes grupos:

- *Ciegos*. Sus actividades recreativas y deportivas consisten principalmente en manualidades, pintura, carpintería, herrería, escultura, natación y atletismo.
- *Sordos*. Sus actividades recreativas y deportivas consisten principalmente en manualidades, carpintería, dibujo, talleres de electrónica, pintura mural y casi todos los deportes.
- *Mudos*. Sus actividades recreativas y deportivas consisten principalmente en jardinería, dibujo, poesía, declamación y casi todos los deportes.
- *Paralíticos*. Sus actividades recreativas y deportivas se componen en especial por pintura, carpintería, manualidades, artesanías, teatro, basquetbol, volibol, atletismo y natación.
- *Individuos con síndrome de Down y parálisis cerebral*. Sus actividades recreativas y deportivas se limitan según el grado de su enfermedad, aunque algunos son capaces de realizar actividades como pintar, dibujar, hacer manualidades y deportes.
- *Personas mutiladas*. Entre sus actividades recreativas y deportivas en-

contramos pintura, dibujo, lectura, mecanografía, basquetbol, atletismo, natación, etcétera.

- *Individuos de alto intelecto.* Sus actividades recreativas y deportivas no se encuentran limitadas. Practican todos los deportes y talleres, tienen clases de matemáticas, física, química, biología, idiomas, poesía, oratoria, pintura, dibujo, expresión artística, creación literaria, etcétera.

También se organizan campamentos donde se dan clases de religión, canto; se hacen lunadas, juegos, etc. Es muy común en los campamentos que se organicen competencias a nivel regional, estatal y nacional para personas atípicas.

ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO LIBRE EN EL MUNDO

PAÍSES DESARROLLADOS

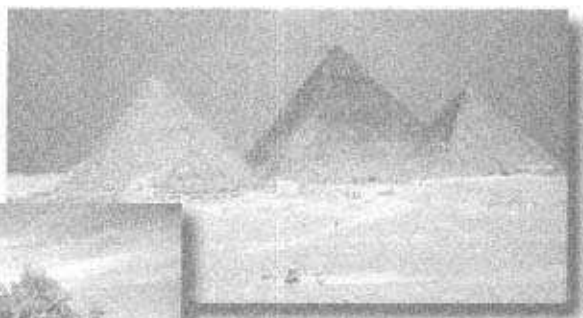
Según Anderson (1985), se consideran países desarrollados aquellos en los que la población dedica menos tiempo a una actividad remunerada por la cual obtiene un mayor ingreso real, y como consecuencia disfrutan de un alto estándar de vida, su nivel cultural también es más alto por la misma razón. Gracias a la conjunción de estos factores los individuos pertenecientes a estos países tienen acceso a un mayor número de actividades recreativas, debido a que cuentan con los recursos monetarios para invertirlos en su tiempo libre.

En países como Estados Unidos, Canadá, Francia, Reino Unido, entre otros, se tiene conciencia de la importancia de la recreación y se fomenta la inversión del tiempo libre con la creación de instalaciones y programas especiales para este fin.

Sin embargo, también existen problemas a los cuales enfrentarse como es el incremento de enfermedades nerviosas (estrés), la comercialización, el materialismo y la estandarización en las actividades cotidianas, en consecuencia, existe una influencia negativa en el individuo, por lo que en los países desarrollados su tendencia es caer en mayor proporción en el mal uso del tiempo libre.

PAÍSES SUBDESARROLLADOS

Se consideran países subdesarrollados aquellos en los que hay una distribución desproporcionada de la riqueza, es decir, que existe un desequilibrio en su economía debido a que los asalariados perciben ingresos inadecuados mientras que la minoría de la población tiene grandes capitales. Además, se refleja un rendimiento laboral bajo, el cual sólo permite cubrir las necesi-



dades de esparcimiento, que hacen precario el descanso al que tienen derecho. Aunado a esto se tiene el problema de no contar con el suficiente apoyo por parte del gobierno para superar estas deficiencias.

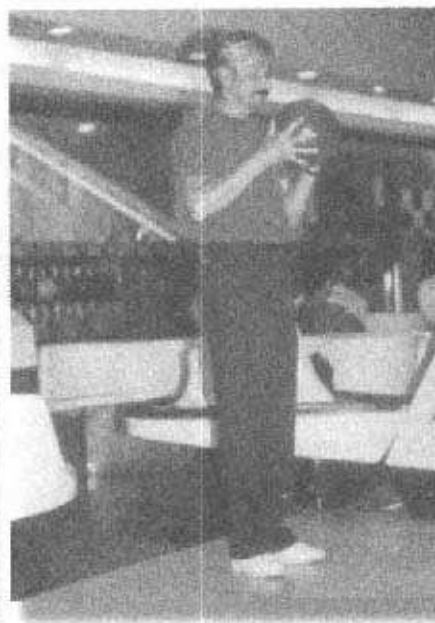
Todo lo anterior conduce a una calidad de vida inferior, donde hay un mal aprovechamiento del tiempo libre debido a la falta de áreas recreativas y a la mala ubicación de la mayoría de éstas, por lo que surge el aburrimiento, la angustia, el estrés y el hundimiento en los vicios.

La administración del tiempo libre en México tiene algunos problemas, limitantes y carencias que afectan a los individuos que forman la sociedad. Por ejemplo, es muy común encontrar que en el medio rural no se cuente con instalaciones adecuadas para fomentar la recreación y contribuir de esta manera al desarrollo personal del individuo.

LECTURAS RECOMENDADAS

González Llaca, Edmundo, *Homo sapiens, Homo faber y Homo ludens*, Fondo de Cultura Económica, México.

—, *Las prácticas del ocio y perspectiva de las diversiones*, Fondo de Cultura Económica, México.





Metodología para la elaboración de programas recreativos





La forma de hacer y de aplicar la recreación varía conforme a la región y a las situaciones en donde se brinde la actividad, lo que se ha tratado de estandarizar haciendo programas bien estructurados que cumplan su objetivo (Carlos Cruz, director general del Instituto de Administración del Tiempo Libre-Mex.; “La seriedad de la recreación para su aplicación actual”, conferencia UDLA-P, 1992).

PRINCIPIOS IMPORTANTES ACEPTADOS UNIVERSALMENTE

1. La recreación debe servir a todos.
2. La recreación debe satisfacer las necesidades sociales.
3. La recreación debe cubrir una gama de actividades.
4. Los programas de recreación deben incluir actividades para grupos especiales.
5. Las actividades de recreación deben satisfacer necesidades.
6. La recreación debe programarse.
7. Los programas de recreación deben planearse para optimizar el uso de las instalaciones.
8. Los programas recreacionales deben supervisarse.
9. Los programas y actividades de recreación deben evaluarse.

ENFOQUES DE LA PROGRAMACIÓN

1. Enfoque tradicional. Se basa en las actividades ya probadas.
2. Enfoque de lo que está de moda. Mantenerse alerta de lo que parece estar de moda.

3. Enfoque en el que los participantes expresan sus deseos. Se le da gran importancia a las encuestas.
4. Enfoque autoritario. Es determinado por lo que indica el programa.
5. Enfoque sociopolítico. Busca conocer la normatividad política o reglamentaria de alguna comunidad y asimismo valorar que como parte integral de una sociedad debemos respetar las reglamentaciones que nos rigen como seres humanos.

METODOLOGÍA DE PROGRAMAS RECREATIVOS

Enseguida se dan los pasos para la elaboración de un programa recreativo (Carlos Cruz, conferencia UDLA-P, 1993).

Paso 1. Diagnóstico general. Se deben tomar en cuenta los siguientes puntos:

- a) Conocer las políticas de las empresas, así como sus objetivos, estrategias, recursos, cobertura, época y temporada.
- b) Debemos observar qué actividades realizan más los turistas y qué sitios son de mayor interés de acuerdo con sus gustos y preferencias.
- c) Es necesario informarnos sobre qué actividades están de moda para poderlas practicar y sugerir.
- d) Considerar la nacionalidad del huésped.
- e) Debemos conocer qué servicios ofrece la empresa y cuáles tienen mayor demanda.

Paso 2. Formulación de objetivos, metas y planes de acción:

- a) Escribir el objetivo que se desea alcanzar y ver de qué manera se puede lograr para obtener beneficios.
- b) Cuantificar el objetivo en metas.
- c) Seleccionar los eventos que se emplearán para lograr los objetivos, dependiendo de los recursos con los que se cuente.
- d) Programar los eventos según las horas del día.
- e) Balancear la distribución de los eventos durante el periodo vacacional.
- f) Desarrollar cada evento seleccionando el sitio más idóneo.
- g) Seleccionar el animador adecuado para cada evento:

- Criterios para establecer los objetivos:
 - Sociales y culturales.
 - Económicos.
 - Ecológicos.

Después de los objetivos, la siguiente fase es identificar los recursos disponibles y necesarios para instrumentar los programas; por último, debemos diseñar los mecanismos que se van a seguir.

Paso 3. Promoción y establecimiento (el éxito de un evento depende de su promoción):

- a) Proveer de todo lo necesario para llevar a cabo el evento.
- b) Acondicionar el lugar, dar información frecuente sobre el evento, repartir invitaciones personales y volantes.

Paso 4. Puesta en práctica. Realizar un inicio divertido, contagiar entusiasmo, animar, llevar una secuencia, dejar emocionados a los participantes para motivarlos a continuar (aplicar técnicas de recreación).

Paso 5. Control y evaluación. Siempre se debe organizar una actividad para evitar fallas graves que puedan conducir a su fracaso. Se deben observar los errores y registrarlos, así como tomar en cuenta las opiniones que favorezcan el evento. Los animadores serán evaluados por:

- a) Los propios usuarios.
- b) Ellos mismos.
- c) Responsables institucionales y empresariales.

Paso 6. Reprogramación. Es el enlace de un evento con el inicio del siguiente con base en la retroalimentación y el análisis.

ELEMENTOS FUNDAMENTALES PARA LA INTEGRACIÓN DE UN PROGRAMA

- a) Conocimiento de la problemática.
- b) Características y limitantes de las instalaciones para la práctica recreativa.

Ambos elementos son los insumos iniciales en este proceso. A partir de la filosofía de la empresa se establecen los objetivos.

CONSIDERACIONES BÁSICAS PARA UN PROGRAMA RECREATIVO

1. A qué tipo de gente va dirigido el programa.
2. Tipo de liderazgo y conducción.
3. Instalaciones requeridas.
4. Financiamiento.
5. Jerarquía dentro del mismo programa.

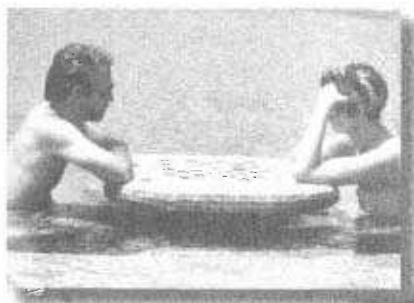
Para las actividades recreacionales los juegos gimnásticos o fisiológicos se clasifican de la siguiente manera:

- De habilidad.
- De ejercitación de la voluntad.
- De ejercitación sensorial.
- De representación o mímica.
- Intellectuales o de ingenio.
- De chasco o humor.
- De reacción o atención.

Si se diera la importancia y seriedad a la metodología para aplicar correctamente los programas de recreación, tanto en hoteles como en cualquier lugar que reúne a un grupo de personas donde se ofrecen hasta la fecha, se tendría un mejor éxito del aprovechamiento del tiempo libre (pagado para ello) del grupo de interesados, que llega un momento, que no les importa pagar la cantidad que sea, con tal de pasar un momento de esparcimiento, relajamiento, descanso o diversión adecuado y no que arriesguen su salud, su dignidad o su "don" de ser humano.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES RECREATIVAS

Boullón (1986) presenta esta programación detallada de actividades, dentro de un programa de recreación.



1. El producto:

- Componente primario (las actividades).
- Componente derivado (alimentación, transporte e instalaciones).

2. El medio físico:

- La ciudad.
- El entorno de la ciudad.

3. La estructura:

- Naturaleza del usuario (espectador o protagonista).
- Especie de actividad:
 - Esparcimiento (instalaciones comerciales, estatales).
 - Cultural (en el hogar, en lugares políticos, mixtos).
 - Espacio natural (en la ciudad, en el entorno).
 - Deportiva (aprendizaje, práctica de aficionados).
 - Acontecimientos programados (calendario anual, diversidad temática).

4. Composición:

- Tamaño de la ciudad.
- Cambios climáticos y estacionales.
- Niveles de ingresos y grupos etéreos.
- Especie de actividades.
- Días laborales.
- Días feriados.

5. Estrategia:

- Acción oficial (propias del organismo, con otros organismos, con los clubes, reglamentación de servicios).
- Acción privada (instituciones sin fines de lucro, empresas).

6. Resultado del programa:

- Equilibrio social.
- Equilibrio individual.





El tiempo libre en la sociedad mexicana





El tiempo libre en México, como en todas las sociedades, se engloba en cuatro puntos:

1. **Volumen.** Es la cantidad de tiempo ocupado en el tiempo libre, y cumple con las siguientes condiciones:
 - a) Condicionado. Las acciones se diferencian entre sí por obligación o necesidad, ambas son amplios modos de condicionamiento.
 - b) No lucrativo. Debe ser gratuito, desinteresado, no comprometido, sin fines utilitarios o ideológicos.
 - c) Satisfactorio. Debe satisfacer necesidades propias de cada persona para que el ocio sea total.
 - d) Personal. Atiende necesidades individuales producidas por la fatiga, el fastidio y rutinas establecidas por la sociedad.
2. **Estructura.** Se refiere a cómo está formado el tiempo libre; se basa en cuatro puntos:
 - a) Utiliza parte del tiempo del individuo para su autocondicionamiento.
 - b) El individuo realiza las actividades que quiera siempre que le resulten productivas.
 - c) Estas actividades se llevan a cabo por medio del descanso, recreación y desarrollo de la personalidad.
 - d) Lo anterior ayuda a la autoafirmación del individuo y de la sociedad.

3. **Contenido.** El tiempo libre debe ser productivo, para eso el individuo debe:

- a) Satisfacer necesidades de prestigio y demostración de su jerarquía social.
- b) Distraerse y obtener placer para compensar la monotonía de la vida cotidiana en el trabajo.
- c) Recogerse en soledad para compensar la monotonía de la vida cotidiana en el trabajo.
- d) Tener relaciones interpersonales y otras formas de sociabilidad afectiva como participaciones voluntarias e intereses comunes.
- e) Formarse y perfeccionarse en el campo profesional y humano, en lo estético e ideológico para compensar la insuficiencia de aprendizaje y educación formal.
- f) Autodeterminarse contra las limitaciones y dependencia de la vida asalariada y contra el dominio de las necesidades de consumo.

4. **Uso.** Se refiere a cómo se utiliza el tiempo libre:

- a) *Descanso.* Es emplear el tiempo en “no hacer nada”. Es una compensación de la fatiga.
- b) *Recreación.* Se refiere a utilizar el tiempo en actividades lúdicas gratuitas (idealmente).
- c) *Creación.* Es la liberación del hábito de limitar los actos, vencer el automatismo. Permite una participación social más amplia y una cultura más desinteresada. Debe cumplir con las siguientes características:

- Ser productivo.
- Compensar la fatiga.
- Hacer al hombre más sociable y creativo.
- Liberarlo de la rutina.

En la sociedad mexicana el individuo se rige por sus gustos, que varían según la edad, el sexo, etc., por su nivel social marcado principalmente por la educación y cultura que tenga, por su temporalidad o nivel de autocondicionamiento, y por su capital, es decir, los ingresos que percibe.

Las variables representativas del comportamiento económico, social y cultural de importantes sectores de la población mexicana son:

- a) Proporción de la población económicamente activa dedicada a actividades no agrícolas.
- b) Proporción de población alfabeta.

- c) Proporción de la población que terminó sus estudios primarios que no visten como indígenas, o bien que usan zapatos.
- d) Proporción de la población asalariada.

La sociedad mexicana tiene formas de vida muy bien definidas: la vida urbana y la vida rural. Debido a esto también existen grandes diferencias entre el tiempo libre de una y de otra.

1. **Comunidad urbana.** El urbanismo es un modo de vida, de pensar y proceder. El hombre urbanizado siempre evoluciona en cuanto a la sociedad y al cambio. Tiene las siguientes características:

- Transitoriedad.
- Superficialidad.
- Anonimato.
- Movilidad.
- Poco contacto con familia no inmediata.
- Libertad de acción.
- Individualiza a la gente.
- Sentido de competencia.
- Actividades complejas.

La sociedad urbana es dinámica, con ritmo propio, no está controlada por los ciclos de la naturaleza como el medio rural, sino por el tictac del reloj, la influencia expansiva del urbanismo ha venido perturbando el estatus de la familia tradicional, la evolución de la familia se refleja en la evolución de la sociedad, por ejemplo, las áreas de trabajo de las mujeres han aumentado y han cambiado sus responsabilidades domésticas.

En la comunidad urbana, lo que para muchos es de mayor interés no se refiere tanto a su tiempo de trabajo sino a su tiempo libre, esta observación es cada vez más aplicable cuando comparamos la vida de las comunidades más urbanizadas hasta las menos urbanizadas. Se gana ocio si se gana un salario, el holgazán tiene tiempo libre pero no ocio.

El tiempo libre en la comunidad urbana no se ocupa del trabajo, las actividades de tal comunidad dependen de su poder adquisitivo. Los individuos de clase alta viajan a hacer compras al extranjero, frecuentan centros culturales y diversos eventos sociales; los de clase media van a lugares más accesibles como discotecas, cines y bares, y los de clase baja frecuentan lugares muy populares como parques públicos, billares o simplemente salen con los amigos.

2. **Comunidad rural.** Tiene un modo de vida más sereno y conservador a diferencia del urbano, que es más transitorio, activo y radical. Sus características son:

- Ritmo de vida autoaislador.
- Pasivo y negativo.
- Gran compromiso familiar.
- Actividades sencillas y repetitivas.
- Pocos cambios en la vida diaria.
- Intento de adaptación urbana.

Se atribuye la calidad de rural a las comunidades de menos de 5000 habitantes que dependen de las actividades primarias (agricultura, ganadería y pesca) donde las relaciones sociales son más bien de carácter íntimo e informal. La comunidad rural puede tomar el carácter de pueblo, ranchería o grupo indígena, cada uno con rasgos muy diversos.

Su tiempo obligado lo dedican a la agricultura, pesca, pequeño comercio, ganadería y oficios artesanales. Su tiempo libre lo ocupan en ver la televisión, escuchar radio, platicar con los vecinos, realizar labores manuales, emborracharse, jugar billar y fútbol, ir de compras a la ciudad y asistir a ferias, fiestas populares, un funeral, matanza de animales, etcétera.

Los barrios bajos de la zona urbana tienen similitud con las zonas rurales en:

- *Apariencia*. Aspecto de olvido y desorden.
- *Estatus económico*. En general son zonas de pobreza.
- *Hacinamiento*. La vivienda está congestionada de gente.
- *Salud y sanidad*. Bajos estándares de sanidad, se tiene alto índice de mortalidad.
- *Moral*. Son zonas de alta delincuencia y vicio.
- *Aislamiento social*. Son zonas de bajo estatus y lo saben sus moradores.
- *Movilidad*. Sus habitantes se mueven de un barrio a otro en las zonas urbanas y de zonas rurales hacia las zonas urbanas, creando una incongruencia, la tierra baja de valor pues está marchita, no les reporta ingresos.

Las zonas urbanas así como las rurales deben tener drenaje, agua y medios de transporte de acuerdo con sus necesidades, los habitantes deben unir sus esfuerzos para lograr lo anterior.

La desorganización viene por estar en proceso de cambio y la integración de ambas comunidades depende de su capacidad para el trabajo, teniendo las comunidades rurales incongruencias sociales mayores, y los elementos negativos del desarrollo en las zonas urbanas son las cosas de las que se queja la gente tales como el humo, el ruido, el desorden, etc., pero esto puede remediarse en ambos casos con una mayor integración social.

El crecimiento excesivo de las zonas urbanas, debido a los inmigrantes de zonas rurales, ocasiona nuevos problemas a la comunidad tales como la formación de cinturones de pobreza.

Los hombres de medios urbanos se enfrentan siempre a la necesidad de ajustarse al ritmo acelerado de vida, pero la gente de medios rurales no está en esa misma posición, excepto cuando se identifica más con el medio urbano, sin preocuparse por los problemas de las clases sociales.

Fomento del aprovechamiento del tiempo libre en México

Es necesario que la sociedad, con sus instituciones públicas y privadas, coopere en este aspecto. En México falta mucho por hacer, pues antes de pensar en un tiempo libre adecuado para toda la población, los gobiernos deben proveer de los servicios necesarios para satisfacer las necesidades básicas. A pesar de las limitaciones, se está haciendo un esfuerzo para organizar el tiempo libre de la población.

Las instituciones que más se han dedicado al fomento del ocio son (su orden de aparición no indica el grado de su importancia): DIF, casas de la cultura, Seguro Social, ISSSTE, bibliotecas públicas, presidencias municipales, universidades, escuelas de diversos niveles, secretarías públicas como la SEP, INAH, Instituto Nacional de la Senectud (el cual ha empezado una campaña de promoción muy importante), CREA (periodo de Echeverría), sindicatos, iglesias, centros y clubes deportivos y sociales, empresas particulares, instituciones de beneficencia y asociaciones civiles, academias, entre otros.

Las actividades que más fomentan estas instituciones son artísticas, recreativas, deportivas y técnicas.

Visión generalizada en México

El ocio activo y la recreación varían dependiendo de la situación económica del país y por ende de la familia. Las actividades recreativas y turísticas no son suficientemente valoradas por la esfera política de los países latinoamericanos. Para dar solución a esto, podrían empezar a definirse las necesidades recreacionales de la población local, creando organismos e instalaciones que administren el tiempo libre. Se debe apoyar también al turismo social.

Aspecto legal del tiempo libre en México

En México, la *Ley Federal del Trabajo* destaca cuatro tipos de descanso laboral:

1. *Descanso de jornada*. "Durante la jornada diaria se concederá al trabajador un descanso por media hora."
2. *Séptimo día de trabajo*. "Por cada seis días laborados, el trabajador disfrutará de un descanso con goce de salario íntegro."
3. *Descanso de días festivos*. El artículo 74 establece como días de descanso

so obligatorios: 1 de enero, 5 de febrero, 21 de marzo, 10 de mayo, 16 de septiembre, 20 de noviembre, 1 de diciembre (cada seis años), cuando corresponda al cambio de Poder Ejecutivo Federal y 25 de diciembre.

4. *Descanso de vacaciones.* El trabajador debe disfrutar, una vez al año, de un periodo de varios días de descanso de acuerdo con el tipo de trabajo y la antigüedad en el mismo.

Para liberar al individuo de todas sus presiones, el turismo surge como un medio de distracción, del mismo modo que la limitación de la jornada de trabajo y los planes organizados de administración del tiempo libre.

No fue sino hasta la década de 1970 cuando en México se dio importancia al aprovechamiento del tiempo libre, por lo que surgió una licenciatura especializada en estudiar al ser humano, sus gustos, diversiones y preferencias según su clase social, su forma de vida y el lugar donde habita.

Profesionalización del tiempo libre en México

En México, el Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre (IEPATL), institución educativa de nivel superior fundada en 1976, se orienta a la formación humana y profesional, a la docencia y a la investigación científica, exclusivamente en el campo particular de la actividad social de la utilización del tiempo libre.

El objetivo fundamental del instituto es contribuir al mejoramiento de la sociedad, específicamente haciendo llegar a un número creciente de sus miembros los beneficios de la utilización positiva del tiempo libre y la recreación. De esta manera, coadyuva al desarrollo integral de la persona en el aspecto espiritual, intelectual y físico, y por ende, al de su familia y al del grupo humano del que forma parte. Para tal fin, y dentro del ámbito establecido, busca conservar, mejorar y transmitir el conocimiento que se tiene sobre el tiempo libre y la recreación, así como su utilización positiva. Asimismo, se propone acrecentar el acervo cultural sobre la materia, valiéndose exclusivamente de los recursos de la docencia curricular y de extensión, así como de la investigación.

El plan de estudios del IEPATL

1. **Área económico-administrativa.** Se imparten no sólo los cursos usualmente comprendidos dentro de esta área, sino también métodos cuantitativos, tales como: matemáticas, estadística, contabilidad, análisis económicos, etcétera.

2. **Área físicorrecreativa** (empleo del tiempo libre). El alumno cursa materias relacionadas directamente con usos específicos del tiempo libre y la recreación, propios de su área de estudio e investigación. Incluye

también materias enfocadas a la actividad física, y se complementa con materias relacionadas con la medicina deportiva y preventiva.

3. **Área psicopedagógica.** Se dirige al estudio y análisis del comportamiento humano, así como también a las técnicas pedagógicas modernas que ayudarán al futuro profesionista a transmitir de la mejor manera los conocimientos adquiridos.

Otra institución dedicada a la capacitación del tiempo libre es la Asociación Mexicana de Educación y Recreación A. C. (AMER), que imparte cursos intensivos de recreación y utilización del tiempo libre. Pero en sí, ¿qué es el AMER? Es una entidad no lucrativa cuyos objetivos esenciales son:

- Crear conciencia y difundir en nuestro pueblo la importancia de la recreación y sus valores.
- Valorar el tiempo libre del mexicano.
- Reunir a las personas, grupos, entidades y comunidades que realicen o deseen efectuar eventos recreativos.
- Mejorar la calidad de vida del mexicano con medidas recreativas que promueven su desarrollo integral.
- Incrementar la colaboración entre organismos oficiales y privados, nacionales e internacionales, para resolver problemas relativos al recreo de la comunidad.
- Propugnar para que la recreación se integre a la educación formal, desde el jardín de niños hasta la educación superior.

Áreas actuales de aplicación

La administración del tiempo libre se puede dividir en varias áreas, que pueden ir desde geográficas hasta de diferentes canales de distribución. La que a continuación se presenta es el área práctica y funcional del tiempo libre, es decir, dónde puede surgir el tiempo libre en México y en qué tipo de establecimientos.

En la industria, se puede enseñar al trabajador a administrar su tiempo libre y el de su familia de manera productiva, para alejarlo del vicio u ocio mal aplicado, y así exista un beneficio directo para él, para su familia y también indirectamente para la empresa, pues se ha comprobado que un trabajador motivado, sano, física y mentalmente, es más productivo que uno apático y con problemas de salud.

Los bancos ya han aprendido a utilizar el tiempo libre de sus empleados; cuentan con clubes deportivos y sociales para fomentar el deporte y las actividades distintas de las del trabajo cotidiano. Esta área puede ser la entrada grande al tiempo libre en México, ya que ahora se realizan juegos interbancarios donde se fomenta la participación familiar.

En el Gobierno, el aspecto de la educación es el área que debe ser atendida principalmente, ya que va desde la obligación de desarrollar el turismo social hasta dotar de educación y espacio apropiado para los minusválidos de cualquier tipo y grado.

También el Gobierno está obligado a efectuar la correcta planeación de proyectos habitacionales que además de proporcionar las paredes que forman el hogar de una familia, proporcionen también espacio para que puedan jugar sus hijos, pasear y en fin, que pueda ser propicio para efectuar actividades artísticas y deportivas. Un administrador puede echar a volar su imaginación en esta área y realmente hacer algo muy positivo y necesario. Algunos ejemplos de las organizaciones privadas son:

- Hylsa.
- Coca Cola.
- Volkswagen.
- Grupo Cuauhtémoc-Moctezuma.

LAS FUNCIONES DEL TIEMPO LIBRE

Dumazedier establece que el aprovechamiento del ocio (positivo) o tiempo libre, cualquiera que sea su función, brindará en primer término una liberación y un placer, luego un beneficio individual. En la opinión de Dennis L. Meadows (*Los límites del crecimiento*, Fondo de Cultura Económica, 1988) y de Nels Anderson (*Sociología de la comunidad urbana*, Fondo de Cultura Económica, 1985), se presentan las tres funciones principales, conocidas como las tres “Des”:

- *El descanso*. Libera al individuo de la fatiga producida por las obligaciones cotidianas, especialmente del trabajo.
- *La diversión*. Acaba con el aburrimiento y así como con la monotonía de las tareas.
- *El desarrollo* de la personalidad. Libera de los automatismos del pensamiento y de la acción cotidiana.

Weber, a su vez, considera que las funciones más importantes y que no siempre pueden separarse con claridad del tiempo libre son:

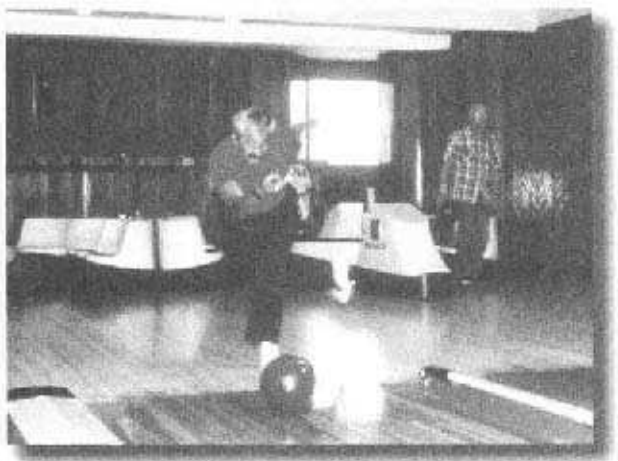
- *La regeneración*. Ayuda a la recuperación de energías corporales y anímicas, es la fundamental por ser absolutamente necesaria. Puede ser de dos especies según el cansancio, ya sea total o parcial:

- Pasiva, como el sueño y el reposo.
- Activa, en forma de juegos, excursiones, trabajo de jardín.
- *La compensación.* Consiste en equilibrar las frustraciones, directamente por una superación de las dificultades o indirectamente mediante una sustitución de los anhelos no satisfechos.

Ambas concepciones coinciden en la complejidad funcional del ocio o del tiempo libre.

IDENTIFICACIÓN DE LAS FUNCIONES DEL TIEMPO LIBRE EN LAS SOCIEDADES

Podemos identificar las funciones del tiempo libre en varias formas; cada individuo es libre de aplicar su tiempo libre en la forma que desee.



Es muy importante destacar que cada persona se comporta de acuerdo con su identidad cultural, esto es, de acuerdo con los medios con los que cuenta. Por lo que las funciones que rigen a las sociedades en general dependen de la comunidad a que se pertenezca, su nivel educativo y experiencia personal. De aquí que la elección de la persona por la actividad que se va a realizar en su tiempo libre se registrará por diferentes factores, que según Nels Anderson (1985) son:

1. **Gustos.** Cuáles son las preferencias de cada persona. Generalmente la sociedad mexicana gusta de ir al cine, al teatro, a conciertos, a fiestas, etcétera.
2. **Nivel social.** Es la clase social a la que pertenecemos. Hay lugares para todos, cada persona y familia va a lugares en función a la clase social a la que pertenezca. Aquí existe una división entre lo urbano y lo rural.
3. **Temporalidad.** Es el tiempo libre que tiene cada persona y depende de su horario de trabajo. En síntesis, es el total del auto y el heterocondicionamiento.
4. **Capital.** Esto va de acuerdo con el dinero disponible, aquí incluimos la calidad de vida, ya que no todas las personas que tienen dinero pueden gastarlo en su tiempo libre.
5. **Necesidades.** Una persona tiene una necesidad y la aplica en su tiempo libre. Ejemplo: cuando una persona tiene desviada la columna, y el doctor le recomienda nadar, lo hace durante su tiempo libre y así cubre esa necesidad.

Estas funciones justifican el comportamiento de cada individuo, ya que basándose en ellas se podrá planear, estructurar y aplicar cualquier programa de recreación, de entretenimiento y diversión para lograr el verdadero aprovechamiento del tiempo libre, sin importar nacionalidad ni sexo, principalmente.

LECTURAS RECOMENDADAS

Anderson, Nels, *El urbanismo como modo de vida*, Fondo de Cultura Económica, México.
Meadows, Dennis L., *Movimiento de la población*, Fondo de Cultura Económica, México.
———, *El trabajo y su sitio bajo el urbanismo*, Fondo de Cultura Económica, México.



Reflexión final

Deseo integrar la idea general de este ejemplar en una reflexión que espero sirva para reconocer la importancia de la administración del tiempo libre en el turismo.

No podemos hablar de un verdadero tiempo libre si siguen existiendo “carencias e insatisfacciones básicas” como comida, techo, ropa y trabajo. Debemos combatir problemas sociales, de otra manera la aplicación y el sentido auténtico del tiempo libre es “injusto” e imposible de generalizar. Entre nosotros mismos, entre comunidades, sociedades, poblaciones y países enteros, existe desigualdad en oportunidades de desarrollo, e incluso de sobrevivencia.

Desde las primeras páginas señalamos claramente la relación inseparable del trabajo con el tiempo libre. No se da uno sin el otro, continuamente se buscan para realizar o pasar la vida de cada ser humano.

Al tener trabajo cubrimos necesidades básicas, salud y bienestar. Desarrollamos habilidades y crece el gusto por hacer lo “obligado” para tener una remuneración a cambio. Se tiene derecho a descansar para recuperar las energías desgastadas por el esfuerzo, compromiso y responsabilidad del trabajo. Se cumple con horas de obligaciones y horas de tiempo libre para disfrutarlo como mejor nos convenga, sin repetir las obligaciones primarias como principal condicionante. Se fomenta el ocio, ya que se trabaja para ganar dinero y gastarlo en el tiempo libre en diferentes opciones de distracción para fomentar el ocio productivo.

El turismo está integrado por innumerables opciones de animación, incluso el turismo es un conjunto de animación conformado para ofrecer satisfacción en cada lugar que se visite. Se logra disfrutar adecuadamente, gracias a la aplicación de la recreación, que establece horarios y actividades ordenadamente y gracias a la recreación se conoce el abanico de animación que existe en cualquier lugar, y de esta forma se desarrolla el turismo.

En los momentos de distracción, descanso y entretenimiento, se autocondiciona a la persona para aprovechar mejor el tiempo libre (si no se autocondiciona, la persona no se recrea apropiadamente, sólo aprovecha la animación del lugar), aunque se debe estar consciente de que puede haber un heterocondicionamiento que provoque hacer una actividad autocondicionada y, en ese momento, autodeterminarse para realizar una actividad totalmente diferente aprovechando el tiempo libre restante. Siempre en busca del bienestar individual o grupal; disfrutando las alternativas de animación que ofrece la ciudad, país o el lugar en donde se encuentre y así organizar los días de descanso y aplicar adecuadamente la recreación.

No importa en dónde y cómo se desee ejercer el tiempo libre (de forma individual o grupal, en países capitalistas, tercermundistas o socialistas, en comunidades rurales o urbanas, por medio del juego o aprendizaje formal, con una metodología o sin ella), todo ser humano puede hacerlo, y si tiene los recursos económicos, la forma más sencilla de aprovecharlo es con un abanico de opciones de animación, autocondicionarse para un ocio positivo (productivo) y evitar los vicios, un problema social, que en nuestras comunidades cada vez se hacen más presentes.

El tiempo libre a través de la animación nos brinda interminables alternativas recreativas, autocondicionadas o heterocondicionadas, para que el hombre se autodetermine y logre hacer de su tiempo libre lo más productivo posible (ocio positivo).

En esencia, lo que busca el tiempo libre y su forma de darse a conocer entre los seres humanos es fomentar, disfrutar y vivir siempre un ocio positivo a través del verdadero descanso, distracción y desarrollo personal; al lograrlo podremos vivir un tiempo libre armonioso, de respeto individual y, por ende, grupal.





Anexo 1

Ejemplo real de un programa de recreación*

Paso 1. Diagnóstico general.

1. Estrategias:

- a) Se toma en cuenta el porcentaje de ocupación actual, con el propósito de conocer si habrá suficientes huéspedes para establecer los programas de recreación. Se observa el pronóstico de ocupación que tendrá el hotel en los siguientes periodos semanales y/o mensuales.
- b) Se observa el perfil de cada huésped a través de la base de datos del sistema FIDELIO; de esta manera se conoce el comportamiento del mercado por ciclos o periodos. Por ejemplo, el hotel sabe que en mayo y junio dentro del total de ocupación se hospedan de 40 a 50 % de *spring breakers* (jóvenes de 15 a 19 años que vienen de vacaciones). La programación de actividades de recreación que se realiza difiere de la que se organiza en el periodo navideño, cuando el ambiente es más familiar.
- c) A través de la misma base de datos se puede conocer el origen de la mayoría de los huéspedes, detectando así sus necesidades y costumbres. Por ejemplo, la empresa sabe que en diciembre, enero y febrero, la mayor parte del mercado es estadounidense; en septiembre llegan muchos turistas japoneses y en eso se basan para programar las actividades de animación.
- d) Los eventos deportivos nacionales e internacionales son aprovechados por el departamento de actividades sociales para organizar actividades de animación relacionadas con estos eventos; se colocan pantallas gigantes en centros de consumo. El éxito de estos eventos radica en el ambiente que se genere entre los huéspedes participantes.

*Programa de recreación del Hotel Hyatt Regency Cancún, con la metodología analizada en esta obra.

- e) Se cuenta con programas de recreación de contingencia; por ejemplo, en septiembre la mayoría de los días son lluviosos, por lo que tienen que programarse juegos de destreza como concursos de lotería, dominó, concursos de baile, entre otros. Otro ejemplo es en el caso de que haya un huracán; el gerente de actividades sociales diseña actividades para que la gente ría y permanezca en calma.

2. *Recursos*. Los recursos que se utilizan dependen de las características de los programas de recreación que son la base para establecer qué instalaciones y recursos del hotel es posible emplear para el desarrollo de las actividades. Por ejemplo, el hotel cuenta con el programa conocido como *Camp Hyatt*, un campamento para niños que se desarrolla en un espacio adecuado especialmente; se instalaron juguetes y diversiones para niños de tres a 12 años, como mesitas de plástico, pantalla, libros infantiles, videos, pizarrones, crayones, llantas, muñecos de peluche e inflables.

3. *Época y temporada*. Estos puntos se trataron en el inicio referente a estrategias.

4. De acuerdo con los gustos y preferencias de los turistas se decide cuáles son las actividades de mayor interés. El cuadro A1.1 muestra tales actividades conocidos en el nivel internacional y de vanguardia.

5. *Servicios*:

- a) *Alojamiento*. Número de habitaciones: 300; cuatro habitaciones para personas atípicas, 152 dobles, 86 *kings*, seis *suites junior*, una *suite* presidencial, una *suite* gobernador.
- b) *Alimentos y bebidas*. El hotel cuenta con dos restaurantes: *El Cilantro*, que ofrece comida internacional contemporánea, y el *Sea Food Market*, además de tres bares.
- c) *Grupos y convenciones*. Existen cuatro salones para convenciones grandes que pueden ser divididos para atender diversos eventos a la vez.
- d) *Otros servicios*. Gimnasio equipado, dos albercas, entre otros.

Paso 2. Formulación de objetivos, metas y planes. Los objetivos y metas del hotel a través de sus programas de recreación no fueron proporcionados. Sin embargo, al observar la información proporcionada es posible suponer algunos puntos al respecto.

- a) El objetivo del hotel, a través del desarrollo de programas de animación, es ampliar la gama de servicios que ofrece, cubriendo así las necesidades psicoespirituales y físicas de los huéspedes.
- b) La meta es lograr que todos los huéspedes satisfagan sus expectativas de entretenimiento, y adquieran nuevas experiencias dentro del hotel.

c) Para lograr tales objetivos y metas el hotel utiliza todas las instalaciones y recursos con los que cuenta para efectuar los siguientes eventos:

- *Camp Hyatt.*
- *Aqua aerobics.*
- *Kids Games.*
- *Promotion c.c.*
- *Pool volley.*
- *Fashion Show.*
- *Cooking Class.*
- *Cocktail Class.*
- *Scuba demo.*
- *Bingo.*

Como se mencionó en el paso 1, el hotel hace un estudio sobre el tipo y perfil de los huéspedes que van a llegar en cada temporada y define los eventos para cada periodo vacacional.

Como se puede observar, la promoción de los eventos se realiza tanto en inglés como en español. En el programa de actividades del Hotel Hyatt Regency Cancún se observa que dichas actividades están diseñadas para el entretenimiento de huéspedes con distintas características de edad, sexo y preferencias.

El Hotel Hyatt Regency Cancún establece sus programas de recreación con base en el siguiente proceso:

- a) El análisis del mercado.
- b) Diseño del programa.
- c) Capacitación de los animadores.
- d) Organización del programa.
- e) Promoción.
- f) Puesta en práctica.
- g) Evaluación del programa, retroalimentación del animador y corrección de los aspectos.
- h) Consideración de las mejores propuestas.

Paso 3. Organización y promoción. El hotel promueve este tipo de actividades a través de volantes, estandartes y letreros que se colocan en lugares estratégicos del hotel. Por otra parte, los organizadores se hacen responsables de que no falte nada en el momento de realizar la actividad, dotando de todo el equipo necesario y acondicionando el lugar para que el desarrollo de ésta sea todo un éxito.

Por ejemplo, en el caso de haber un evento deportivo importante, los organizadores se encargan de que el bar, el restaurante, algún centro de con-

sumo, o el lugar donde se vaya a desarrollar la actividad cuente con todo lo necesario, como son pantallas gigantes y lugares para todos los asistentes, además de que los animadores se encargan de crear un ambiente divertido entre los huéspedes.

Paso 4. Puesta en práctica. Con el propósito de lograr los resultados deseados en cualquiera de sus programas de recreación, el hotel brinda capacitación a los animadores acerca de las técnicas de conducción que se han establecido (dichas técnicas no fueron proporcionadas para los objetivos de esta investigación).

Paso 5. Control y evaluación. Para evaluar las actividades, el departamento de actividades sociales toma en cuenta los siguientes puntos:

1. Participación del público.
2. Comentarios de los huéspedes al final de su estancia.
3. Se les reparte a los participantes un cuestionario en donde se les pide también que opinen sobre los programas y actividades.
4. El departamento de actividades sociales se encarga de repartir encuestas para saber cuáles son las actividades preferidas de los huéspedes.
5. Finalmente se hacen comparaciones con las actividades de otros hoteles que tengan éxito, y se ve la posibilidad de implantarlas.

Paso 6. Reprogramación. Los resultados obtenidos en la evaluación son la pauta para la modificación total o parcial de los programas de recreación que se hayan aplicado. Adicionalmente, todos los programas se analizan y se reestructuran periódicamente.

Se puede observar en el programa de actividades para niños de dos a 12 años (*véanse* cuadros A1.1 y A1.2), que el conjunto de actividades está enfocado a que los niños aprendan, se entretengan y convivan principalmente entre ellos; las actividades se caracterizan por su gran diversidad, pues el programa combina esparcimiento, cultura, espacios naturales, deportes, destreza y aprendizaje.

Cuadro A1.1. Programa de actividades sociales del Hotel Hyatt Regency Cancún

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Day off	Aqua aerobics	Aqua aerobics	Aqua aerobics	Aqua aerobics	Aqua aerobics	Aqua aerobics
Day off	Kids Games	Kids Games	Kids Games	Kids Games	Kids Games	Kids Games
Day off	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.
Day off	Pool Volley	Pool Volley	Pool Volley	Pool Volley	Pool Volley	Pool Volley
Day off	Cooking Class	Cooking Class	Cooking Class	Cooking Class	Cooking Class	Cooking Class
Day off	Scuba demo	Scuba demo	Scuba demo	Scuba demo	Scuba demo	Scuba demo
Day off	Bingo	Bingo	Bingo	Bingo	Bingo	Bingo
Day off	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.	Promotion c.c.

FUENTE: Hotel Hyatt Regency Cancún (1998).

Cuadro A1.2. Programa diario de actividades para niños de 6 a 12 años

Niños de 6 a 12 años
Children from six to twelve years old

Lunes
Monday

Mañana	Morning
8:30	Bienvenida y registro Welcome and registration
9:30	Colección de conchitas Shell collection
10:30	Recorrido por el hotel Tour around the hotel
11:30	Lunch
12:30	Película Movie
13:30	Fin de jornada Finish

Tarde	Afternoon
13:45	Registro y bienvenida Welcome and registration
14:30	Clases de cocina Little chefs of the world
15:30	Contando una historia Story telling
16:30	Lunch
17:30	Película Movie
18:30	Fin de jornada Finish

Martes
Tuesday

Mañana	Morning
8:30	Registro y bienvenida Welcome and registration

9:30	Trabajos manuales Arts and crafts
10:30	Introducción al esnórquel Snorkel introduction
11:30	Lunch Lunch
12:30	Experiencias en Cancún Cancun experience
13:30	Fin de jornada Finish

Tarde

Afternoon

13:45	Bienvenida y registro Welcome and registration
14:30	Clases de maya Mayan Language
15:30	Juegos en la alberca Pool games
16:30	Lunch Lunch
17:30	Pintando caritas Face painting
18:30	Fin de jornada Finish

Miércoles
Wednesday

Mañana

Morning

8:30	Bienvenida y registro Welcome and registration
9:30	Introducción al buceo Scuba intro
10:30	Juegos en la alberca Pool games
11:30	Lunch Lunch
12:30	Película Movie
13:30	Fin de jornada Finish

Cuadro A1.2. (Continuación.)

Tarde		Afternoon	
	13:45	Bienvenida y registro	Welcome and registration
	14:30	Dibujando y pintando	Drawing and painting
	15:30	Natación	Swimming
	16:30	Lunch	Lunch
	17:30	Lectura maya	Mayan storybook reading
	18:30	Fin de jornada	Finish
Jueves Thursday			
Mañana		Morning	
	8:30	Registro y bienvenida	Welcome and registration
	9:30	Castillos de arena	Sand castle contest
	10:30	Clases de cocina	Little chefs of the world
	11:30	Lunch	Lunch
	12:30	Experiencias en Cancún	Cancun experience
	13:30	Fin de jornada	Finish
Tarde		Afternoon	
	13:45	Registro y bienvenida	Welcome and registration
	14:30	Haciendo un papalote	Kite making
	15:30	Volando un papalote	Kite flying
	16:30	Lunch	Lunch

17:30	Mágica lectura maya Mayan magic lecture
18:30	Fin de jornada Finish

Viernes
Friday

Mañana

Morning

8:30	Registro y bienvenida Welcome and registration
9:30	Aeróbicos en la alberca Aqua aerobics
10:30	Cantos y juegos Games and songs
11:30	Lunch Lunch
12:30	Aprendiendo maya Mayan language
13:30	Fin de jornada Finish

Tarde

Afternoon

13:45	Registro y bienvenida Welcome and registration
14:30	Introducción al buceo Scuba intro
15:30	Pintando y coloreando Drawing and painting
16:30	Lunch Lunch
17:30	Película Movie
18:30	Fin de jornada Finish

Sábado
Saturday

Mañana

Morning

8:30	Registro y bienvenida Welcome and registration
------	---

Cuadro A1.2. (Continuación.)

9:30	Colección de conchitas Shell collection
10:30	Introducción al esnórquel Scuba intro
11:30	Lunch Lunch
12:30	Película Movie
13:30	Fin de jornada Finish

Tarde**Afternoon**

13:45	Registro y bienvenida Welcome and registration
14:30	Clases de cocina Little chefs of the world
15:30	Búsqueda del tesoro Treasure hunt
16:30	Lunch Lunch
17:30	Visita al muelle Pier visit
18:30	Fin de jornada Finish

Domingo
Sunday

Mañana**Morning**

8:30	Bienvenida y registro Welcome and registration
9:30	Introducción al buceo Scuba intro
10:30	Juegos en la alberca Pool games
11:30	Lunch Lunch
12:30	Película Movie
13:30	Fin de jornada Finish

Tarde	Afternoon
13:45	Bienvenida y registro Welcome and registration
14:30	Dibujando y pintando Drawing and painting
15:30	Natación Swiming
16:30	Lunch Lunch
17:30	Lectura maya Mayan storybook reading
18:30	Fin de jornada Finish





Anexo 2

Programa infantil de verano 1999 (Fiesta Kids) del Hotel Fiesta Americana

Contenido

1. Generales:

- Concepto.
- Objetivos.
- Características.
- Hoteles participantes.

2. Estructura organizacional:

- Puesto.
- Perfil.
- Funciones y responsabilidades.
- Instructor.
- Agenda de trabajo.
- Material de trabajo.

3. Manual de actividades:

- Club Fiesta Kids. Manual de actividades.

4. Patrocinadores:

- Hasbro de México (Milton Bradley and Parker Brothers).
- Polaroid de México.
- Crayola (Binney and Smith de México).
- Lego México.
- Hard Rock Café.

I. GENERALES

Concepto: Club de diversión para los niños hospedados en los hoteles Fiesta Americana y Fiesta Inn de playa durante el verano.

Objetivos:

- Generar demanda como respuesta a la promoción del concepto Fiesta Kids, por ser un elemento de diferenciación de la competencia.
- Lograr que los niños se diviertan y asistan al club durante su estancia.
- Generar clientes cautivos que regresarán a los hoteles Fiesta Americana y Fiesta Inn para las siguientes vacaciones.

Características:

- Programa permanente.
- Verano: vigencia del 10 de julio al 22 de agosto de 1999.
- Semana de Navidad.
- Semana Santa.
- Fines de semana y puentes de todo el año.
- Dirigido a niños de cuatro a 12 años de edad.
- Horario de 10:00 a 18:00 horas (diario).
- En Fiesta Inn el resto de la temporada se realizará los domingos con un horario corrido de 10:00 a 16:00 horas.

Hoteles participantes:

- Fiesta Americana Condesa Acapulco.
- Fiesta Americana Cancún.
- Fiesta Americana Condesa Cancún.
- Fiesta Americana Coral Beach.
- Fiesta Americana Cozumel.
- Fiesta Americana Puerto Vallarta.
- Fiesta Americana Veracruz.
- Fiesta Americana Mansión Galindo.
- Fiesta Inn Cozumel.
- Fiesta Inn San José del Cabo.
- Fiesta Inn Mazatlán.
- Fiesta Inn Veracruz.
- Fiesta Inn Xalapa.
- Fiesta Inn Oaxaca.
- Fiesta Inn Morelia.

2. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

Puesto: Instructor Fiesta Kids.

Reporta a:

- Dirección de Ventas Hotel (Fiesta Americana).
- Gerencia de Ventas Hotel (Fiesta Inn).
- Gerencia de Proyectos Especiales (Corporativo).

Perfil:

- Sexo: Femenino.
- Edad: 18-25 años.
- Escolaridad: Estudiante de Universidad.
- Actitudes y aptitudes:
 - Dominio del inglés.
 - Persona sociable, que tenga interés por la gente.
 - Creativa, con iniciativa.
 - Iniciar contactos con gran variedad de personas.
 - Necesidad de obtener resultados medibles y tangibles.
 - Debe actuar positiva y favorablemente:
 - i) Estableciendo contactos con la gente.
 - ii) Hablando con soltura.
 - iii) Motivando a la gente para actuar.
 - iv) Deseando ayudar a otros.
 - v) Generando entusiasmo.
 - vi) Atendiendo a la gente.
 - Paciente, que le gusten los niños.

Funciones y responsabilidades: Es responsable de coordinar el Programa Fiesta Kids en los hoteles.

- Promover el programa en el hotel entre los huéspedes:
 - Distribuir y proveer de folletos Fiesta Kids en las habitaciones, centros de consumo y recepción.
 - Invitar personalmente a los padres de familia que se encuentren en áreas públicas (albergas, playas, centros de consumo) para que sus hijos participen en el programa.

- Planear y organizar las actividades del programa.
- Contar con el material para la realización de las actividades.
- Responsable de la seguridad de los niños durante el horario de Fiesta Kids.
- Sujetarse al reglamento del hotel.
- Elaborar los reportes de afluencia de niños y evaluación del programa diario.

Instructor

Obligaciones:

- El Departamento de Personal, junto con la Subgerencia de Ventas/Producto (Fiesta Americana), o junto con el gerente de ventas (Fiesta Inn) deberá mostrar al instructor al momento de su llegada, y en el transcurso de un día, las áreas del hotel, específicamente los departamentos que tendrán relación con el programa:
 - Ventas.
 - Administrativo.
 - Recepción.
 - Ama de llaves.
 - Alimentos y bebidas.
 - Servicio a huéspedes (F. A.).
 - Actividades sociales (F. A.).
 - Servicio médico (F. A.).
- Conocer las áreas de operación del programa.
- El horario de trabajo será de 10:00 a 18:00 horas.
- Deberá presentarse debidamente uniformado (el uniforme consta de playera y gorra blanca con los logos de Fiesta Kids y Pingo con *shorts* blancos).
- Deberá mostrar orden y disciplina en su comportamiento durante su estancia en el hotel.
- No podrá aceptar invitaciones del personal o huéspedes del hotel.
- Se reportará diariamente con la subgerencia de ventas/producto (F. A.), o con el gerente general y gerente de ventas (F. I.).
- Elaborará los reportes de control y evaluación del programa y los enviará al corporativo cada semana a Fiesta Kids Corporativo.

Prestaciones (sólo practicantes en verano):

- Transportación terrestre o aérea (dependiendo de la plaza), viaje redondo.

- El hotel dará al instructor el hospedaje y tres alimentos con bebidas no alcohólicas en la cafetería del hotel (*buffet* o a la carta).
- No podrá solicitar *room-service*.
- Dos llamadas telefónicas de larga distancia nacional por semana (máximo 5 min) desde su habitación.
- Servicio de lavandería.
- Una habitación doble en el hotel durante la vigencia del programa.

Agenda de trabajo (cada día):

- 9:00-10:00 Revisar las áreas de desarrollo de las actividades del día y preparación de material. Promoción del club.
- 10:00-10:30 Inscripción de niños (reclutamiento de participantes).
 - 10:30 Comunicarse a *Room Service* para solicitar la elaboración del *Pingo Lunch*, basado en el número de niños inscritos en el día.
- 10:40-14:00 Desarrollo de actividades según programación.
- 14:00-14:30 *Pingo Lunch*.
- 14:30-17:00 Desarrollo de actividades según programación.
- 17:00-19:00 Desarrollo de actividades; cine club/juegos de mesa/trabajos manuales.
 - 19:00 Entrega de niños (sólo se entregarán a los papás).
Elaborar los reportes del programa.
Planeación de actividades del día siguiente.

Políticas y procedimientos:

- Deberán asignarse áreas permanentes del hotel para la operación del programa:
 - Un salón o área cerrada con capacidad para 30 personas (F. A.), o para 20 personas (F. I.) como lugar sede.
 - Dos áreas públicas para realizar actividades al aire libre:
 - Jardín.* Espacio abierto, delimitado o alejado de centros de consumo, albercas y áreas que representen peligro.
 - Playa.* Espacio limitado y alejado del área de huéspedes y mar. Ambas áreas deberán contar con personal de seguridad.
- El equipo audiovisual con que deberá contar el programa es pizarrón, televisión, videocasetera y sonido (según la actividad que se va a desarrollar).
- Las actividades de alberca o mar se efectuarán a criterio del encargado del programa en el hotel y de la instructora considerando las medidas de seguridad pertinentes.

- Un día antes se revisarán con el gerente general y con el gerente de ventas (F. I.) las actividades que se realizarán al siguiente día considerando lo siguiente:
 - Material necesario.
 - Áreas de juegos.
 - Afluencia estimada.
- El instructor deberá cuidar de la seguridad de los niños.
- Antes de iniciar cualquier actividad, el instructor deberá revisar el área de desarrollo del juego, asegurándose que esté en condiciones adecuadas.

3. MANUAL DE ACTIVIDADES

Club Fiesta Kids

Índice

1. Actividades dentro del salón

Niños de 4 a 7 años

Moldea con *Play-Doh*

Torneo de pulgas locas

Zoológico

Niños de 8 a 12 años

Arma tu imaginación con Lego

Basta

Torneo de adivina quién

Ritmo con nombres

Todas las edades

Pintamonos y/o dígalos con mímica

Torneo de armado de rompecabezas

Obra de teatro: Pingo y señor Monopoly

Torneo de Jenga/Destreza

Teléfono descompuesto

2. Actividades al aire libre

Niños de 4 a 7 años

Figuras de arena: Pingo/Personajes de Adivina quién

Niños de 8 a 12 años

Rally, el tesoro de “Pingo el Pirata”

Beisbol playero

Marco Polo
Toma de Bandera
Todas las edades
Twisteraerobics
Miniolimpiadas
Lanzamiento de globos de agua
Jala la cuerda
Futbol playero
Nudos
Pañoleta al centro
Pelota arriba y abajo
Puntos cardinales

1. Actividades dentro del salón

Niños de 4 a 7 años

Moldea con *Play Doh*

Descripción

Actividad en la cual se motiva a la habilidad y a la participación de todos los niños, en la que se reunirán para realizar figuras con la masa moldeadora *Play-Doh*. Se colocan las latas de *Play-Doh* y los *sets* de juego sobre la mesa. La instructora ayudará a formar figuras usando la imaginación de los niños.

Material

Botes de *Play-Doh* proporcionados por Hasbro.
Juegos para realizar figuras de *Play-Doh* enviados por los patrocinadores.

Torneo de pulgas locas

Descripción

Se forman equipos de cuatro niños. Cada niño escogerá unas pinzas de su color favorito. Se pone en marcha el juego para que “brinquen” las pulgas. A la vez, cada niño intentará recoger las pulgas que tengan el color de sus pinzas.

Ganadores y perdedores

Sólo hay un ganador. Gana el primer jugador que logre recolectar todas las pulgas del color que le corresponde de acuerdo con sus pinzas. Los gana-

dores de los grupos se enfrentarán entre ellos para obtener un solo ganador absoluto, y los perdedores se enfrentarán también entre ellos por el premio de consuelo.

Material

Juegos de pulgas locas proporcionados por Hasbro.

Zoológico

Descripción

Por medio de sonidos y actuando como animales se tratará de localizar a la pareja correspondiente.

En un papel se anota el nombre de los animales (de graja de preferencia), los cuales tendrán el nombre del mismo animal dos veces. Estos papelitos se revuelven y se dan a escoger a cada participante del juego. Se forma un círculo, y a la orden del animador cada jugador tratará de localizar a su pareja por medio del sonido que emite cada animal: vaca, gallina, etc. El número de participantes deberá terminar siempre en pares. No se puede hablar para localizar a la pareja. Al encontrar a la pareja, los participantes deberán correr a un lugar designado y tocar la “base”. Gana quien localice a su pareja y levante las manos, pierde quien no la encuentre.

Material

Trozos de papel.
Pluma o lápiz.

Niños de 8 a 12 años

Arma tu imaginación con Lego

Descripción

Los participantes se reúnen para construir cualquier objeto con las piezas Lego. Estas piezas se colocan en botes o en cubetas, para clasificarlas. Se pide a los niños que se imaginen algún objeto de interés. La instructora pedirá a los niños que dibujen sobre una hoja de papel o copien los modelos de los folletos enviados. Una vez terminado el dibujo se les pedirá que tomen las piezas de Lego y que empiecen a armar el objeto. Se sugiere acompañar esta actividad con música de fondo.

Material

Piezas a granel proporcionadas por Lego.

Basta

Descripción

La instructora será la encargada de decir el abecedario en voz alta, y uno de los participantes le dirá “basta”. Con la letra en la que se haya quedado se jugará escribiendo en una hoja un nombre, un animal, un país, una cosa, etc. El participante que termine primero las palabras solicitadas, deberá decir “basta”; éste será el ganador.

Material

Papel y lápiz para cada niño.

Torneo de adivina quién

Descripción

Actividad en la cual se motiva a la competencia y a la participación mediante juegos conocidos como Adivina quién. Se forman parejas de dos niños. Por turnos, cada niño deberá intentar adivinar a su pareja el personaje secreto. Se harán preguntas para eliminar a los personajes que no concuerden con la descripción. Al final, cuando estén seguros de la identidad del personaje, se preguntará si es el que están pensando.

Ganadores y perdedores

Sólo hay un ganador. Gana el primer jugador que logre adivinar quién es el personaje secreto para su pareja. Los ganadores de los grupos se enfrentarán entre ellos para poder obtener un solo ganador absoluto, y los perdedores se enfrentarán también entre ellos por el premio de consuelo. Para que no haya niños ociosos, unos jugarán adivina quién y otros pulgas locas para intercambiarse los juegos posteriormente.

Material

Juegos Adivina quién proporcionados por Hasbro.

Ritmo con nombres

Descripción

Cada participante, siguiendo un ritmo definido, se aprende los nombres del resto de los integrantes de su equipo. Se sienta en círculo, para que se vean las caras. Se les enseña el siguiente ritmo: dos palmadas sobre las piernas (parte interna del muslo) y se chasquean los dedos, primero una vez con la mano derecha y luego una vez con la mano izquierda. Al chasquear la mano derecha el niño dirá su nombre y con la izquierda dirá el del vecino. El vecino hace lo mismo, y así sucesivamente, siguiendo el orden del círculo. Cuando ya se dominó esta parte, se puede jugar en la siguiente forma: al chasquear la mano derecha se dice el nombre del vecino de la derecha y al chasquear la izquierda el nombre del vecino de la izquierda. También se puede hacer en la siguiente forma: al chasquear la izquierda decir el nombre del vecino de la derecha, y al chasquear la derecha el nombre del de la izquierda. Finalmente se puede decir el nombre de cualquiera de los participantes, antecedido por el nombre de quien lo nombra; el que escucha su nombre continúa.

Reglas

Todos deben llevar el mismo ritmo uniforme. No se vale disminuir la velocidad al decir los nombres, ni tardarse al decir el segundo nombre. El número de participantes es de uno o dos equipos (se recomienda con pocos). Los niños más chicos tienen mucha dificultad para jugarlo, por tanto el animador puede bajar el ritmo del juego a su nivel, procurando que sea más ameno y divertido.

Ganadores

Pierde el que no sabe el nombre de sus vecinos, quien no dice en el momento preciso los nombres y en el orden correcto, y quien pierde el ritmo. Los perdedores siguen sentados en el círculo para seguir aprendiendo los nombres. Ganan los que llegan al final sin equivocarse.

Material

Ninguno.

Todas las edades

En estas actividades se recomienda dividir a los niños de 4 a 7 y de 8 a 12 con el fin de que sea más competitivo.

Pintamonos y/o dígalos con mímica

Descripción

Es un juego en el cual se forman dos equipos de niños; cada equipo tiene su turno, donde a uno de los integrantes se le dará un papel con alguna palabra u objeto escrito; éste tendrá que dibujarlo en un pizarrón, y los demás integrantes de su equipo tendrán que adivinar de qué objeto se trata. De igual forma lo hará el segundo equipo.

Ganadores y perdedores

Si los integrantes del equipo en turno no adivinan, los del otro equipo podrán hacerlo. Conforme vayan adivinando se van sumando puntos al equipo que adivine. Gana el equipo con más puntos acumulados.

Material

Pizarrón y plumones para pizarrón.

En el juego Dígalos con mímica se hace el mismo procedimiento, pero en vez de dibujar el objeto, los niños lo actuarán con mímica. Se pueden utilizar frases, nombres de películas o programas, etcétera.

Torneo de armado de rompecabezas

Descripción

Actividad en la cual se motiva a la agilidad mental y a la participación de todos los niños para armar un rompecabezas. Se puede invitar a los papás y contar con su participación.

Procedimiento

Se formarán tres equipos entre los particulares, por edades similares. Se contará con la participación de los padres, quienes ayudarán al equipo de sus hijos. A cada equipo se le dará un rompecabezas correspondiente a su edad. Cada equipo deberá intentar armar su rompecabezas antes que los demás equipos.

Ganadores y perdedores

Sólo hay un ganador. Gana el equipo que acabe primero.

Material

Rompecabezas.

Obra de teatro Pingo y señor Monopoly

Procedimiento

Se formarán dos equipos entre los participantes. Se dejará tiempo libre para que cada equipo represente una obra en la que intervenga Pingo y el señor Monopoly. Cada equipo actuará ante el otro equipo que estará en espera y viceversa.

Material

Juego Monopoly proporcionado por Hasbro (sólo para referencia de los niños).

Papel crepé.

Maquillaje para niños.

Torneo de Jenga, Destreza

Descripción

Actividad en la cual se motiva a la competencia y a la participación mediante los juegos Jenga y Destreza, además incluye la participación de los padres.

Procedimiento Destreza

Se coloca el juego sobre la mesa y se mezclan las fichas unas con otras. Por turnos, los niños y los papás irán intentando acomodar todas las piezas en su lugar sin que se termine el reloj contador para poder ganar. Si nadie logra cumplir con el objetivo, se repetirán las acciones y tanto niños y padres volverán a intentarlo por turnos. En caso de empate, se procederá a realizar otra vez la prueba hasta que exista un ganador.

Ganadores y perdedores

Pierde aquel que no logre colocar todas las fichas de juego antes de que termine el tiempo. Los perdedores siguen observando a los demás niños por si les toca intentar de nuevo.

Gana aquel que logra colocar todas las piezas antes de que termine el tiempo.

Material

Juegos de Destreza proporcionados por Hasbro.

Procedimiento Jenga

Se arman equipos de cuatro personas (dos adultos y dos niños o cuatro niños). Se coloca el juego por cada equipo sobre la mesa y se arma la torre para dejarla lista. Por turnos, los niños y los padres de cada equipo sacarán una tablita de la torre construida y la colocarán en la parte superior de la torre, y así sucesivamente, sin derribarla. Los turnos tendrán una dirección de izquierda a derecha. Para sacar la tablita de madera sólo se usará una mano a la vez, aunque puede intercambiarse por la otra. Las tablas de madera se podrán sacar de cualquier parte de la torre excepto de la parte más alta.

Ganadores y perdedores

Sólo hay un ganador. Gana el primero que logre acomodar una tablita sin que se caiga la torre. Los ganadores de los grupos se enfrentarán entre ellos para obtener un solo ganador absoluto, y los perdedores se enfrentarán también entre ellos por el premio de consuelo. Se sugiere dar como premio chocolates, y de consuelo, dulces.

Material

Juegos de Jenga proporcionados por Hasbro.

Teléfono descompuesto

Descripción

Intentar que la información llegue al final a los participantes como se transmitió originalmente. Los participantes forman un círculo. Un jugador dirá una frase en secreto al oído del segundo participante, éste a su vez la pasará al siguiente compañero, y así sucesivamente, el último participante debe dar a conocer la frase en voz alta para saber si se trata de la frase original. La información deberá pasarse en secreto y una sola vez.

2. Actividades al aire libre

Niños de 4 a 7 años

Figuras de arena: Pingo/Personajes de Adivina quién

Descripción

Actividad en la cual se motiva a la habilidad y a la participación de todos los niños, en la que se reunirán para realizar figuras en la arena.

Procedimiento

Se llevará a los niños a la playa y se les pedirá hacer la silueta de una cara sobre la arena. La instructora traerá consigo las imágenes de los personajes de Adivina quién. Las caras que podrán elegir para hacer sus figuras serán las de las tarjetas de los personajes del juego Adivina quién. Se les pedirá que hagan una figura de Pingo en algún lugar del hotel, pudiendo ser Pingo en la alberca, Pingo bañándose, etcétera.

Niños de 8 a 12 años

Rally, el tesoro de “Pingo el Pirata”

Por medio de pruebas que se deben ir superando, los equipos con mismo número de integrantes llegarán al tesoro que Pingo escondió.

Material

Pistas.

Papel para disfrazarse en caso necesario.

Cualquier objeto que se pida en el *rally*.

Las personas con las que los niños acudirán por las pistas deben estar previamente avisadas y deben saber qué van a entregar o qué van a hacer los niños para que se les pueda entregar la siguiente pista.

Las pistas deben ser revisadas previamente por el subgerente de ventas/Fiesta Americana o gerente de ventas/Fiesta Inn.

Beisbol playero

Se forman dos equipos (que sean lo más equitativos posibles) con niños y niñas. Se realiza un partido de beisbol en la playa (con una pelota de hule espuma y un bat de plástico).

Material

Bat

Pelota de hule espuma o similar.

Marco-Polo

En la alberca, se le vendan los ojos a uno de los participantes, y éste grita Marco, el resto de los jugadores responden Polo. El participante con los ojos vendados se va a guiar por las voces de los demás para tratar de tocarlos. En cuanto toca a alguno de los otros jugadores, éste tomará el lugar de Marco.

Toma de bandera

Procedimiento

Se arman dos equipos y cada uno elige un área donde tendrá su bandera. Estas áreas deben estar lejos una de la otra, pues cada equipo debe defender su bandera y evitar que las personas del otro equipo la tomen. La batalla se lleva a cabo poniendo un pañuelo a cada uno de los participantes en algún lugar que sea fácil de jalar. Si algún integrante del equipo contrario les quita el pañuelo, ellos ya no pueden tomar la bandera del enemigo, únicamente defender la propia.

El ganador del juego es el equipo que queda con su bandera hasta el final.

Material

Pañuelos o paliacates de dos colores distintos.

Todas las edades.

Twisteraerobics

Descripción

Juego en el cual todos los participantes realizan una actividad física sobre el tapete del juego de mesa *Twister* siguiendo el ritmo de la música.

Procedimiento

Se colocan los tapetes *Twister* sobre el piso (puede ser sobre la arena), el número de tapetes depende del número de participantes. Se pondrá la música. La instructora deberá ser seguida con el ritmo de la música y les pedirá que tomen su lugar. Los niños estarán parados sobre el tapete *Twister*. Al empezar la música, la instructora dirá frases alusivas a los colores del tapete *Twister* para empezar los ejercicios. Como ejemplos, la instructora dice mano izquierda rojo cuatro veces, entonces los niños empezarán a bajar y subir la mano izquierda al círculo rojo dibujado en el tapete al ritmo de la música. La instructora dice mano derecha amarillo cuatro veces, entonces los niños empezarán a bajar y subir su mano derecha al círculo amarillo dibujado en el tapete al ritmo de la

música. La instructora dice pie izquierdo azul cuatro veces, entonces los niños empezarán a subir y bajar su pie izquierdo al círculo azul dibujado en el tapete al ritmo de la música. Se empezará de nuevo al caer alguien en el juego.

Material

Tapetes *Twister* proporcionados por Hasbro.
Música.

Miniolimpiadas

Salto de longitud (playa)

Descripción

Apuntar en el pizarrón a todos los participantes, seguir el mismo orden para que realicen sus saltos.

Procedimiento

Cada participante saltará dos veces. Se pondrá una marca en la arena o un listón en el lugar que debe saltar cada participante y se irá marcando con banderitas la distancia que saltó cada uno en su mejor salto.

Material

Pizarrón.
Banderitas para marcar el salto de cada niño.
Listón.

Salto de altura

Descripción

Apuntar en el pizarrón a todos los participantes, seguir el mismo orden para que realicen sus saltos.

Procedimiento

Cada participante saltará dos veces. En un palo de escoba o similar clavado en la arena con altura pintada marcada de 20 cm a 1 m amarrar un listón largo y sostenerlo del otro extremo a 2.50 m de distancia. Una vez que cada participante haya avanzado en su salto, subir el listón 5 cm más, hasta que se vayan eliminando y quede un ganador.

Material

Pizarrón.
Palo de escoba.
Listón.

Carrera de costales

Procedimiento

Según el número de participantes y edades, formar grupos de seis o siete niños para realizar las carreras en los sacos o costales. Los participantes tendrán que cruzar la pista brincando dentro del costal. Si se tienen muchos participantes, pasarán a la ronda final los primeros dos de cada carrera para realizar una carrera final.

Material

Costales.

Lanzamiento de bala

Descripción

Hacer bolas de arena húmeda del tamaño de pelotas de tenis.

Procedimiento

Trazar una línea en la arena para indicar el lugar del lanzamiento. Cada participante lanzará tres balas y se medirá cada uno de los lanzamientos. Los nombres de los participantes y las distancias de cada lanzamiento se apuntarán en el pizarrón. El ganador será el que realice el lanzamiento más largo.

Material

En hoteles sin playa elaborarán las balas con un globo lleno de tierra.

50 metros planos

Procedimiento

Según el número de participantes, hacer carreras con seis o siete niños (verificar edades). Sacar a los dos ganadores de cada carrera para hacer una competencia final, a los niños más chicos se les dará ventaja colocándolos más adelante en la ronda final.

Carrera a tres pies

Descripción

Trazar sobre el suelo una línea de salida y a 40 metros la meta.

Procedimiento

Según el número de participantes y edades, formar grupos de seis parejas para realizar las carreras de tres pies. Las parejas de participantes se amarrarán un listón en sus piernas a la altura del tobillo, es decir, un participante en su pierna derecha y el otro en la izquierda. De esta manera tendrán que coordinar el paso con los tobillos amarrados. Si se tienen muchos participantes, pasarán a la ronda final los primeros dos de cada carrera para realizar la carrera final.

Material

Listón para amarrarse los tobillos.

Relevos

Procedimiento

Formar equipos de cuatro participantes. Cada uno tendrá que correr 40 m y dejar la estafeta (tubo de papel de baño) en la mano de su compañero, el cual cruzará la pista en sentido opuesto y repetirá el mismo procedimiento con su siguiente compañero. Los equipos se apuntarán en el pizarrón para conocer al ganador.

Material

Tubos de papel de baño decorados.

Lanzamiento de globos de agua

Procedimiento

Formar dos filas de participantes de igual número y dar a cada pareja un globo con agua. Al primer silbatazo todos los participantes tienen que lanzar el globo a su compañero de enfrente y tratar de que no se rompa. La pareja a la que se le rompa el globo quedará fuera de la competencia. Realizar el siguiente lanzamiento un metro más atrás. Seguir el mismo procedimien-

to cada vez que el globo no se rompa. Hacer el mismo juego tres o cuatro veces según el tiempo que tarde. Al final del juego, si quedan globos llenos de agua se sugiere armar una batalla para tronarlos.

Material

Globos llenos de agua.

Jala la cuerda

Procedimiento

Hacer equipos de siete a 10 jugadores de cada lado de la cuerda y poner un paliacate en el centro de la misma. Trazar dos líneas a 2 m de cada lado de la cuerda para indicar que pasando este punto el equipo contrario habrá ganado.

Material

Cuerda gruesa de 10 m de largo por lo menos.

Futbol playero

Procedimiento

Apuntar en el pizarrón los equipos con nombres de países participantes en el mundial. Formar equipos de seis jugadores (hombres y mujeres) y hacer un sorteo según el número de equipos. Jugar dos tiempos de 10 min con descanso de 3 min (semifinales y final).

Material

Pelota.
Pizarrón.

Nudos

Descripción

Es un juego en donde los participantes, tomados de la mano, se entrelazan para formar un nudo, una vez formado el nudo un integrante del equipo debe intentar desanudarlo sin romperlo.

Procedimiento

Los integrantes se forman en círculo. Se elige aquel que intentará desanudarlo, y éste se retira adonde no pueda ver, mientras se forma el nudo. Los que están tomados de la mano se entrelazan utilizando sus cuerpos, manos e ingenio. La persona que se había retirado momentáneamente, regresa a intentar desanudarlos sin romper el nudo. El de la punta se va metiendo entre los brazos de los demás, enredándose.

Reglas

La persona que intente desanudarlo no debe ver cómo hacen el nudo. Procurar que al anudarse y desanudarse el nudo no se rompa. Entre más equipos haya, será más difícil y emocionante.

Ganadores y perdedores

No hay propiamente ganadores ni perdedores. Será reconocida aquella persona que logre desenredar el nudo sin romperlo.

Observaciones

Se puede jugar sin romper el círculo entrelazándose todos.

Pañoleta al centro

Descripción

Este juego se realiza entre dos equipos que acumulan puntos al tomar una pañoleta que está al centro de las dos filas.

Procedimiento

Los integrantes se forman en dos filas de frente a 4 m de distancia. Los integrantes de una fila se enumeran empezando del uno en adelante, y la otra fila se enumera del último al primero. Se pone un paliacate o pañoleta al centro. Cuando el animador diga un número, salen los jugadores de cada equipo corriendo para tomar la pañoleta, el jugador que la gane correrá a su lugar, y el jugador del equipo contrario tratará de tocarlo antes de que llegue a su lugar. Si el jugador llega sin ser tocado, ganará un punto para su equipo.

Reglas

Las filas deberán guardar la distancia durante todo el juego. Nadie podrá moverse de su lugar hasta que digan su número. El jugador que gane la pañoleta sólo podrá correr hacia su lugar. Ganará el equipo que tenga mayor número de puntos cuando el animador haya terminado el juego. Pueden ser dos o tres rondas de números completos.

Material

Pañoletas.

Pelota arriba y abajo

Descripción

Es un juego en el que los participantes deben pasar la pelota alternadamente por arriba de su cabeza y por entre las piernas o lo más rápido posible para ganar al otro equipo.

Procedimiento

Los equipos se forman en dos filas, viendo hacia la nuca del compañero de enfrente. El primero de la fila tiene la pelota en sus manos y la pasará al de atrás por arriba de su cabeza; el segundo toma la pelota y la pasa al compañero de atrás por en medio de sus piernas. Se continúa así por arriba y por abajo hasta que la pelota llegue al último de la fila; éste deberá correr hasta el principio de la fila y repetir la acción. Gana el equipo cuyos jugadores terminen de pasar primero. La pelota no debe caerse; en caso contrario se regresa al principio de la fila. No se vale pasar la pelota volteándose.

Material

Pelota.

Puntos cardinales

Descripción

En este juego se señalarán los cuatro puntos cardinales y cada jugador tendrá que dirigirse a cada uno de éstos según el orden del animador.

Procedimiento

Los equipos se forman por filas y se extienden los brazos girando a un lado y a otro, para guardar distancias. El animador señala los cuatro puntos cardinales: norte al frente, sur atrás, este al lado derecho y oeste al lado izquierdo. Cuando el animador diga algún punto, los jugadores brincarán hacia el lado indicado según el punto cardinal.

Reglas

El movimiento tendrá que ser un brinco. Si el animador dice dos veces el mismo punto, el jugador deberá permanecer inmóvil. Hay que dividir el grupo hasta en cinco partes si es muy grande. Se descalificará al niño que brinque equivocadamente.

4. Patrocinadores

Los patrocinadores para el club Fiesta Kids en 1999 son: Hasbro de México (Milton Bradley y Parker Brothers), Crayola (Binner and Smith de México), Lego de México, Polaroid de México, Hard Rock Café y Editorial Armonía.



Programa Fiesta Kids

	<i>Actividades</i>	<i>Lugar</i>	<i>Responsable</i>
9: 00			
10: 00			
11: 00			
12: 00			
13: 00			
14: 00			
15: 00			
16: 00			
17: 00			
18: 00			
19: 00			

Salidas

Llegadas

Diplomas

Fecha

Menú

Total niños en Pingo Lunch

Instructores

Comentarios

Programa Fiesta Kids (Continuación.)

	<i>Actividades</i>	<i>Lugar</i>	<i>Responsable</i>
9: 00			
10: 00			
11: 00			
12: 00			
13: 00			
14: 00			
15: 00			
16: 00			
17: 00			
18: 00			
19: 00			

Salidas

Llegadas

Diplomas

Fecha

Menú

Total niños en Pingo Lunch

<i>Llegadas</i>	<i>Cuarto</i>	<i>Salidas</i>	<i>Diplomas</i>

Comentarios

Instructores



Bibliografía

- Ander-Egg, Ezequiel, *Metodología y práctica de la animación sociocultural*, Humanitas, Buenos Aires.
- Anderson, Nels, *Sociología de la comunidad urbana. Una perspectiva mundial*, Fondo de Cultura Económica, México, 1985.
- Aznar, Guy et al., *La creatividad en la empresa. Organización práctica y técnicas de animación*, Oikos-Tau, Barcelona, 1974.
- Bonino, Silva, *La ilustración en la dinámica del desarrollo*, Mender, Madrid, 1990.
- Boullón, Roberto, *Las actividades turísticas y recreacionales. El hombre como protagonista*, Trillas, México, 1986.
- , *Los municipios turísticos*, Trillas, México, 1990.
- , *Planificación del espacio turístico*, Trillas, México, 1985.
- Buttler, George D., *Introduction to community recreation*, McGraw-Hill, Nueva York, 1949.
- Carter, M. J., "A vision for today: Recreation and leisure services", en *Park and Recreation*, **31(11)**: 42-49, 1996.
- Casado, M. A., "Higher education hospitality schools: Meeting the needs of industry", en *Hospitality and Tourism Educator*, **4(4)**: 41-43, 1992.
- Cervantes Guzmán, José Luis, "Animación recreativa para el turismo: conceptos básicos", manuscrito no publicado, 1992.
- Cruz, Juan Carlos, "Metodología para programas de Recreación", conferencia. Universidad de las Américas-Puebla, 1993.
- Cuenca, Manuel, *Educación para el ocio: actividades escolares*, Cincel, Madrid, 1983.
- Cutrerá, Juan Carlos, *Técnicas de recreación*, Stadium, Buenos Aires, 1989, p. 18.
- De Luque Faxardo, Francisco, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, Real Academia Española, Madrid, 1955.
- Douglas, S. H., "Leisure and human behavior/leisure and life satisfaction", en *Journal of Leisure Research*, **28(2)**: 135-138, 1996.
- Dumazedier, Joffre, *Ocio y sociedad de clases*, Estela, Barcelona, 1978.
- Elkonin, D. B., *Psicología del juego*, 1980, p. 67.

- Gailliard, F. M., "Careers in hospitality: the key to your future", en *Black Collegian*, **22(3)**: 84-87, 1992.
- Gartner, W. C., *Tourism development*, Van Nostrand Reinhold, Nueva York, 1996.
- Gee, C. Y. et al. *The Travel Industry*, 3a. ed., Van Nostrand Reinhold, EUA, 1997.
- Godbey, G., "Time, work, and leisure: trends that will shape the hospitality industry", en *Hospitality Research Journal*, **17(1)**: 49-57, 1993.
- Gold Seymour, M., *Recreation Planning and Design*, McGraw-Hill, Nueva York, 1980.
- González Llaca, Edmundo, *Alternativas del ocio*, FCE, México, 1975.
- _____, *Tiempo libre, ocio y semioicio*, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.
- Gutiérrez, J. et al., *Recursos naturales y turismo*, Limusa, México, 1986.
- Hacokins, E. Donald, *Tourism in contemporary society*, Ellen Schneid Coleman and Nancy Goodman, Englewood Cliffs, Nueva Jersey, 1989.
- Harden, P., "New and old schools meet in leisure education program source", en *Park and Recreation*, **31(10)**: 88-93, 1996.
- Harold, E. y D. Dupre, *Hospitality world*, Van Nostrand Reinhold, Nueva York, 1997.
- Haulot, Arthur, *Turismo social*, Trillas, México, 1991.
- Hebert, S. J., "Career Oportunities in hospitality", en *Black Collegian*, **24(3)**: 39-49, 1994.
- Oria, Vintila et al., *La civilización del ocio; cultura, moral, economía, sociología: encuesta sobre el mundo del futuro*, Guadarrama, Madrid, 1968.
- Huot, Francois, *Juegos al aire libre*, Martínez Roca, México, 1988.
- Laufán, María, *Sociología del ocio*, Peninsular, 1994.
- Leboredo, Aída, *Jugar es un acto político*, Nueva Imagen, México.
- Lebovici, R., Diatkine, *Significado y función del juego en el niño*, Proteo, Argentina, 1969.
- Lefever, M. M., "What is professional hospitality management?", en *Hospitality and tourism Educator*, **4(3)**: 6-7, 1992.
- Leitner, J., Michael y Sara, *Leisure in later life: A source book for the provision of recreational services for elders*, The Haworth-Press, Londres-Nueva York, 1985.
- Leitner, J., Michael, *Leisure Enhancement*, The Haworth Press, Nueva York, 1989.
- McIntosh, R. W. et al., *Tourism*, 7a. ed., John Wiley and Sons, Nueva York, 1995.
- Meadows, Dennis L., *Los límites del crecimiento*, Fondo de Cultura Económica, 1988.
- Munné, Federick, *Psicología del tiempo libre. Un enfoque crítico*, Trillas, México, 1980.
- Need, J. y R. Heiman, "What program and student characteristics do recruiters consider most important?", en *Hospital and Tourism Educator*, **7(4)**: 47-49, 1995.
- Newstrom, W. John, *Dinámica de grupos, una estrategia de aprendizaje y de enseñanza*, McGraw-Hill, México, 1992.
- Newstrom, W. John y E. Edward Scannell, *100 ejercicios para dinámica de grupo. Aprendizaje y enseñanza*, McGraw-Hill, México, 1990.
- Nicole, S., "Technology invades leisure", en *World Leisure and Recreation*, **38(3)**: 12-17, 1996.
- Pulg, Josep-Joume Trilla, *Pedagogía del ocio*, Leartes, Barcelona, 1987.
- Ramírez Gómez, Helim, *La ausencia del descanso: poemas*, Universidad de Antioquia, Medellín, 1975.
- Reynolds, J. S. et al., "Characteristics of four-year baccalaureate hotel, restaurant and institutional management programs", en *Advances in Hospitality and Tourism Research*, 1996, pp. 423-441.
- Ripoll, Graciela, *Turismo popular: inversiones rentables*, Trillas, México, 1986.

- Rodríguez, Manuel *et al.*, *Un nuevo tiempo libre. Tres enfoques teorico-prácticos*, Trillas, México, 1988.
- Roller, Sue, *El ocio*, Fondo de Cultura Económica, México, 1987.
- Romero, Héctor Manuel, *Sociología del turismo*, Ediciones Diamond de México, 1977.
- Schatz, C., "Foundation of recreation", en <http://www.cortland.edu/www/write/write.html>, 1996.
- SECTUR, *Características de los servicios de alojamiento turístico*, Politur, 1989.
- Spaniol, F. "Introduction to recreation and leisure course syllabus", <http://www.sf.box.ut.edu>, 1997.
- Tan, W., "Leadership in leisure services, SLS 4105 course syllabus", en <http://www.fw.ut.edu>, 1997.
- Tein, T. V. y M. E. Lee, "Managing recreation resources for positive outcomes: An application of benefits-based management", en *Journal of Park and Recreation Administration*, **13(3)**: 52-70, 1995.
- Tinard, Yves, *El turismo*, McGraw-Hill, París, 1992.
- Torkildsen, George, *Leisure and recreation management*, E. and F. Spon., Londres-Nueva York, 1992, p. 45.
- Toti, Yeni, *Tiempo libre y explotación capitalista*, Cultura Popular.
- Widmer, M. A. *et al.*, "Measurement of ethical behavior in leisure among high-and low risk adolescents", en *Adolescence*, **31(122)**: 397-408, 1996.



Índice onomástico

- Acerenza, 14
Adorno, T., 32
Ander-Egg, 13, 47, 49-50
Anderson, N., 94, 96-98, 120, 140, 142
Aristóteles, 30
Arnold, T., 58
- Boullón, 17, 23, 76, 84, 88, 98-99
Butler, 14
Buytendijk, F., 113
- Caracalla, 25
Castillo, J., 109
Cervantes Guzmán, 13, 15
Cruz, C., 87
Cuenca, 12
Cutrera, J. C., 87-88, 114
- De la Tejera Segura, 13
Dumazedier, 14, 93, 140
- Elkonin, D., 113
Engels, F., 15
- Fernández Ramírez, 13-14
Filipcová, 31
- Folson, 114
Fromm, E., 32
- Gallien, 13
Gold Seymour, 75-76
González Llaca, E., 14-16, 19
Gurría Di Bella, 12-14
- Habermas, J., 32
Horkheimer, M., 32
Huizinga, J., 112
- Kraus, 12
- Laufán, 16
Lazutkin, 31
Lebovici, R. Diatkine, 112-114
Lefebvre, H., 31
Lehalle, E., 64
Leitner, M., 12
Lennin, V., 31
Lukács, G., 32
- Marco Aurelio, 25
Marcuse, H., 32
Marx, K., 15, 30

Meadows, D. L., 140
Millán, V. M., 27
Millar, S., 116
Molina, 81, 84
Morin, E., 112
Munné, 16, 28, 30, 37-38

Naville, P., 31
Need, 48

Prudenski, 31

Richta, R., 31-32
Rodríguez, 81, 84
Roller, 15
Roosevelt, F. D., 117
Rouwe Vassiel, 13-14
Rueda, G., 64
Russell, B., 98

Saukhán, 15
Schober, R., 48
Strumilin, 31
Sue, 30

Tinard, 52, 54, 57, 59, 68, 70, 112
Torkildsen, G., 116
Toti, G., 31

Vintila, 12

Weber, 140
Wingfield, 27

Yannick, 13

Zamorano Casal, 14



Índice analítico

- Aburrimiento, 17, 98
- Acción, 94
- Acontecimientos programados
 - asistencia a, 85
 - en México, 102
- Actitud positiva, manifestación de la, 87
- Actividad(es) recreacional(es), 73-89
 - activas, 76-77
 - al aire libre, 85
 - análisis de las, 84-86
 - bajo techo, 85
 - características, 76
 - clases, 84-85
 - clasificación, 76-81
 - por su actitud, 76-77
 - por su demanda, 79-80
 - por su motivación, 77-79
 - culturales, en México, 102
 - de atención, 128
 - de ejercitación
 - de la voluntad, 128
 - sensorial, 128
 - de habilidad, 128
 - de humor, 128
 - de ingenio, 128
 - de representación, 128
 - deportivas, en México, 102
 - distribución en el espacio para la, 86
 - ejecutivas, 77c
 - estructura de la, 86
 - intensidad de la, 86
 - naturaleza de la, 85
 - obligadas, 79
 - para efectuar compras, 78
 - para hacer visitas, 78
 - para pasear, 78
 - para personas
 - atípicas, 117-120
 - normales, 116-117
 - instituciones que ofrecen actividades recreativas, 116-117
 - para practicar deportes, 78
 - pasivas, 76-77
 - por diversión, 78
 - por hastío, 77
 - por razones culturales, 78
 - programación de, 128-129
 - psicológicas, 77-79
 - receptivas, 77c
- Acupuntura, 67
- Adolescentes, animación turística para, 49
- Albergues, 110
- Alumbrado, 63
- AMAJ. Véase Asociación Mexicana de Albergues de la Juventud, A. C.
- AMEJ. Véase Asociación Mexicana para los Estudiantes y la Juventud
- AMER. Véase Asociación Mexicana de Educación y Recreación, A. C.

- Ángel de la Guarda, 108
- "Animación recreativa para el turismo: conceptos básicos", 15
- Animación turística, 13, 47-68
 - aspectos económicos de la, 51
 - clases, 51
 - clasificación, 52
 - comercial, 52
 - como esparcimiento, 52
 - como espectáculo, 59-60
 - como forma
 - física, 56-60
 - moral, 56-60
 - como tranquilidad, 52
 - concepto de, 47
 - cultural, 51, 64-68
 - de equipos socioculturales, 48
 - de grupo, 48
 - definición, 13, 47
 - deportiva, 51, 58-59
 - gastronómica, 68
 - histórica, 60-64
 - enfoque
 - cultural de la, 63
 - de espectáculo de la, 63
 - de reconstrucción del pasado de la, 62
 - estrictamente académico de la, 61
 - excesivamente contemporáneo de la, 61-62
 - pedagógico de la, 62
 - persona de la, 62
 - infantil, 51
 - integral, 50
 - en el turismo
 - de aventura, 51
 - de negocios, 50-51
 - de una empresa, 51
 - familiar, 50
 - implicaciones
 - psicológicas en la, 50-51
 - sociales en la, 50-51
 - lúdica, 53-55
 - médica, 58
 - meta de la, 48
 - natural, 60
 - nocturna, técnicas de, 50
 - objetivos, 47
 - para adolescentes, 49
 - para niños, 49, 157-180
 - paramédica, 58
 - partidaria, 57-58
 - componentes de la, 58
 - profesional, 68
 - recreativa, 51, 53
 - religiosa, 56-57
 - teatral, 48
 - tipos, 48
- Animador(es)
 - clases, 48-49
 - de casinos, 50
 - educador, 49
 - sociocultural, 49
 - características, 49
 - socioeducativo, 49
 - turístico, 49
- Arma tu imaginación con Lego
 - descripción, 164
 - material, 165
- Arrecife de la Foca, 108c
- Artesanía, 68
- Asociación Amitiés franco-china, 67
- Asociación de Nueva Inglaterra para Deportistas Incapacitados, 118
- Asociación Estadounidense de Recreación y Deporte para Incapacitados, 117-118
- Asociación Mexicana de Albergues de la Juventud, A. C., 104-105
- Asociación Mexicana de Educación y Recreación, A. C., 139
 - objetivos, 139
- Asociación Mexicana para los Estudiantes y la Juventud, 104
- Astronomía, 67
- Autocondicionamiento, 37
- Autodeterminación, 37-38
- Aventura
 - círculo de, 51
 - como deseo de nuevas experiencias, 83
 - deportes de, 51
 - turismo de, 51

- Basta
 - descripción, 165
 - material, 165
- Beisbol playero, 170
 - material, 170
- Belleza, disfrute de la, 84
- Bienestar físico, 83
- Bolsa, 67
- Bosencheve, 107
- Budget-time*, técnica del, 31
- Campamentos
 - de turismo social, 110
 - privados, 110
 - vacacionales
 - dependientes de la SEMARNAT, 110
- Carrera
 - a tres pies
 - descripción, 174
 - material, 174
 - procedimiento, 174
 - de costales
 - material, 173
 - procedimiento, 173
- Casas de cultura, 116
- Casino(s)
 - animadores de, 50
 - de otros países, 54
 - franceses, 54
 - reglamentación de los, 53-55
- Castillos
 - calidad del servicio fuera de las visi-
tas a los, 63
 - capital necesario para los, 63-64
 - perfil de los visitantes a los, 61-63
 - principio de responsabilidad en la po-
lítica de los, 64
 - tiempo de visita a los, 63
- Centro Freinet, 117
- Centro recreacional, programación de
un, 86
- Centro recreativo Sociedad Nova, 103
- Cerralvo, 108c
- Chapa de Mota, 109
- Circuito de aventura, 51
- Civilizaciones, 67
- Club Méditerranée, 47, 50, 67
- Clubes nocturnos, características, 50
- Cofre de Perote, 107c
- Cojumatlán, 110
- Colectividad e individuo, 95
- Comisión Estatal de Parques Naturales y
de la Fauna, 109
- Comisión Nacional de Obras en Parques
Naturales, 104, 107
- Compañerismo, 82-83
- Compensación, 141
- Compras, actividades recreacionales para
efectuar, 78
- Comunidad
 - rural, 97-98
 - tiempo
libre en la, 97-98, 135-136
 - obligado en la, 136
 - urbana, 96-97
 - barrios bajos en la, 136
 - crecimiento excesivo de las, 136
 - tiempo libre en la, 135
- CONACURT. Véase Consejo Nacional de
Cultura y Recreación de los
Trabajadores
- CONAPAN. Véase Comisión Nacional de
Obras en Parques Natura-
les
- Conducción recreacional
 - características, 86-87
 - de juegos, técnicas para, 88-89
 - técnicas de, 86-89
- Conductor
 - actitud positiva del, 87
 - aplomo del, 87
 - confianza en sí mismo del, 87
 - seguridad del, 87
 - ubicación del, frente al grupo, 87-88
- Confederación Revolucionaria de Obre-
ros y Campesinos, 104
- Congresos, palacios de, 68-69
 - polivalencia de los, 70
 - propósito de los, 68
- Consejo Internacional de Museos, 64
- Consejo Nacional de Cultura y Recreación
de los Trabajadores, 105
- Consejo Nacional de Recursos para la Aten-
ción de la Juventud, 104

- Consejo Nacional de Turismo, 108
 Constitución de 1857, 107c
 Coronados, 108c
 Costumbre, 95
 CREA. *Véase* Consejo Nacional de Recursos para la Atención de la Juventud
 Creación, 134
 características, 134
 Creatividad, 82
 CROC. *Véase* Confederación Revolucionaria de Obreros y Campesinos

Dealer. Véase Animadores de casinos
 Del Pueblo de los Venados, 109
 Deporte(s)
 actividades recreacionales para practicar, 78, 85
 como espectáculo, 59
 como práctica, 58-59
 de aventura, 51
 Descanso, 134, 140
 de días festivos, 137-138
 de jornada, 137
 de vacaciones, 138
 definición, 12
 tipos, 137
 Desierto de los Leones, 107c
 Desiertos, 60
Desport, 58
 DIF. *Véase* Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia
 Dirección de Geografía del Territorio Nacional, 108
 Dirección de Parques nacionales, 106-107
 Distracción, 11
 definición, 11
 Diversión, 140
 actividades recreacionales por, 78

 El Chico, 107c
 El Llano, 109
 El Ocotal, 109c
 Entretenimiento
 definición, 11
 Escuelas especializadas
 en niños con disfunción cerebral, 118-119
 en personas con problemas de audición, voz y lenguaje, 119
 en problemas de aprendizaje y conducta, 119
 Esnobismo, 95-96
 Esparcimiento, 84
 en México, 101-102
 sistema de zonificación de tierras dedicadas al, 11
 clase
 I, 111
 II, 111
 III, 111
 IV, 111
 V, 111
 VI, 111
 Espectáculos nocturnos, características, 50
 Espíritu Santo, 108c
 Evasión, 17
 Evento histórico, enfoque del, 63
 Excursionismo, en parques nacionales en México, 106
 Experiencia(s)
 biótica, 48
 emocional, 83
 explorativas, 48
 que da optimismo, 48
 social, 48
 vividas, vacaciones como, 48

 "Factor erosión", 94
 Fauna, abundancia de, 60
 Federación de Sindicatos de Trabajadores al Servicio del Estado, 105
 Festival(es), 65-67
 comunicación en un, 66
 costo de un, 66
 creación festiva en un, 66
 definición, 65
 fines de un, 66
 reforzamiento de la unidad de la población alrededor de un, 66
 Fideicomiso Maestro para el Turismo Obrero, 105

- FIDETO. Véase Fideicomiso Maestro para el Turismo Obrero
- Figuras de arena
 descripción, 170
 procedimiento, 170
- Flojera, definición, 11
- Flora, riqueza de la, 60
- Fomento Nacional para el Turismo, 110
- FONACOT, 105
- FONATUR. Véase Fomento Nacional para el Turismo
- Fundación Nacional de Parálisis Infantil, 117
- Fútbol playero
 material, 175
 procedimiento, 175
- Galería de Orléans, 27
- Gimnasios, 117
- Gran Desierto Central de Baja California, 107
- Grupo(s)
 de trabajo, comunicación con el, por medio
 de la palabra, 87
 del gesto, 87
 del movimiento, 87
 técnicas para conducir, 87
 ubicación del, frente al, 87-88
- Grutas de Cacahuamilpa, 107c
- Guadalupe, 108c
- Guerrero Negro, 108
- Gustos, 142
- Hastío, 77
- Heterocondicionamiento, 37
- Homo Ludens*, 112
- ICOM. Véase Consejo Internacional de Museos
- Identidad cultural, 142
- IEPATL. Véase Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre
- IMSS. Véase Instituto Mexicano del Seguro Social
- Inactividad total, 52
- Individuo, colectividad e, 94
- Informática, 67
- INJUVE, 104
- Insatisfacciones, 42
 del tiempo libre, 41-42
- Instituto de Administración del Tiempo Libre-México, 125-126
- Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre, 138-139
 plan de estudios del, 138-139
- Instituto de Seguridad y Servicios Sociales para los Trabajadores del Estado, 105, 116
 planes vacacionales ofrecidos por el, 110
- Instituto Mexicano de Investigación Turística, 108
- Instituto Mexicano de Recursos Naturales no Renovables, 107
- Instituto Mexicano de Recursos Naturales Renovables, 107
- Instituto Mexicano del Seguro Social, 103-104
 centros vacacionales dependientes del, 110
 escuelas del, para personas atípicas, 119
- Instituto Nacional de Antropología e Historia, 108
- Instituto Nacional Indigenista, 108
- Instituto Panamericano de Geografía e Historia, 108
- Instituto Vincennes, 116
- Insurgente José María Morelos, 107c
- Insurgente Miguel Hidalgo, 107c
- International Student Travel Conference, 104
- International Youth Hostel Federation, 105
- Islas, relativamente desiertas, 60
- Islas de las Aves, 109
- Islas de San Benito, 108c
- ISTC. Véase International Student Travel Conference
- Iztaccíhuatl-Popocatepetl, 107c
- Jala la cuerda
 material, 175

- procedimiento, 175
- José María Velasco, 109
- Juego(s)
 - características, 113-114
 - como medio
 - de aprendizaje, 112-116
 - de educación infantil, 114
 - de la conducta arbitraria, 115
 - de la evolución del niño, 114-115
 - de superación del egocentrismo cognoscitivo, 115
 - concepto de, 112-113
 - control en los, 88
 - correcciones en los, 89
 - de azar, 114
 - de competencia, 114
 - de estrategia, 114
 - de representación, 114
 - definición, 16
 - demonstración de los, 88
 - en la edad adulta, sentido del, 115
 - entre los germanos, 113
 - entre los griegos, 112
 - entre los hebreos, 112
 - entre los romanos, 113
 - entusiasmo en los, 88
 - estudio del, 116
 - explicación de los, 88
 - premios en los, 88
 - presentación en los, 88
 - señal de comienzo en los, 88
 - técnica para la enseñanza y conducción de, 88-89
 - ubicación en los, 88
- La Malinche, 107c, 110c
- La Partida, 108c
- La Raza, 108c
- Laguna de Zempoala, 107c
- Laguna Ojo de Liebre, 108c
- Lagunas de Chacahua, 107c
- Lagunas de Montebello, 107c
- Lanzamiento
 - de bala
 - descripción, 173
 - material, 173
 - procedimiento, 173
 - de globos de agua
 - material, 175
 - procedimiento, 174-175
- Leisure*, 19
 - definición, 12
- Leisure and Recreation Management*, 116
- Leisure Enhancement*, 12
- Ley Federal de Trabajo*, 137
- Libertad, 17
- Líder
 - actitud positiva del, 87
 - aplomo del, 87
 - confianza en sí mismo del, 87
 - seguridad del, 87
- Literatura, 67
- Loisir*, 19
 - definición, 12-13
- Los Azufres, 107, 110
- Los Ciervos, 109
- Los límites del crecimiento*, 140
- Maestría lingüística, 67
- Marco Polo, 171
- Metepc, 110
- Metodología para la elaboración de programas recreativos, 126-127
- Moldea con *Play Doh*
 - descripción, 163
 - material, 163
- Motivación, definición, 12
- Museo(s), 63-65
 - calidad del servicio fuera de las visitas a los, 63
 - capital necesario para los, 63-64
 - definición, 64
 - extranjeros, 65
 - noción de, 64
 - perfil de los visitantes a los, 61-65
 - principio de responsabilidad en la política de los, 64
 - tiempo de visita a los, 63
- Museo Riksstallningar, 65
- Música, 67
- National Handicapped Sports and Recreation Association. Véase Asociación Estadounidense

- se de Recreación y Deporte para Incapacitados
- Necesidades, 42
 - de la gente, 80c-81c
 - del tiempo libre, 41-42
 - individuales, 115
 - sociales, 115
- NEHSA. Véase Asociación de Nueva Inglaterra para Deportistas Incapacitados
- New England Handicapped Sportsmen's Association. Véase Asociación de Nueva Inglaterra para Deportistas Incapacitados
- Niños, animación turística para, 49, 157-180
- Nivel social, 142
- Nudos
 - descripción, 175
 - procedimiento, 175
 - reglas, 175
- Oaxtepec, 110
- Obligaciones
 - fisiológicas, 17
 - primarias, 17, 37
 - secundarias, 17
- Obra de teatro
 - material, 168
 - procedimiento, 168
- Ocio
 - concepción
 - burguesa del, 28-30
 - corriente
 - crítica en la, 30
 - empírica en la, 29-30
 - teórica en la, 30
 - en la tradición
 - liberal, 28
 - puritana, 28
 - de la escuela de Frankfurt, 32-33
 - marxista del, 30-31
 - ortodoxa del, 31
 - revisionista del, 31-32
 - cultural, 30
 - de masas, 24
 - definición, 15-16, 18
 - en el Renacimiento, 26
 - en el siglo
 - xvii, 26
 - xviii, 26
 - xix, 27-28
 - en la antigua Grecia, 24-25
 - en la Edad Media, 25-26
 - en las civilizaciones antiguas, 24-25
 - en Roma, 24-25
 - instituciones dedicadas al fomento del, en México, 137
 - negativo, 16
 - positivo, 16
 - urbano, 96-97
- Ociosidad
 - definición, 16
 - negativa, 18
 - positiva, 18
- Otium* romano, 24-25
- Paisajes, carácter salvaje de los, 60
- Palacio del Mediterráneo, 70
- Palacios de congresos, 68-69
 - polivalencia de los, 70
 - propósito de los, 68
- Pañoleta al centro
 - descripción, 176
 - material, 177
 - procedimiento, 176
 - reglas, 177
- Parques, 53
 - nacionales, en México, 106-107
 - capacidad
 - ecológica de los, 112
 - material de los, 111
 - psicobiológica de los, 111-112
 - excursionismo en los, 106
 - naturales, en México, 107-108
 - submarinos, en México, 109
- Partidarismo, 57-58
 - como turismo de negocios, 58
- Peligros
 - conocidos, 94-95
 - desconocidos, 94-95
- Pelota arriba y abajo
 - descripción, 177

- material, 177
- procedimiento, 177
- Peregrino, 57
- Personalidad, desarrollo de la, 140
- Personas atípicas, 117-120
 - basquetbol para, 118
 - causas de la discapacidad de, 117
 - definición, 117
 - deportes que pueden practicar las, 118
 - escuelas especializadas para, 118-120
 - futbol para, 118
- Personas normales, 116-117
 - actividades
 - culturales para, 116
 - físicas para, 116
 - sociales para, 116
 - instituciones que ofrecen actividades recreativas para, 116-117
- Pico de Orizaba, 107c
- Pintamonos
 - descripción, 167
 - material, 167
- Plan Joven, 104
- Playa Azul, 110
- Poder mental, 83
- Popo Park, 104
- Programa Fiesta Kids, 157-180
 - actividades
 - al aire libre en el, 169-178
 - para niños
 - de 4 a 7 años, 169-170
 - de 8 a 12 años, 170-171
 - para todas las edades, 171-178
 - dentro del salón en el, 162-169
 - para niños
 - de 4 a 7 años, 163-164
 - de 8 a 12 años, 164-166
 - para todas las edades, 166-169
 - características, 158
 - concepto, 158
 - hoteles participantes en el, 158
 - instructor del, 159-162
 - agenda de trabajo del, 161
 - funciones del, 159-160
 - obligaciones del, 160
 - perfil del, 159
 - prestaciones del, 160-161
 - responsabilidades del, 159-160
 - manual de actividades del, 162-178
 - objetivos, 158
 - patrocinadores del, 178
 - políticas del, 161-162
 - procedimientos del, 161-162
- Programa recreacional del Hyatt Regency Cancún
 - actividades sociales en el, 149c
 - para niños de 6 a 12 años, 150c-155c
 - control del, 148
 - diagnóstico general, 145-146
 - evaluación del, 148
 - formulación de objetivos, metas y planes, 146-147
 - organización del, 147-148
 - promoción del, 147-148
 - puesta en práctica del, 148
 - recursos para el, 146
 - reprogramación del, 148
 - servicios que ofrece el, 146
- Programa(s) recreativo(s)
 - control del, 127, 148
 - diagnóstico general en el, 126, 145-146
 - establecimiento del, 127
 - evaluación del, 127, 148
 - formulación de objetivos, metas y planes de acción en el, 126-127, 146-147
 - integración del, 127-128
 - metodología para la elaboración de un, 126-127
 - promoción del, 127, 147-148
 - puesta en práctica del, 127, 148
 - reprogramación del, 127, 148
- Programación recreativa, 128-129
 - enfoque
 - autoritario en la, 126
 - de moda en la, 125
 - participativo en la, 126
 - sociopolítico en la, 126
 - tradicional en la, 125
 - metodología para la, 126-127
- Prostitución, 55-56

- Psicología del juego*, 113
- Puntos cardinales
 - descripción, 177
 - procedimiento, 178
 - reglas, 178
- Rally*, 170
 - material, 170
- Ranelang Gardens*, 26
- Reacción, 94
- Realización, significado de la, 83
- Reconstrucción del pasado
 - enfoque
 - de caza en la, 62
 - de jardín en la, 62
 - de museo, 63
 - de música, 63
 - de sitio habitado en la, 62
 - total, 62
- Recreación, 73-89, 134
 - activa, 76
 - elementos de la, 81-82
 - áreas de
 - al aire libre, en México, 106-108
 - culturales, en México, 108
 - características, 76
 - clasificación, 76-81
 - por su actitud, 76-77
 - por su demanda, 79-80
 - por su motivación, 77-79
 - definición, 13-14, 75
 - política de la, 100
 - ejecutiva, 77
 - masiva, 79-80
 - natural, 93-94
 - obligada, 79
 - pasiva, 76
 - elementos de la, 81
 - popular, 79
 - psicológica, 77-79
 - receptiva, 77
 - satisfacciones obtenidas por medio
 - de la, 82
 - selectiva, 79
 - social, 80
- Recreation Planning and Design*, 75
- Recursos naturales y turismo*, 109
- Regeneración, 140
- Relajamiento, 84
- Relevos
 - material, 174
 - procedimiento, 174
- Religión
 - "espectáculo", 56
 - "práctica", 56
- Riqueza
 - de la flora, 60
 - social, 30
- Ritmo con nombres
 - descripción, 166
 - material, 166
 - reglas, 166
- Salto
 - de altura
 - descripción, 172
 - material, 172
 - procedimiento, 172
 - de longitud
 - descripción, 172
 - material, 173
 - procedimiento, 172
- San Diego, 108c
- San José, 108c
- Santa Cruz, 108c
- Secretaría de Asentamientos Humanos y Obras Públicas, 107
- Secretaría de Turismo, 105
- SECTUR. Véase Secretaría de Turismo
- SEMARNAT, 106
 - campamentos vacacionales dependientes de la, 110
- Semiocio, 16
- Servicio, significado del, 84
- Servicio Educativo del Turismo de los Estudiantes y la Juventud de México, A. C., 104
- Servicio Meteorológico Nacional, 108
- SETEJ. Véase Servicio Educativo del Turismo de los Estudiantes y la Juventud de México, A. C.
- Sexo, 56
- Sierra de los Órganos, 107

- Sierra del Pinacate, 107
- Significado y función del juego en el niño*, 112-113
- Sindicato Nacional de los Trabajadores de la Educación, 106
- Sindicato Nacional de los Trabajadores de la Industria Azucarera, 106
- Sindicato Nacional de Trabajadores de la Secretaría de Desarrollo Social, 105
- Sindicato Nacional de Trabajadores de la Secretaría de Hacienda, 105
- Sindicato Nacional de Trabajadores de la Secretaría de Turismo, 105
- Sindicato Nacional de Trabajadores del Instituto Mexicano del Petróleo, 105
- Sindicato Único de los Trabajadores Electricistas, 106
- Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia, 105
- programas especializados del
 - para ciegos, 119
 - para mudos, 119
 - para paralíticos, 119
 - para personas
 - con parálisis cerebral, 119
 - con síndrome de Down, 119
 - de alto intelecto, 120
 - mutiladas, 119-120
 - para sordos, 119
- Sitios
- de guerra, 64
 - naturales
 - en México, 102
 - visitas a, 85
- Skholé*, 24
- Sociedad
- comunista, 30
 - rural. *Véase* Comunidad rural
 - urbana, 135
 - características, 135
 - tiempo libre en la, 135
- Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística, 108
- Sociología de la comunidad urbana*, 97, 140
- Técnica(s)
- de conducción recreacional, 86-89
 - del *budget-time*, 31
 - para encarar grupos, 87-88
 - para la enseñanza y conducción de juegos, 88-89
- Técnicas de recreación*, 87
- Tiburón, 108c
- Tiempo
- comercial, 30
 - obligado, 17
 - en la comunidad rural, 136
 - psicobiológico, 39
 - social, tipología del, 38-41
 - sociocultural, 39
 - socioeconómico, 39
 - sólo para privilegiados, 30
 - total, 17
 - tradicionalista, 30
- Tiempo libre, 39-40
- bruto, 40
 - capital para el, 142
 - condicionado, 133
 - definición, 14-15
 - en el medio
 - económico, 98-101
 - natural, 93-94
 - rural, 97-98
 - social, 94-96
 - urbano, 96-97
 - entorno del, 93-112
 - estudio del, 33
 - en la época
 - industrial, 33
 - preindustrial, 33
 - en la sociedad actual, 33
 - funciones del, 140-142
 - en las sociedades, 141-142
 - insatisfacciones del, 41-42
 - intermedio, 40
 - marco
 - político del, 98-101
 - social del, 98-101
 - necesidades del, 41-42, 142

- neto, 40
- no lucrativo, 133
- núcleos de desarrollo del, 93-112
- personal, 133
- satisfactorio, 133
- temporalidad del, 37-38, 142
- trabajo y, 96
- Tiempo libre, administración del, 93-112
 - en el gobierno, 140
 - en el mundo, 120-121
 - en la comunidad
 - rural, 97-98, 135-136
 - urbana, 96-97, 135
 - en la industria, 139
 - en los bancos, 139
 - en México, 103-112
 - en el sector empresarial, 103
 - en instituciones públicas y privadas, 103-106
 - en países
 - desarrollados, 99-100, 120
 - subdesarrollados, 100, 120-121
 - para personas
 - atípicas, 117-120
 - normales, 116-117
- Tiempo libre, en México, 133-142
 - aprovechamiento del, 137
 - aspectos legales del, 137
 - contenido del, 134
 - estructura del, 133
 - profesionalización del, 138-139
 - uso del, 134
 - volumen del, 133
- Tiempo libre, ocio y semioicio*, 19
- Tipología, 37
 - del tiempo social, 38-41
- Toma de bandera
 - material, 171
 - procedimiento, 171
- Torneo
 - de adivina quién
 - descripción, 165
 - material, 165
 - de armado de rompecabezas
 - descripción, 167
 - material, 168
 - procedimiento, 167
 - de Destreza
 - descripción, 168
 - material, 168
 - procedimiento, 168
 - de Jenga
 - material, 169
 - procedimiento, 169
 - de pulgas locas, 163-164
 - descripción, 163
 - material, 163
- Tortuga, 108c
- Trabajo
 - definición, 16
 - séptimo día de, 137
 - tiempo libre, 96
- Tradición, 95
- Trinidad, 110
- Turismo
 - aspectos sociológicos del, 94-96
 - controlado, en México, 108
 - de aventura, 51
 - de negocios, 50-51
 - partidarismo como, 58
 - definición política del, 100
 - empresarial, 51
 - familiar, 50
 - histórico, 60-64
 - religioso, 56-57
 - repercusión social del, 95-96
- TURISSSTE, 105
- TURSOL, 105
- Twisteraerobics*
 - descripción, 171
 - material, 172
 - procedimiento, 171-172
- Vacaciones
 - como experiencias vividas, 48
 - descanso de, 138
- Vicio, 17, 41
- Vida urbana, 96-97
- Villa La Rotonda, 26
- Villa Valmarana, 26
- Villas de recreo, 26
- Visitas
 - a castillos, 63
 - a museos, 63

- a sitios naturales, 85
- a zonas culturales, 63
- actividades recreacionales para hacer, 78
- culturales, 85
- Zacango, 109
- Zinapécuaro, 110
- Zonas arqueológicas
 - calidad del servicio fuera de las visitas a las, 63
 - capital necesario para las, 63-64
 - perfil de los visitantes a las, 61-63
 - principio de responsabilidad en la política de las, 64
 - tiempo de visita a las, 63
- Zoológico
 - descripción, 164
 - material, 164
- Zoquiapan, 107c

*La publicación de esta obra la realizó
Editorial Trillas, S. A. de C. V.*

*División Administrativa, Av. Río Churubusco 385,
Col. Pedro María Anaya, C.P. 03340, México, D. F.
Tel. 56 88 42 33, FAX 56 04 13 64*

*División Comercial, Calz. de la Viga 1132, C.P. 09439
México, D. F., Tel. 56 33 09 95, FAX 56 33 08 70*

*Se terminó de imprimir el 3 de enero del 2003,
en los talleres de Rodefi Impresores, S. A. de C. V.
Se encuadernó en Impresos Terminados Gráficos.*

BM2 100 TASS

SERIE TRILLAS TURISMO

Comprende las siguientes áreas:

1. TEORÍA GENERAL DEL TURISMO
2. AC
TU
3. PL
Ec
4. PE
DEL TURISMO
5. HOTELERÍA
6. RESTAURANTERÍA
7. AGENCIAS DE VIAJES Y
TRANSPORTACIÓN
8. INGLÉS
9. TURISMO CULTURAL

CEDOC-SECTUR



000050

4. PROMOCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DEL TURISMO

Promoción turística

Un enfoque metodológico

Miguel Ángel Acerenza

Organización de reuniones

Convenciones, congresos, seminarios

Juan Manuel Buendía

Comercialización del turismo

Determinación y análisis de mercados

La segmentación del mercado turístico

Comercialización y venta

Mercadotecnia y productividad turística

*Aplicación de la estadística y del muestreo
para su diseño*

LIB

306.4812

M67

2003

CEDOC-SECTUR

000050

Morfín Herrera, María del
Administración del tiempo

ies

Publicidad turística

Jorge Dahdá

Administración del tiempo libre

Morfín Herrera, María del Carmen

Eventos

Guía práctica para su planeación y ejecución

Alicia Richero

ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO LIBRE

María del Carmen Morfín Herrera

Los prestadores de servicios turísticos y los estudiantes del área que aspiran a serlo, saben que para la industria de la hospitalidad la administración del tiempo libre es un factor de gran importancia tanto para la obtención de beneficios económicos como para la satisfacción de los consumidores.

Este libro guía a los lectores por el conocimiento de las funciones que debe desarrollar el administrador de empresas turísticas en los espacios social, cultural y de entretenimiento, de los centros turísticos.

La autora parte del análisis histórico del ocio para sentar las bases de la concepción actual del tiempo libre, y luego proponer diversos métodos para la elaboración de programas recreativos para la administración adecuada del tiempo libre de acuerdo con la estructura organizacional de las empresas turísticas, principalmente de los hoteles de playa.

Contenido:

- Conceptualización teórica
- El ocio y el tiempo libre a través de la historia
- El tiempo libre en la actualidad
- La animación
- La recreación
- Administración del tiempo libre
- Metodología para la elaboración de programas recreativos
- El tiempo libre en la sociedad mexicana
- Anexo 1. Ejemplo real de un programa de recreación
- Anexo 2. Programa infantil de verano 1999 (Fiesta Kids) del Hotel Fiesta Americana

ISBN-968-24-6654-7



9 789682 466540