

Anexo 3

Carta Internacional para la Educación del Ocio

WLRA Carta Internacional para la Educación del Ocio¹

El Seminario de WRLA sobre Educación del Ocio, celebrado en Jerusalén en agosto de 1993, fue convocado, principalmente, como respuesta a las crecientes expectativas a nivel mundial respecto a los beneficios del ocio. Los debates se centraron en las necesidades de los países industrializados, aunque también abordaron temas similares de otros países. La Carta es el resultado de los avances logrados en los documentos existentes sobre ocio, incluidas la Declaración de Malta sobre el Derecho del Niño al Juego, la Carta sobre Tiempo Libre Pedagógico de la Asociación Europea de Ocio y Recreación (Carta Freizeitpädagogik), la Carta sobre Ocio de la Asociación Mundial de Ocio y Recreación, la Carta de Ottawa sobre Promoción de la Salud y la Declaración sobre «Ocio, Turismo y Medio Ambiente» del Congreso de la WLRA de 1991.

La Carta de la WLRA sobre Educación del Ocio fue adoptada por el Consejo de la WLRA en la reunión de India en diciembre de 1993.

¹ Traducción de Yolanda LÁZARO FERNÁNDEZ de: WLRA (World Leisure And Recreation Association), «International Charter for Leisure Education», en *ELRA* (European Leisure and Recreation Association). Summer, 1994, pp. 13-16.

I. **Preámbulo**

1. *Propósito*

El propósito de esta Carta es informar a los gobiernos, a las organizaciones no gubernamentales e instituciones educativas sobre el significado y beneficios del ocio y la educación para y en el ocio. También pretende proporcionar a los agentes educativos, entre ellos, escuelas, comunidad e instituciones involucradas en la formación de personal, orientaciones sobre los principios bajo los cuales se desarrollan las políticas y estrategias de la educación del ocio.

2. *Ocio*

Considerando que:

2.1. El ocio se refiere a un área específica de la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión o actividad amplias cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física como intelectual, social, artística o espiritual.

2.2. El ocio es un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y es un aspecto importante de la calidad de vida. El ocio es también una industria cultural que crea empleo, bienes y servicios. Los factores políticos, económicos, sociales, culturales y medio ambientales pueden aumentar o dificultar el ocio.

2.3. El ocio fomenta una buena salud general y un bienestar al ofrecer variadas oportunidades que permiten a individuos y grupos seleccionar actividades y experiencias que se ajustan a sus propias necesidades, intereses y preferencias. Las personas consiguen su máximo potencial de ocio cuando participan en las decisiones que determinan las condiciones de su ocio.

2.4. El ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debería ser privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.

2.5. El desarrollo del ocio se facilita garantizando las condiciones básicas de vida, tales como seguridad, cobijo, comida, ingresos, educación, recursos sostenibles, equidad y justicia social.

2.6. Las sociedades son complejas y están interrelacionadas y el ocio no puede desligarse de otros objetivos vitales. Para conseguir un estado de bienestar físico, mental y social, un individuo o grupo debe ser capaz de identificar y lograr aspiraciones, satisfacer necesidades e

interactuar de forma positiva con el entorno. Por lo tanto, se entiende el ocio como recurso para aumentar la calidad de vida.

2.7. Muchas sociedades se caracterizan por un incremento de la insatisfacción, el estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física, la falta de creatividad y la alienación en el día a día de las personas. Todas estas características pueden ser aliviadas mediante conductas de ocio.

2.8. Las sociedades del mundo están experimentando profundas transformaciones económicas y sociales, las cuales producen cambios significativos en la cantidad y pauta de tiempo libre disponibles a lo largo de la vida de los individuos. Estas tendencias tendrán implicaciones directas sobre varias actividades de ocio, las cuales a su vez, influirán en la demanda y la oferta de bienes y servicios de ocio.

3. *Educación*

Considerando que:

3.1. El objetivo básico de la educación es desarrollar valores y actitudes de las personas y dotarles del conocimiento y habilidades que les permitirán sentirse más seguros y obtener un mayor disfrute y satisfacción en la vida. Este principio implica que no sólo la educación es relevante para el trabajo y la economía, sino que es igualmente importante para el desarrollo del individuo como miembro totalmente participante de la sociedad y para la mejora de la calidad de vida.

4. *Educación del Ocio*

Considerando que:

4.1. Los requisitos y las condiciones para el ocio no pueden asegurarse de una manera individual. El desarrollo del ocio requiere la acción coordinada de los gobiernos, asociaciones no gubernamentales y asociaciones de voluntarios, industria, instituciones educativas y medios de comunicación. La educación del ocio juega un papel clave en la reducción de diferencias en los estatus de ocio, y a la hora de garantizar igualdad de oportunidades y recursos. También permite a la gente lograr su máximo potencial en ocio.

4.2. La educación del ocio debe adaptarse a las necesidades y demandas locales de países y regiones concretos, teniendo en consideración los distintos sistemas sociales, culturales y económicos.

4.3. La educación del ocio es un proceso continuo de aprendizaje que incorpora el desarrollo de actitudes, valores, conocimiento, habilidades y recursos de ocio.

4.4. Los sistemas de educación formal e informal cuentan con una posición privilegiada para implantar la educación del ocio y alentar y facilitar la participación del sujeto en este proceso.

4.5. La educación del ocio ha sido reconocida como parte del campo de la educación pero no ha sido puesta en práctica ampliamente. Ha sido percibida como una parte importante del proceso de socialización, en el cual distintos agentes juegan un papel importante. Esta Carta, se centra en la escuela, la comunidad y la formación de personal.

4.6. El s. XXI requiere nuevas e innovadoras estructuras interdisciplinarias para la provisión de servicios de ocio. Los profesionales del sistema de servicios de ocio de hoy necesitan desarrollar currículums y modelos de formación congruentes con las necesidades del futuro y preparar a los profesionales de mañana para desarrollar modelos que provean servicios de ocio integrados e innovadores.

Por lo tanto:

A la luz del crítico y cambiante papel del ocio y de sus beneficios en todas las sociedades, y de la importancia de todos los agentes implicados en la educación del ocio, nosotros recomendamos ampliar el desarrollo de los programas de educación del ocio.

La Asociación Mundial de Ocio y Recreación fomenta la educación del ocio en todos los ambientes y foros apropiados y llama a todos los países a apoyar y proponer la implantación justa y efectiva de estrategias y programas de educación del ocio. Si la Asociación Mundial de Ocio y Recreación y otros agentes como la UNESCO, gobiernos nacionales, asociaciones no gubernamentales y organizaciones de voluntarios unen fuerzas para introducir estrategias para la educación del ocio, según los principios que rigen esta Carta, entonces los beneficios del ocio llegarán a ser accesibles a todos.

El Seminario Internacional de WLRA sobre Educación del Ocio, reunido en Jerusalén, Israel, del 2 al 4 de agosto de 1993, por la presente propone esta CARTA para conseguir un ocio para todos a través de la educación del ocio para el año 2000 y siguientes.

II. Educación del Ocio en las escuelas

1. Objetivo

El objetivo general de la educación del ocio es ayudar a los pupilos y estudiantes a lograr una deseable calidad de vida a través del ocio. Esto puede conseguirse a través del desarrollo y fomento de va-

lores, actitudes, conocimientos y habilidades de ocio, a través del desarrollo personal, social, físico, emocional e intelectual. Esto, a su vez, tendrá un impacto en la familia, en la comunidad y en la sociedad en su conjunto.

2. Principios y Estrategias

En orden a lograr este objetivo se recomiendan los siguientes principios y estrategias:

2.1. *La Educación del Ocio* es una parte integral del ámbito total de estudios, actividades y experiencias en cada fase de la educación formal e informal.

2.2. *Marcos Educativos Formales.*

Dentro de los marcos educativos formales, el programa propone:

- (i) identificar el contenido de ocio que existe en cada asignatura del currículo y en las actividades extracurriculares.
- (ii) incluir asignaturas que sean apropiadas y relevantes para el estudio del ocio, directa e indirectamente. Cada asignatura debería infundirse del contenido del ocio.
- (iii) promover la incorporación del tema del ocio en todas las actividades educativas y culturales, dentro y fuera de la escuela.

2.3. *Marcos Educativos Informales.*

Dentro de los marcos educativos informales, el programa propone:

- (i) fomentar una flexibilidad en el currículo que aumente el compromiso con la comunidad y fuera de la escuela.
- (ii) implantar el mutuo entendimiento y las experiencias culturales de ocio como parte del proceso de aprendizaje.
- (iii) permitir la libertad de elección en la selección y en la participación en actividades educativas.
- (iv) incorporar los principios de ensayo y error que fomentan el disfrute sin miedo al fracaso.

2.4. *Métodos de Enseñanza y Aprendizaje.*

Los métodos de enseñanza y aprendizaje en la educación del ocio deben incluir facilitación, animación, aprendizaje experiencial y creativo, experimentación personal, autoaprendizaje, disertación y consejo. Se recomienda que el aprendizaje tenga lugar en marcos grupales e individuales, dentro o fuera de clase y de la escuela. Esto facilitará

distintos formatos expresivos e instrumentales. El enfoque de aprendizaje debería ser facilitador más que orientado a la disertación.

2.5. *Personal.*

La implantación de la educación de ocio en las escuelas debería contar con personal variado, como los coordinadores de escuelas y coordinadores de clases de ocio, profesores, consejeros y especialistas en ocio fuera de la escuela.

III. **Educación del Ocio en la Comunidad**

1. *Objetivo*

La implantación de la educación del ocio en la comunidad supone el proceso de desarrollo comunitario. Se define comunidad como un lugar geográfico y un agregado de intereses que tienen una afinidad y una interconexión entre ellos. El desarrollo comunitario se refiere a un proceso que usa tanto la educación formal, informal y no formal, así como el liderazgo para aumentar la calidad de vida de los individuos y grupos que viven en la comunidad.

Conforme a los objetivos generales de la educación del ocio en la sociedad, los objetivos de la educación del ocio en la comunidad son los siguientes:

1.1. *Capacitación:* desarrollar la capacidad del individuo y del grupo para aumentar la calidad de vida durante el ocio y aumentar la auto-organización.

1.2. *Accesibilidad:* trabajar con los grupos existentes en la comunidad para minimizar las barreras y optimizar el acceso a los servicios de ocio.

1.3. *Aprendizaje de por vida:* promover el aprendizaje durante todo el ciclo de la vida humana como una meta viable.

1.4. *Participación Social:* crear oportunidades para desarrollar redes sociales necesarias para todos los seres humanos.

1.5. *Disminución de Impedimentos:* proporcionar estrategias creativas para minimizar los impedimentos para satisfacer las necesidades personales, familiares y de la comunidad.

1.6. *Inclusión:* desarrollar una comunidad incluyente reconociendo los aspectos multiculturales, socioculturales (desfavorecidos), de género, edad, habilidad y otros grupos constitutivos de la sociedad.

1.7. *Responsabilidad Cívica y Moral:* desarrollar un sentido de ciudadanía comunitaria nacional e internacional a través de una conducta de ocio responsable y seria.

1.8. *Preservación*: aumentar la conciencia de la preservación y conservación de los recursos naturales y culturales.

2. *Principios y Estrategias*

Para alcanzar estos objetivos se recomiendan los siguientes principios y estrategias:

2.1. *Integración*: los servicios de ocio comunitarios necesitan alentar la integración con otras oportunidades de educación del ocio.

2.2. *Defensa*: estimular a las organizaciones de la comunidad para incluir ofertas de ocio educativas.

2.3. *Conexiones*: crear mayores posibilidades de conexión entre escuelas, servicios de recreación y otras organizaciones de la comunidad a todos los niveles.

2.4. *Continuidad y Cambio*: promover tanto la continuidad de los modelos de ocio existentes como la adquisición de nuevos patrones de conductas de ocio.

2.5. *Intervención Social*: desarrollar servicios de ocio innovadores para satisfacer las necesidades específicas de la gente que vive en comunidades rurales y urbanas.

2.6. *Involucración Efectiva*: involucrar a los residentes de la comunidad en los procesos de planificación colectiva y programación de multiservicios y en la asunción de responsabilidades respecto a unos resultados efectivos.

3. *Marcos de Educación del Ocio en la Comunidad*

Se recomiendan las siguientes estrategias:

3.1. Servicios de Educación de Ocio (p. ej. centros comunitarios, centros de educación de adultos, clubes de chicos y chicas, centros de interpretación medio ambiental y patrimonio).

- (i) Desarrollar una Base de «Intercesión»: consumidores, profesionales y voluntarios que puedan fomentar el precepto de la educación del ocio.
- (ii) Estrategias de Marketing/Comunicación: evaluar necesidades, determinar demandas y promover programas.
- (iii) Estrategias Facilitadoras: identificar, animar, facilitar, permitir y apoyar iniciativas populares.

- (iv) Redefinición y Reordenación: enfatizar las prioridades de la calidad de vida en la comunidad entre todos los agentes de servicios humanos.
- (v) Eliminar barreras, impedimentos y desigualdades: a través de programas de intervención directos, indirectos, de medio abierto, y de intercesión.

3.2. Servicios de Ocio y Turismo (p. ej. parques, lugares de juego, centros deportivos, bibliotecas, teatro, salas de videos).

(Nota: Las estrategias (ii) a (v) en 3.1. son aplicables a los servicios de ocio y turismo).

3.3. Medios de comunicación (p. ej. televisión, radio, prensa).

- (vi) Informar a los ciudadanos sobre las oportunidades de la educación del ocio que ofrecen las agencias arriba señaladas y también ofrecer a través de los mass media servicios de ocio educativos.

3.4. Otros servicios (p. ej. centros comerciales, hoteles, bares, cafeterías).

- (vii) Incluir ofertas de ocio educativo en un paquete de servicios recreativos.

4. *Métodos de Enseñanza y Aprendizaje*

Los métodos de enseñanza y aprendizaje de educación del ocio mencionados en el punto 2.4. (facilitación, animación, aprendizaje experiencial y creativo, experimentación personal, autoaprendizaje, disertación y consejo) también son aptos para la educación del ocio comunitaria. Sin embargo, los métodos de educación del ocio comunitaria mencionados en el párrafo 3 sugieren estrategias adicionales de educación del ocio a través de técnicas de intercesión, estrategias de marketing y comunicación y programas de medio abierto.

5. *Personal*

El liderazgo en el campo de la educación del ocio en la comunidad abarca un conjunto de profesionales de plena dedicación, voluntarios y líderes naturales de la comunidad. Existe la necesidad de influir en la formación de aquellos profesionales y gestores que no están directamente involucrados en organizaciones de ocio, para que reconozcan la importancia y potencial de la educación del ocio.

IV. Preparación y Formación de Personal en Educación del Ocio

1. *Objetivos*

Conforme a todos los objetivos generales de la educación del ocio en la sociedad, el personal de la educación del ocio debería estar preparado y formado para ser capaz de:

1.1. Entender el rol del ocio dentro de un hábitat humano cambiante.

1.2. Entender las nuevas tendencias sociales, medioambientales, técnicas y de comunicación, y llegar a conclusiones en cuanto a sus consecuencias para los sistemas de provisión de servicios de ocio.

1.3. Interpretar e integrar el papel de la educación del ocio en los diferentes escenarios profesionales de la sociedad, p. ej., escuelas, servicios de educación del ocio, deporte para todos, servicios culturales, servicios de ocio y turismo, medios de comunicación y otras agencias relevantes en el campo del ocio.

1.4. Garantizar el hecho de que la educación del ocio está relacionada, complementa y potencia otras actividades claves tales como programación, planificación, atención clínica, administración y actividades de intercesión comunitaria.

1.5. Entender la diversidad etnocultural de la sociedad al planificar servicios de educación del ocio.

1.6. Desarrollar conocimientos crossculturales y la habilidad de aplicar este conocimiento a programas de ocio, deporte, cultura, medios de comunicación y turismo.

1.7. Entender el papel de la educación del ocio en la promoción del desarrollo humano (p. ej. temas relativos al género, edad, poblaciones especiales) dentro de una sociedad plural en constante cambio.

2. *Principios y Estrategias*

2.1. Los profesionales de la educación del ocio deberían estar preparados para aplicar su conocimiento, valores y habilidades en las siguientes áreas de estudio:

- (i) tendencias, filosofía, servicios, inclusión, accesibilidad;
- (ii) counselling, animación, aprendizaje, y actividades de intercesión;
- (iii) actividades especiales —p. ej. artes y manualidades, deportes, música;

(iv) sistemas de servicios —p. ej. colegios, deporte, cultura, medios de comunicación, turismo, terapia/clínica, teatro.

2.2. La integración de la preparación y formación en la educación del ocio dentro de otros currículos profesionales variará en cuanto a estructura, formato y modo de distribución de acuerdo a las necesidades sociales y de desarrollo.

2.3. El currículo de educación del ocio puede variar dentro de un continuo que vaya desde módulos hasta opciones aisladas o áreas de interés que forman parte de currículos de ocio ya existentes.

2.4. Siempre que sea apropiado, se pueden desarrollar módulos de educación del ocio que reflejen especialidades, teniendo en cuenta diferentes poblaciones, didácticas, sistemas de servicios y grupos culturales.

3. *Preparación en Educación del Ocio y Formación para Otros Profesionales*

3.1. Deben desarrollarse módulos de educación de ocio que transmitan valores, actitudes, conocimiento y habilidades a personas de profesiones tales como la enseñanza, medicina, turismo, arquitectura, enfermería, trabajo social, dirección de hoteles y el clero.