

Universidad de La Laguna

Facultad de Educación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Pedagogía

Proyecto de Innovación

“Dale Juego a tu Familia”

Proyecto de Ocio Comunitario para Familias

Nombre del Alumno/a: Adriana Rojas Hernández

Nombre del Tutor/a: Andrés González Novoa

Curso Académico 2015-2016

Convocatoria: Junio

Índice

Resumen	3
Palabras claves	3
Abstract	3
Key words.....	3
Datos de identificación del proyecto	4
Estado de la Cuestión	5
Objetivos del proyecto.....	15
Metodología.....	16
Propuesta de evaluación del proyecto	23
Bibliografía	27

Resumen

Este proyecto va a establecer criterios para reflexionar sobre el ocio desde estrategias educativas no formales que permitan a las familias acceder a fuentes de información sustancial para recuperar, gestionar, usar y disfrutar el tiempo libre con el objetivo de introducir los valores democráticos, mejorar las relaciones intrafamiliares, seleccionar experiencias sostenibles económicas y medioambientales que favorezcan el desarrollo cognitivo, afectivo y físico del niño y de la niña a través del juego socio-dramático y la cultura.

Palabras claves

Familia [535], Ocio [184], Educación y ocio [45], Comunidad [129],
Valores sociales [318], Educación [459]

Abstract

The present work establishes criteria to reflect on leisure from the point of view of non-formal educational strategies. These strategies will allow the families to access substantial sources of information in order to recover, manage, use and enjoy leisure. The aim of these strategies is to introduce democratic values, to improve and strengthen relationships within the family, and to select economically and environmentally sustainable experiences that foster cognitive, affective and physical development in children through socio-dramatic games and culture.

Key words

Family, Leisure, Leisure and education, Communities, Social values, Education

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La siguiente ficha, presenta a modo de resumen, las principales características que presenta este programa de intervención pedagógica; emprender hacia la libertad.

- Nombre del proyecto: *Dale juego a tu familia; proyecto de ocio comunitario para familias.*
- Duración/momento: Un año.
- Nivel/contexto educativo: No formal.
- Entidad promotora del proyecto: De carácter formal. Realizado por alumna del Grado en Pedagogía.
- Centro en el que se desarrolla: Espacios comunitarios, abiertos o cerrados, del barrio.
- Población diana: Familias con hijos e hijas con edades entre 3 y 18 años.
- Agentes educativos implicados: Una pedagoga.
- Naturaleza del proyecto: Programa de innovación educativa.
- Documento final del proyecto o fuente de procedencia del documento: Material de trabajo.

Estado de la Cuestión

(El ocio para el desarrollo comunitario. De las familias a la sociedad)

Los fines de la educación en la sociedad del siglo XXI emanan de las sustanciales transformaciones que esta ha sufrido desde la última mitad del siglo XX. Las comunidades en los próximos años se dibujarán con una serie de trazos que esbozan un retrato envejecido, multicultural, doméstico, autónomo, independiente, sostenible, complejo y ocioso (Ferrer, 1998).

Charlie Brooker en 2011, a través del capítulo titulado *15 millones de créditos* de la serie Black Mirror nos ofrece una representación en torno a la sociedad que viene, cuyas características entroncan con la banalización del ocio (Baudrillard, 2008) y de la muerte como espectáculo (Marzano, 2010): la transformación de los pecados privados en objetos de virtudes públicas (Mandeville, 2004). Con el capitalismo nace la sociedad de consumo que se verá frenada durante un receso por la amenaza del comunismo. Tras la caída del muro de Berlín y con la irrupción del neoliberalismo, el ocio será un nuevo territorio por explotar, tornándose en escenario de lucro y en una especie de hiperrealidad a explorar por los nuevos Ulises del siglo XXI.

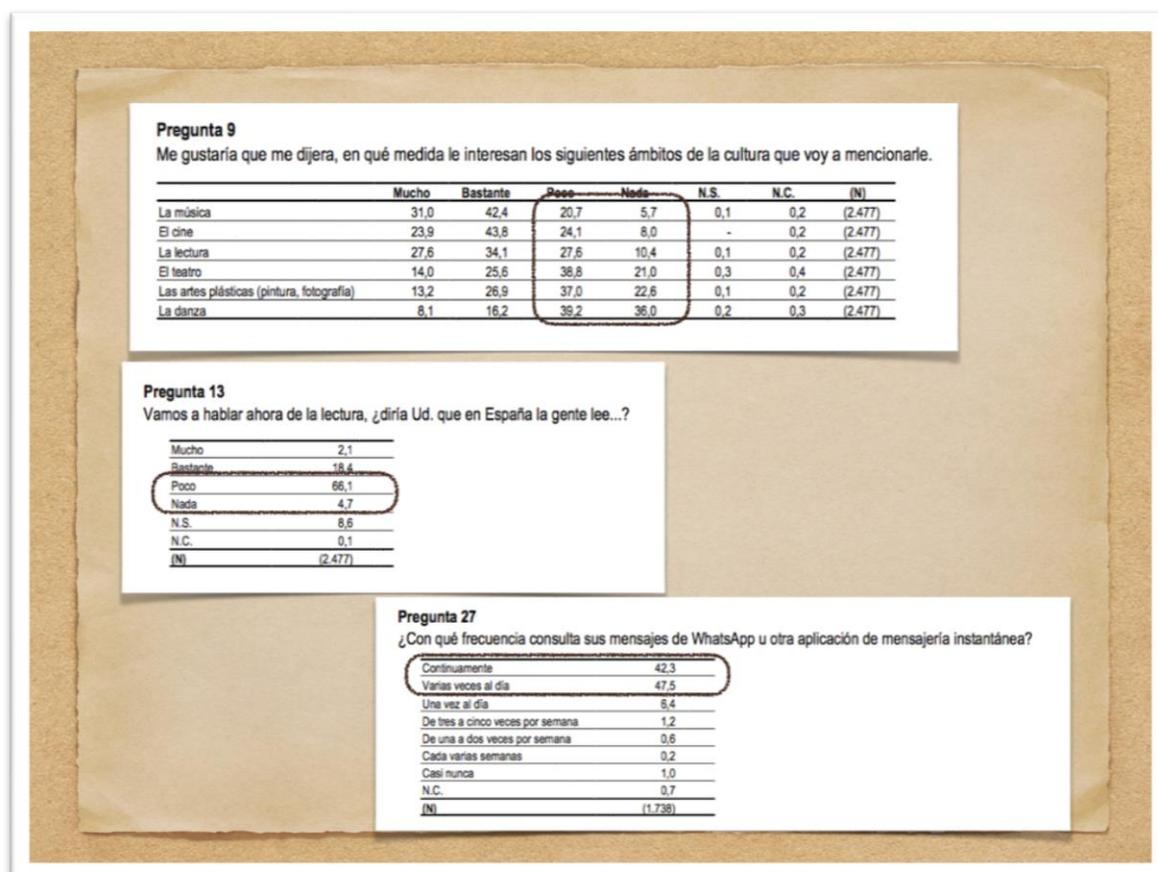
Recordando Matrix, la película de los hermanos Wachowski, la globalización ha sincronizado los relojes y en base a los conceptos de eficacia y eficiencia erige un gran monumento al tiempo directo (Baudrillard, 2008), a esa especie de destino imparable que nos evoca al conejo blanco corriendo como si le fuese la vida en la obra de Lewis Carrol, Alicia en el País de las Maravillas.

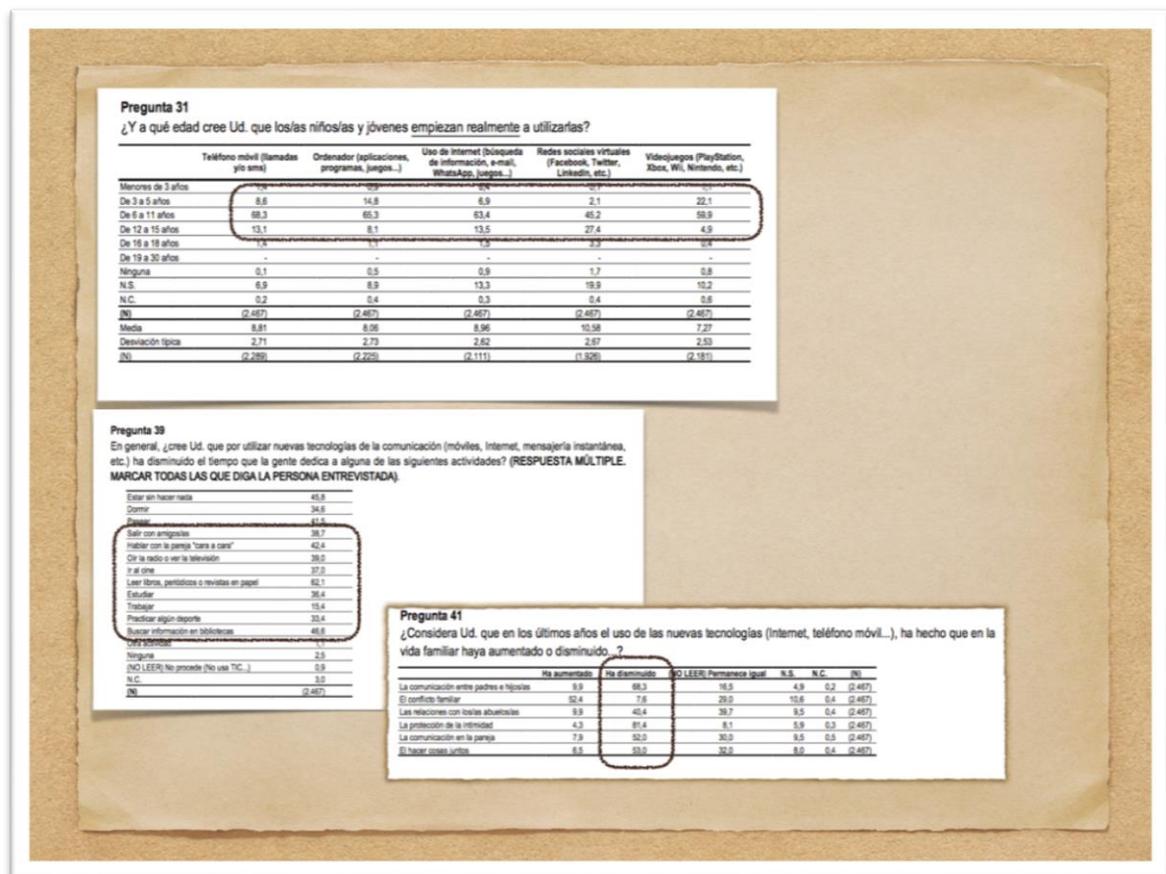
La optimización y rentabilización que inspiró el modelo fordiano y también el actual neoliberal, amplían su campo de batalla del escenario laboral a las bambalinas del tiempo libre, encuentra en lo privado una fuente de riquezas inagotable y un lugar para educar informalmente con mayor eficacia y rentabilidad que la escuela. Desde los medios de comunicación a nuestra infinita Internet, ha tejido un panóptico (Foucault, 2009) que como Paulov explicó, hace salivar a millones de habitantes del planeta ante la chocolatina de moda.

En este territorio cuasi-infinito entre opciones y virtualidades todo cabe, desde lo maravilloso a lo perverso, desde lo nocivo hasta lo suicida, con dos ideas a reseñar, el ocio del siglo XXI, debe ser espectacular (Deborg, 2003), cómodo, al servicio de la dictadura del público o consumidor, que para eso paga y segundo, en el plano del concepto temporal, eficaz, no puede retomar ni por asomo aquel principio roussoniano de perder el tiempo para ganarlo (Rousseau, 2000).

La realidad se concreta en dos palabras asomándose en el desarrollo educativo del escenario informal del ocio del siglo XXI, la indiferencia que está generando en la sensibilidad de la ciudadanía y la banalidad instalada en su bagaje educativo (Baudrillard, 2008).

El CIS (Centro de Investigaciones Sociológicas) viene emitiendo informes que nos sirven de orientación para poder advertir tendencias que precisan de reflexión en intervención desde el pensamiento y la praxis pedagógica.





Analizando los datos obtenidos entre los años 2014-2016 lo que se desprende o resaltamos de esta realidad global que afecta en menor medida a una población reducida como la canaria es que tales hábitos en relación con el ocio y el tiempo libre dificultan la convivencia familiar y comunitaria, disminuyen las habilidades sociales, reducen la empatía, la simpatía, reducen el umbral de tolerancia a la frustración y aumentan las respuestas violentas. Destacamos que en los últimos años se han multiplicado las denuncias de agresiones de hijos a sus padres y que los análisis desde la fiscalía (277 el último año en Canarias según la fiscalía), psicólogos y educadores apuntan a los aspectos que reseñamos (Figueredo, 2015), (Jiménez-Fontes, 2015), (Cámara, 2015). Uno de los elementos sobre los que hacemos hincapié es la transformación del ocio comunitario, familiar, interactivo y real ha dado lugar, por los cambios sociales anteriormente expuestos, a un ocio individualista propuesto por un sistema de valores post-industrial fundamentado en los principios del neoliberalismo (Villafañez, 2013).

Retomando a Baudrillard e introduciendo el análisis que hace del sistema-mundo Wallerstein, el ocio, a lo largo de la historia se ha democratizado y ocupa un lugar más que significativo en la pirámide de Maslow, pero respondiendo a las características de la Globalización, es un ocio que posee muchas caras: rostros emanados del nurturismo y la vigorexia y que conducen a poblaciones enteras a destinar su tiempo libre a centros de entrenamiento en un masivo culto al cuerpo, un ocio pasivo frente a producciones audiovisuales, un ocio interconectado en múltiples formatos de redes sociales, un ocio virtual a través de experimentar mediante alter ego digitales, un ocio consumista vinculado a la compra de objetos o actividades pre-fabricadas, un ocio cruel basado en la humillación, la venta de la privacidad y la violencia (en cualquiera de sus formas)...

Veamos el ejemplo de una sociedad como la japonesa donde 1,200.000 jóvenes se exponen al fenómeno Hikikomori, donde se aíslan en sus habitaciones sin tener contacto con el exterior por periodos superiores a 1 año y pasan todo su tiempo jugando a videojuegos. Esto sucede por la presión que sienten de tener que ser excelentes estudiantes, de ser los mejores, de ser igual que el resto de una sociedad competitiva y muy expuesta a la presión (The Missing Million, 2006).

Los jóvenes, y ya no tan jóvenes, ven su entretenimiento ligado a los videojuegos. Los datos hablan por sí solos: en el año 2015 movió en España 1.377 millones de euros convirtiéndonos en el noveno país del mundo, dentro de un continente donde el 48% hace un uso habitual de los mismos (Pascual, 2015), pero el dato más revelador es que según diferentes estudios pasan en torno a 9 horas diarias frente a los diferentes medios digitales. (Wallace, 2015).

El estado del bienestar que se construyó tras la 2^o GM y que muestra con claridad el documental Spirit of 45, proporcionó no solamente una serie de servicios públicos, provenía de un modelo social-demócrata basamentado en una ciudadanía solidaria que participaba de lo comunitario y que desarrollaba sus vida en clave solidaria. Su ocio respondía a esos mismos principios (Loach, 2013).

El panorama actual, en las zonas privilegiadas (Wallerstein, 2005), se detecta la necesidad de abordar desde la Pedagogía el escenario del ocio, se considera un tiempo fundamental para el desarrollo personal, para los procesos de socialización, por sus efectos terapéuticos y su condición simbólica en torno a la libertad y el bienestar, pero por encima de todo, en el plano educativo, por su capacidad de introducir valores convivenciales fundamentales para la democracia (Molina, 2008).

Uno de los aspectos que destaca UNESCO ((PNUD), 2013) es la función de las familias en la educación para el ocio de sus hijos, aseverando que en un espacio informal como resulta el tiempo libre se precisa, como reto para la conformación de comunidades sostenibles, la coordinación de las instituciones con las familias para la generación de espacios y actividades que fomenten los valores de convivencia por encima de los de competencia, que establezcan acciones complementarias a la escuela para la configuración de una ciudadanía responsable y universal (WLRA (World Leisure And Recreation), 1994).

Por todo ello es sumamente importante que los padres y madres compartan su tiempo libre con sus hijos/as para estrechar los lazos que los unen y tener actividades comunes de ocio que sientan como parte de su relación.

El tiempo de ocio es aquel del que disponemos cómo y cuándo queremos. Es diferente al tiempo dedicado a actividades obligatorias como son trabajar, hacer las tareas de la casa, etc. El ocio debe tener, como toda actividad, un sentido y una identidad. En ello va a influir la cultura de la cual procedamos. (Aun sabiendo que la *conditio sine quan* del ocio es el autotelismo, frente a la emergencia de tipologías lúdicas perversas o individualistas, es necesario el estudio y la reflexión sobre los valores educativos del ocio saludable).

El "ocio saludable" es un término complejo. No todo el ocio se puede considerar saludable. Se puede decir que cumple este requisito la parte de nuestro tiempo libre que disfrutamos en lo que queremos y que utilizamos para crecer como seres humanos y para alimentar nuestro cuerpo y nuestra mente en el sentido más amplio de la palabra (Saludemia.com, 2016).

Ahora vamos a centrarnos un poco en el ocio para la familia, puesto que este podría suponer uno de los pilares de cohesión familiar.

La familia debe proporcionar a sus miembros la satisfacción de múltiples necesidades: alimentación, educación, soporte económico, etc. Pero también proporcionan afectividad, interrelación y comunicación. El ocio colabora en el desarrollo de estas funciones afectivas, creando un espacio en el que necesitan convivir las experiencias conjuntas con las experiencias interpersonales, además de con el ocio individual.

Aunque el ocio sea una experiencia de tipo personal, elegida libremente, visto desde un punto de vista familiar se transforma en experiencia grupal compartida. Su práctica sistemática desarrolla lazos afectivos de unión, que tienen un reflejo inmediato en la cohesión de la familia y en su desarrollo. Los vínculos que se generan en las prácticas de ocio son de muy diverso tipo, pudiendo variar desde la apertura altruista, con una incidencia beneficiosa para la familia y la comunidad, hasta la "distinción segregada", es decir, como vivencia grupal cerrada a los otros grupos.

El ocio familiar es una cuestión convivencial, no excluye los ocios personales pero reclama experiencias conjuntas. La expansión de los juegos familiares, las salidas en común los fines de semana y las vacaciones, la asistencia a espectáculos o la visión compartida de programas televisados, establecen un vínculo de unión entre los miembros de la familia, sean jóvenes o mayores, favoreciendo intercambios de todo tipo. El ocio multiplica las oportunidades de vivir experiencias conjuntas.

El ocio, en cuanto experiencia, es un fenómeno complejo que debiera contribuir a que el grupo humano que la constituye viva más satisfactoria y felizmente. El ocio que se vive en familia puede manifestarse de un modo lúdico, creativo, ambiental-ecológico, festivo, o solidario (Cabeza, 2005).

La rama que se encarga de educar el campo del ocio en las familias es la pedagogía del ocio.

La pedagogía del ocio se ocupa de la educación en y para el ocio, de enseñar qué se puede hacer. Se encarga de dirigir a los individuos hacia ocupaciones y

actividades provechosas, fructíferas y beneficiosas durante el tiempo libre. Esta educación no es solo para niños y jóvenes, sino para todo el conjunto de la sociedad. Por lo tanto, esta pedagogía del ocio se ocupa de enseñarnos a disfrutar su tiempo libre (Teocio.es, 2011).

Los padres y madres necesitan información sobre el desarrollo evolutivo del niño y de la niña para poder ajustar la tipología de actividades referidas el ocio a sus necesidades, capacidades e intereses.

Según la teoría de Piaget, el niño pasa por diferentes etapas en su desarrollo cognitivo. Estas son etapas específicas que van a depender de su intelecto y capacidad para percibir las relaciones. Dichas etapas suponen un marco de referencia para los niños y niñas, no dependiendo de las culturas, ni de la geografía, ni de las religiones; tan solo se perciben ligeras variaciones en dependencia de la edad de un niño a otro.

Piaget considera tres etapas fundamentales que abarcan desde los 0 a los 12 años, advirtiendo que éstas se superponen y que no aparecen absolutamente definidas o separadas.

- El **juego sensoriomotriz** es el primero que se presenta y comprende hasta los dos años de vida. Realiza juegos de simple ejercicio de todos los sentidos. El niño/a juega con las distintas partes del cuerpo, mueve las manitas, se las mira, extiende las piernas, toca los objetos, produce ruidos y sonidos. El niño/a busca sensaciones; si son agradables repite. Hace todo para ver qué pasa y así aprende.
- El **juego simbólico** se da entre los tres y los seis años, con la utilización rudimentaria del lenguaje aparece el juego simbólico o de imitación. Es decir, el niño/a da vida a los objetos, hace como si una escoba le puede servir de caballito, una bolsa de arena hace las veces de muñeca y la quiere, la mima y realiza acciones que ella imagina: llorar, reír, etc. A través de los objetos a los que da vida o de los juguetes, imita el mundo de los mayores. Por eso el niño/a de esta edad, aunque no tenga juguetes, se los inventa y no necesita de otras personas para sus juegos. Hasta los cuatro y seis años, necesitan que otros compañeros reconozcan lo que él vive en el juego y así hace creer a otro niño que la

caja de cerillas es un coche que se guarda en la cochera y el lápiz hace barrera. Su vocabulario se ha enriquecido y ha evolucionado.

- El **juego de reglas** es desde los seis a los nueve años, aparece el juego reglado. El niño o la niña comienzan a disfrutar en compañía de los otros. Se interesa por las relaciones interpersonales reproduciéndolas en sus juegos. Hay una asignación de papeles, unas normas y unas reglas que acatar, pasando de una relación consigo mismo/a a una relación de cooperación e interacción con los demás niños/as.

3 a 4 AÑOS	4 a 5 AÑOS	5 a 6 AÑOS
<p>- DIBUJAR: Les permite mejorar la motricidad fina y les ayuda a definir la lateralidad.</p> <p>- CUENTOS: Desarrolla la creatividad y la imaginación. Les enseña a saber escuchar y a prestar atención.</p> <p>- PUZZLES SENCILLOS: Saben relacionar las formas, creándoles curiosidad de descubrir qué dibujo se esconde al unir todas las piezas. Les ayuda a desarrollar su capacidad de relación y de concentración.</p> <p>- JUEGOS PARA CLASIFICAR OBJETOS: A esta edad clasifican objetos por ensayo-error. Les ayuda a desarrollar su capacidad de relación y de concentración.</p>	<p>- JUEGOS DE PALABRAS: como por ejemplo las adivinanzas. Permiten al niño mejorar su vocabulario y su pronunciación.</p> <p>- JUEGO SIMBÓLICO: como por ejemplo mamas/papas, médicos, peluqueras, etc. Es un aprendizaje para la vida real, que les permite desarrollar su creatividad.</p> <p>- DISHAZARSE: permite al niño interpretar personajes que le gustan.</p> <p>- BICICLETA: la coordinación y el equilibrio están más desarrollados, le gustan las actividades continuas. Ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.</p> <p>- JUEGOS DE MESA SENCILLOS: como la oca y el parchís. Como su nivel de atención es mayor, una nueva actividad lo puede mantener entretenido por periodos prolongados.</p>	<p>- CUENTOS: Ya empiezan a leer, no sólo se interesan por los dibujos sino por la historia.</p> <p>- JUEGOS DE COMPETICIÓN: como por ejemplo el fútbol, el pilla-pilla, etc. Este tipo de juegos ayuda a mejorar su motricidad gruesa, además de ayudar a calmar la continua actividad y energía de la que disponen.</p> <p>- JUEGOS COOPERACIÓN: juegan en grupo e intentan ayudarse los unos a los otros. Como por ejemplo la soga. ¡que no caiga el balón!, etc.</p> <p>- JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN: le ayudan a mejorar la motricidad fina, y a desarrollar su capacidad de relación y de concentración.</p>

Desde los 6 hasta los 10 años son frecuentes los juegos competitivos donde unos ganan y otros pierden.

Es importante que aprendan a perder y a ganar, los dos factores son necesarios para el desarrollo social. Cuando los adultos dirigen esos juegos deben intentar que no ganen y pierdan siempre los mismos pues tan perjudicial es una cosa como la otra y, sobre todo, debe fomentar el juego por el juego, más que la competición.

En esta etapa los amigos empiezan a ocupar un lugar muy importante, es cuando de verdad el niño/a se empieza a integrar en el grupo.

La relación con los demás conlleva muchos aspectos positivos:

- Amplía su círculo familiar para relacionarse con otros grupos.
- El grupo le ayuda a evolucionar en el lenguaje, ya que le obliga a hacerse entender y entender a los demás.
- Fomenta el respeto y la consideración hacia los demás.
- Le ayuda a resolver conflictos emocionales o de personalidad.
- Desarrolla los vínculos afectivos y el sentimiento de compartir (D Chauvel, Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia positiva, 2000).

Después de haber examinado la teoría de la evolución cognitiva de los niños/as en el juego por Piaget, debemos entender que en dependencia de la edad del menor deben ser las actividades que se lleven a cabo con ellos comprendiendo que no se les debe pedir o exigir que sepan hacer lo que no les corresponde por su etapa evolutiva.

A la par que la familia es una de las instituciones más importantes en el proceso de socialización, no podemos olvidar la propia sociedad. Este escenario, el público, el de los espacios público, es el lugar donde se solía desarrollar el ocio comunitario, aquel en el cual los ciudadanos/as desarrollaban, lúdicamente, aspectos referidos a sus responsabilidades cívicas, sus compromisos políticos, su sensibilidad o pertenencia a la comunidad, el respeto de las leyes... Como hemos advertido en este apartado, la prevalencia progresiva del ocio individual, de consumo o incluso perverso, favorecen actitudes individualistas como el premio de la indiferencia y la crueldad (Baudrillard, 2008). La expansión del ocio pasivo y adictivo, basado en la violencia y en la pornografía, fomenta la configuración de una ciudadanía del siglo XXI adjetivada desde la banalidad (Marzano, 2010).

Recuperar los espacios públicos para el disfrute del ocio comunitario es el siguiente paso tras analizar la importancia de reflexionar sobre el ocio familiar.

Basándonos en los principales estudios de la Animación Socio-Cultural que la vinculan con el desarrollo comunitario encontramos la necesidad de revitalizar los espacios comunes para promover actividades colectivas que favorezcan los lazos interpersonales y eduquen en los procesos de participación.

La participación es el alma de la Animación Socio-Cultural y una de las oportunidades que ofrece un programa de ocio que partiendo de las familias y de su experiencia permita, dentro de la lógica de la investigación-acción-participación, el desarrollo de proyectos que transformen los espacios públicos infrutilizados en lugares de referencia para proyectar actividades de ocio saludable que fomenten el desarrollo personal y social lúdicamente.

Algunos de los principales referentes educativos para el desarrollo de un adecuado ocio comunitario se remiten a la Carta Internacional del Ocio y a la Carta Internacional para la Educación del Ocio de la World Leisure and Recreation Association (WLRA, 1994). En ellas se señala que el ocio contribuye al ejercicio de una ciudadanía democrática en la medida que:

- Fortalece la integración comunitaria y favorece el entendimiento, la interrelación y la identidad cultural.
- Se ejercita y reclama como derecho personal y de todos
- Es fuente de conocimiento que conviene aprender y difundir
- Es ámbito de desarrollo personal y social
- Se utiliza como medio para aumentar la calidad de vida
- Capacita para el disfrute de los servicios de ocio
- Promueve el aprendizaje a lo largo de la vida
- Disminuye las barreras e impedimentos para satisfacer las necesidades de ocio de todas las personas.
- Desarrolla una comunidad inclusiva
- Preserva los recursos naturales y culturales.

...

Objetivos del proyecto

Objetivo General

- Diseñar, planificar, implementar y evaluar programas pedagógicos para familias de ocio educativo y comunitario ajustado a las etapas evolutivas del niño y de la niña en el hogar y en los espacios públicos.

Objetivos Específicos

- Informar a las familias de los beneficios del ocio en el desarrollo de los niños y niñas.
- Favorecer la participación de las familias en programas pedagógicos de ocio educativo a través de la animación socio-cultural.
- Diseñar con las familias actividades de ocio educativo que favorezca el desarrollo pleno de sus hijos/as y mejore las relaciones intrafamiliares.
- Diseñar con las familias y con los profesionales de la ASC actividades de ocio comunitario en espacios públicos que favorezcan procesos de socialización para la convivencia democrática.

Metodología

La estrategia que vertebra este proyecto emana de los principios de la Pedagogía del Ocio, de la Pedagogía Social y de la Animación Socio-Cultural. Pretende incidir educativamente en la ciudadanía para el desarrollo lúdico de los valores democráticos de la autonomía y la participación.

Resulta de la síntesis de las virtudes educativas y socializadoras del ocio “saludable” tanto en el contexto familiar como comunitario.

El desarrollo de un programa socio-educativo de ocio para familias ajustado a los estadios evolutivos de los niños y las niñas con el objetivo de que las mismas familias se tornen en protagonistas de actividades de ocio comunitario en espacios públicos.

Las edades de los menores estarán comprendidas entre los 3 y los 18 años.

CRONOGRAMA GENERAL



COMUNICACIÓN CON LA COMUNIDAD

¿A través de dónde vamos a informar a las familias?

En esta primera fase de la metodología, es donde buscaremos el canal por el cual informaremos a las familias sobre la existencia del proyecto. Se podrá llegar a dichas familias por medio de las escuelas de sus hijos e hijas, las asociaciones de vecinos, consultas de pediatría en los centros de salud,

bibliotecas públicas, redes de comunicación de los colegios (ej. remind), servicios sociales, ludotecas, Casas de la Juventud, centros cívicos, salones de asociaciones de vecinos.

PUNTOS DE INFORMACIÓN

- CENTROS CÍVICOS
- BIBLIOTECAS PÚBLICAS
- LUDOTECAS
- CASAS DE LA JUVENTUD
- ASOCIACIONES DE VECINOS
- REDES DE COMUNICACIÓN DE LOS COLEGIOS (Remind)
- SERVICIOS SOLICIALES

Por otro lado se puede realizar publicidad por medio de la radio.

Se crearía una página en Facebook donde se agregarían a las familias para que las mismas puedan compartir información sobre sus intereses/ideas e incluso para que estas compartan aprendizajes y experiencias que viven con el proyecto.

¿Dónde vamos a dar esa información y cómo?

- 1- Centros cívicos.
- 2- Bibliotecas públicas.
- 3- Ludotecas.
- 4- Casas de la Juventud.
- 5- Salón de las asociaciones de vecinos.
- 6- Redes de comunicación de los colegios (ej: remind).

En las redes de comunicación de los colegios se puede exponer la información por medio de trípticos virtuales.

A su vez el tríptico virtual también se mandaría a los centros cívicos para que estos lo difundan a sus contactos.

En los salones de las asociaciones de vecinos, bibliotecas públicas, ludotecas y casas de la juventud se llevarán a cabo reuniones informativas con Feed-back

para saber qué les interesa a los padres y madres para hacer con sus hijos e hijas de manera lúdica. Este espacio de tertulia con los padres y madres se realizará sin el apoyo de presentaciones ya que se quiere romper con la verticalidad de las relaciones y que sientan que el proyecto es de y para ellos.

Después de dar y recibir información, se recopilará el correo electrónico y teléfono de las familias que hayan asistido, y se podrá crear un recuento de cuántas familias están interesadas en el proyecto.

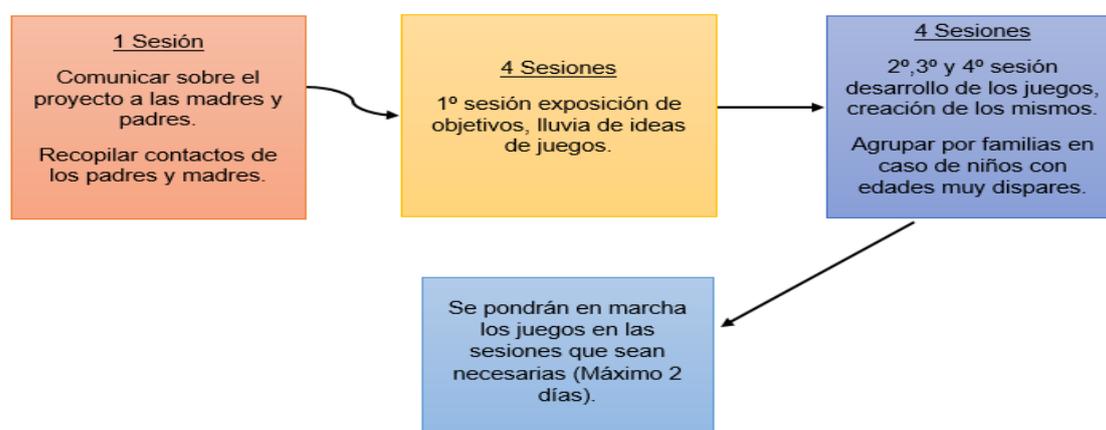
Cómo vamos a estructurar una investigación en base a la información que nos den las familias.

A priori no se sabrá qué expondrán las familias, pero en base a lo que ellas expliquen sobre sus intereses, y basándonos en la justificación del proyecto, se harán propuestas de ocio en familia vinculadas al ocio saludable que mejorará la convivencia familiar y comunitaria por medio de actividades lúdicas, tanto al aire libre como en recintos, tales como actividades de educación ambiental, actividades basadas en educación en valores, actividades deportivas no competitivas y actividades lúdico-recreativo y culturales-artísticas.

PROGRAMA PEDAGÓGICO DE OCIO Y TIEMPO LIBRE.

¿Cuántas sesiones, dónde, costos, qué contenidos?

SECUENCIA DE LAS SESIONES



Una sesión para dialogar con los padres y madres, comunicarles para qué estamos ahí. En esta sesión me quedo con los correos electrónicos y números de teléfono de los mismos para poder contactar con ellos o crear grupo de Whatsapp.

Se puede crear una página de Facebook donde se va informando de lo que se va haciendo para que los padres que no puedan ir a alguna sesión, se informen de lo que se han perdido ese día.

Cuatro sesiones para la creación de actividades. En la 1ª sesión se expondrá de manera gráfica los objetivos de esas sesiones. Posteriormente se creará una lluvia de ideas sobre los juegos que a los padres y madres les guste realizar con sus hijos e hijas en su tiempo libre, y qué tipos de juegos les gustan a sus hijos/as que no sean basados en la tecnología digital.

En las siguientes sesiones, 2º, 3º y 4º, comenzaremos a desarrollar los juegos y si es necesario la creación física de una herramienta para los mismos.

Para la creación de las herramientas que apoyen a los juegos, las familias deberán traer material que tengan en casa para poder crearlas. De esta manera se fomentará el reciclaje, la reutilización y la reducción (3 R) (Greenpeace) de la materia que no usemos en casa.

En el caso de haber familias en las cuales los menores tengan edades muy dispares para la creación de ciertos juegos, se crearán grupos por las edades de los infantes.

Se llevarán a cabo los juegos con las familias posteriormente a la creación de los mismos. Cada juego o actividad se puede llevar a cabo en máximo 2 días.

¿Dónde? Centros cívicos, parques, plaza, colegio, asociaciones de vecinos, etc.

¿Costo? Costo de materiales: 0, ya que vamos a reciclar, reutilizar y reducir. De esta manera se educa en valores medioambientales.

Sesiones Comunicativas	Sesiones Formativas	Sesiones de Dinamización
30 € / hora	60 € / hora	50 € / hora

La valoración de las actividades y un glosario de actividades elaborado por las familias

Tipologías donde vamos a introducir las propuestas de las familias: Actividades al aire-libre, actividades en recintos.

- a) Actividades al aire-libre: Lúdico-recreativas y culturales-artísticas, en las cuales se lleven a cabo, por ejemplo, un obra de teatro en la plaza del barrio donde diferentes generaciones participen en la misma y se toquen temas basados en el respeto, en la interculturalidad, en la amabilidad, en los valores sociales, etc.
- b) Educación ambiental: Actividades como repoblar un bosque, organizar un huerto comunitario, limpieza de las zonas ajardinadas del barrio, etc. Serán actividades que puedan unir a las familias y favorecer la sensibilización ambiental.
- c) Educación en valores: Basándonos en la experiencia vital y laboral de las familias, que cada uno proponga actividades sobre buenas prácticas, sobre el bien vivir, que sirvan de procesos socio-educativos inter-comunitarios, una especie de banco de tiempo en el que todos los participantes van a aportar, en el espacio lúdico, lo que mejor hacen. Los padres y madres pueden enseñar a los menores, por medio de actividades, lo que ellos saben hacer. Ejemplo: Electricidad, cocina, informática, química, quiromasaje, etc.
- d) Actividades deportivas: Se realizarán actividades en las cuales la competitividad no estará presente, ni lo malos modales que solemos observar en muchos deportes de competencia. Reinará la cooperación y el respeto. Por ejemplo: El buceo, la escalada, surf, senderismo, bodyboard, etc.

Difusión (página web) de actividades explicadas, escuchadas, diseñadas para las familias (Ayuntamiento)

Simultáneamente a la puesta en marcha del proyecto, se publicitará por medio de la página oficial del Ayuntamiento, la información y desarrollo del mismo.

Se irá informando al Ayuntamiento antes y después de cada actividad. De esta manera las actividades podrán ser publicadas en su Web y la población tendrá la posibilidad de sumarse a dicho proyecto, viendo lo que en este realiza y lo que aporta.

PROGRAMA DE OCIO COMUNITARIO CON FAMILIAS

ORGANIGRAMA



¿Qué profesionales participan y qué funciones tienen?

1 pedagogo/a para 10 o 15 familias. De ser actividades que abarque a más número de personas, se llevaría una coordinación con los centros culturales, asociaciones de vecinos, AMPAS de los colegios, etc.

¿Cómo se organizan los grupos de trabajo?

Cuando se hayan definido las actividades, se reparten funciones en base al interés y las capacidades de cada familia.

Como se eligen los espacios para los cuales se van a diseñar las actividades o eventos de ocio comunitario.

Primeramente se conversaría con los agentes sociales y con las familias para obtener la información detallada de los espacios comunitarios, cerrados y abiertos, con los que cuenta el barrio.

Otro criterio sería buscar un espacio cerrado que cuente con sillas, mesas, pizarra, proyector, y un horario de apertura apropiado para las sesiones con las familias.

Se podría poner en práctica las actividades en espacios comunitarios abiertos en dependencia del estado del tiempo.

Evaluación socio-educativa de las actividades

Al finalizar cada actividad se producirá, ya sea online o presencial, un encuentro con las familias participantes para evaluar dicha actividad y analizar aspectos de mejora.

Propuesta de evaluación del proyecto

La estrategia que se llevará a cabo para poder seguir una correcta evaluación del proyecto será por medio de estrategias emanadas de la I.A.P. que permitan constantemente, tanto a la pedagoga que coordina el proyecto, como a las familias que participan, los técnicos que apoyan y la comunidad que la disfruta, reflexionar y tomar decisiones en cada fase, aprendiendo de cada actividad y configurando la misma como un proceso formativo para proyectar los siguientes pasos a dar.

Si analizamos los objetivos propuestos y los integramos en el cronograma de acciones propuesto tendremos este esquema como diseño de control o evaluación para la acción durante todo el programa:

Objetivo	Acción Evaluadora	Momento
Informar a las familias de los beneficios del ocio en el desarrollo de los niños y niñas.	Tertulias basadas en ítems.	Tras las sesiones de comunicación y al pasar las semanas en las cuales las familias ponen en práctica lo conversado.
Favorecer la participación de las familias en programas pedagógicos de ocio educativo a través de la animación socio-cultural.	Observación Participante	La pedagoga que coordina el programa tomará nota de la asistencia y de la implicación de las familias.
Diseñar con las familias actividades de ocio educativo que favorezca el desarrollo pleno de	Dinámicas familiares	Tras el desarrollo de las acciones formativas y la puesta en práctica de las familias se

sus hijos/as y mejore las relaciones intrafamiliares.		desarrollarán entrevistas mediante dinámicas para analizar la mejora de las relaciones intrafamiliares.
Diseñar con las familias y con los profesionales de la ASC actividades de ocio comunitario en espacios públicos que favorezcan procesos de socialización para la convivencia democrática.	Cuestionario online	A través de la página del programa todos los participantes (familias, técnicos, vecinos...) podrán valorar las actividades desarrolladas en su comunidad.

Las tertulias basadas en ítems nos permitirán una evaluación inicial para la generación de una base de datos sobre la experiencia lúdica de las familias con el propósito de diseñar actividades lúdicas y acciones educativas basadas en las necesidades detectadas en cada núcleo familiar.

- Horas dedicadas al ocio familiar
- Tipo de actividades que se realizan entre padres e hijos
- Lugares o espacios públicos que consideran infrautilizados
- Juegos o actividades que recuerdan de su infancia
- Actividades que prefieren los hijos/as
- Disponibilidad temporal para participar en acciones formativas o de animación socio-cultural.

Una vez que hemos detectado las necesidades, la disponibilidad y el interés de las familias participantes, a la par que en las reuniones van contando como introducen nuevas actividades en sus hogares y ajustando acciones formativas a sus demandas, observaremos aspectos esenciales vinculados a la participación de los miembros familiares a fin de poder orientar nuevas acciones educativas a lo largo del programa.

Las dinámicas familiares serán sesiones lúdicas para las familias en las que la pedagoga establecerá conversaciones estructuradas para valorar la eficacia del programa formativo y lúdico en cada núcleo familiar, para ello atenderemos a los siguientes ítems:

- ¿Aumenta el número de horas dedicadas al ocio familiar?
- ¿Se han introducido nuevas actividades en los periodos de tiempo libre?
- ¿Mejora la aceptación respecto a las actividades que se ajustan al desarrollo evolutivo de los niños?
- ¿Se logra introducir estrategias de economía sostenible en la planificación de actividades de ocio y tiempo libre?
- ¿Mejoran o se amplían los canales comunicativos entre padres e hijos?

El objetivo de estas entrevistas no solo es dotar de información a la pedagoga que coordina el proyecto sino establecer rutinas de reflexión en el seno de las familias que generan hábitos evaluativos para la toma de conciencia sobre la planificación de actividades lúdicas y de su importancia no solo para el disfrute sino para el desarrollo de la convivencia en el hogar.

Finalmente, aprovechando la evolución de las nuevas tecnologías, mediante el portal del programa sondearemos tras cada actividad comunitaria a los técnicos de las instituciones participantes y patrocinadores mediante cuestionarios especializados y buscaremos información proveniente de los vecinos de la comunidad receptora, que invitados por las familias participantes, han disfrutado de las actividades de animación socio-cultural desarrolladas en los espacios públicos convenidos a lo largo del programa.

De los técnicos solicitaremos información sobre:

- Rentabilidad de la actividad. (Para comparar con los eventos socio-culturales que desarrollan y gestionan institucionalmente para la comunidad).
- Visibilidad y difusión de la misma. Sugerencias sobre estrategias para ampliar la difusión y hacer efectiva la visibilidad del programa.
- Interés público. Valoración de los técnicos sobre el interés que muestran las instituciones respecto a las actividades desarrolladas.
- Valor educativo y social de las actividades.

- Efectos, a través de las actividades, en los espacios públicos, a lo largo del tiempo en el que se desarrolla el programa.
- Posibilidades de ampliación de la participación mediante colaboraciones sugeridas por los expertos.
- Valoración sobre otros espacios donde ampliar el campo de acción del programa.

En relación a los vecinos y a la comunidad en general, la página del programa mediante las redes sociales abrirá y gestionará foros para que la opinión de la comunidad sea tomada en cuenta como elemento de reflexión y al mismo tiempo, como estrategia para invitar a nuevas familias a participar en el programa.



Bibliografía

- WLRA (World Leisure And Recreation). (1994). *WLRA Carta Internacional para la Educación del Ocio*. Jerusalem: Seminario Internacional de WLRA sobre Educación del Ocio.
- (PNUD), P. d. (2013). *Creative Economy Report 2013 Special Edition. Widening Local Development Pathways*. New York: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).
- Aller, J. (2014). *Chavs, la demonización de la clase obrera, por Owen Jones*. Obtenido de Aller.J. (2014) Chavs, la demonización de la cla<http://www.rebellion.org/noticia.php?id=179307>
- Baudrillard, J. (2008). *La inteligencia del mal. El pacto de la Lucidez*. Madrid: Amorrortu.
- Cabeza, M. C. (2005). *El ocio, un ámbito de cohesión familiar*. (U. d. Deusto, Editor) Obtenido de http://www.accionfamiliar.org/sites/default/files/fundacion/files/publicaciones/publicacion/doc.01-05._el_ocio_un_ambito_de_cohesion_familiar._manuel_cuenca.pdf
- Cámara, J. L. (5 de 2 de 2015). *DiariodeAvisos.com*. Obtenido de <http://www.diariodeavisos.com/2015/02/justicia-registra-277-denuncias-padres-contra-sus-hijos-en-canarias/>
- D Chauvel, V. M. (2000). *Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia positiva*. Madrid: Narcea.
- D Chauvel, V. M. (2000). *Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia positiva*. Madrid: Narcea.
- Deborg, G. (2003). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: PRE-TEXTOS.
- Digital, Diario Sur S.L. (2012). *Sur.es*. Obtenido de <http://suplementos.diariosur.es/hogar/noticia/ocio-y-diversion-en-el-hogar-del-siglo-xxi-1.html>
- Ferrer, F. (1998). Educación y Sociedad: Una nueva visión para el Siglo XXI. *Revista Española de Educación Comparada.*, 11-34.

- Figueredo, E. (22 de 1 de 2015). *lavanguardia.com*. Obtenido de <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/moviles-dispositivos/20150122/54423626516/discusion-uso-movil-deriva-agresiones-hijos-padres.html>
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A.
- Greenpeace. (s.f.). *Las tres R: reduce-reusa-recicla*. Obtenido de <http://www.greenpeace.org/mexico/es/Actua/ECOTIPS/Las-tres-r/>
- J.A. García-Madruga, J. D. (2010). *Psicología del Desarrollo I*. Madrid: UNED.
- Jiménez-Fontes, M. (28 de 1 de 2015). *La Opinión de Murcia*. Obtenido de <http://www.laopiniondemurcia.es/murcia/2015/01/28/murcia-am-violencia-hijos-padres/621152.html>
- Loach, K. (Dirección). (2013). *Spirit of 45* [Película].
- Maccoby, E. E. (1983). Socialization in the context of the family. Parent-child interaction. En P. Mussen, *Handbook of child psychology* (págs. 1-101). New York: John Wiley y sons.
- Mandeville, B. (2004). *La fábula de las abejas: Los vicios privados hacen la prosperidad pública*. Madrid: Fondo de la Cultura Económica de España S.L.
- Marzano, M. (2010). *La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia en internet y sus implicaciones éticas*. Barcelona: Tusquets Editoriales.
- Molina, A. G. (2008). Perspectivas y tendencias del ocio y la recreación en el siglo XXI . *VI Simposión Educación Física, Deporte y Recreación*, 1-27.
- Pascual, J. A. (18 de 10 de 2015). *ComputerHoy.com*. Obtenido de <http://computerhoy.com/noticias/software/espana-es-noveno-pais-del-mundo-ventas-videojuegos-35597>
- Rosa, E., & R Agudelo. (s.f.). *Estilos educativos paternos: aproximación a su conocimiento*. Obtenido de http://www.pedagogica.edu.co/storage/ps/articulos/peda11_09arti.pdf
- Rousseau, J.-J. (2000). *Emilio o de la Educación*. Madrid: EDAF, S.A.
- Saludemia.com. (2016). *Ocio saludable*. Obtenido de <http://www.saludemia.com/-/ocio-saludable>

- Teocio.es. (2011). *Pedagogía del ocio*. Obtenido de <http://www.teocio.es/portal/ed-no-formal/ocio-y-tiempo-libre/pedagogia-del-ocio>
- *The Missing Million* (2006). [Película]. Obtenido de <http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/correspondent/2334893.stm>
- Villafañez, A. R. (2013). *Juventud, violencia, ocio y diversión*. Madrid: Díaz de Santos.
- Wallace, K. (3 de 11 de 2015). *CNNespañol.com*. Obtenido de <http://cnnespanol.cnn.com/2015/11/03/los-adolescentes-pasan-9-horas-al-dia-usando-los-medios-segun-informe/>
- Wallerstein, I. (2005). *Análisis del sistema-mundo. Una introducción*. Madrid: Siglo XXI Editores S.L.
- WLRA (1994), "International Charter for Leisure Education", ELRA (European Leisure and Recreation Association), summer, 13-16. Edición en español en Cuenca, M. (2004), *Pedagogía del ocio: Modelos y Propuestas*. Universidad de Deusto, Bilbao: pp. 315-324.