



Vocabularios en
educación argentina

Vocabulario General de la Biblioteca Nacional de Maestras y Maestros Tiempo libre

lista alfabética

Biblioteca Nacional de Maestras y Maestros

Herramienta terminológica de carácter multidisciplinario para la representación de contenidos de los fondos de la Biblioteca Nacional de Maestras y Maestros y el Repositorio Institucional del Ministerio de Educación de la Nación.

Licencia: CC BY-NC-SA

URL: <https://vocabularios.educacion.gob.ar/admin/tesauro/>

Referencias:

TG: término superior

TE: término específico

UP: término no preferido

USE: use

UPAB: Usado por (Abreviatura)

UPFT: Usado por (Forma completa)

TR: término relacionado

NA: nota de alcance

NB: nota bibliográfica

NC: nota de catalogación

NH: nota histórica

NP: nota privada

Metatérmino: es un término que agrupa otros términos, no debería utilizarse para la indización

Fecha de última modificación: 10-04-2024

Fecha de impresión: 27-04-2024

Actividades culturales

Actividades socioculturales USE

Actividades culturales

Aeromodelismo

Ajedrez

Animación cultural

Animación sociocultural USE

Animación cultural

Apuestas USE

Juegos de azar

Artes marciales

Asuntos culturales USE

Actividades culturales

Atletas USE

Deportistas

Atletismo

Balonmano USE

Handball

Básquetbol

Béisbol

Boxeo

Ciclismo

Competencias deportivas

Competiciones deportivas

Crucigramas

Cuentos de viajes USE

Relatos de viajes

Deporte

Es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada: campo de juego, cancha, tablero, mesa, entre otros, a menudo asociada a la competitividad deportiva.

Deportes

Deportistas

Ecoturismo

Equitación

Esgrima

Filatelia

Fútbol

Gimnasia

Handball

Historia del deporte

Hockey

Hotelería

Industria turística USE

Turismo

Instalaciones deportivas

Judo

Juego

Es una actividad que se desarrolla en un tiempo y un espacio diferentes de la vida cotidiana, sin un objetivo externo a la actividad lúdica en sí misma y de alto contenido simbólico.

Juego de construcciones

Juego de piezas para armar USE

Juego de construcciones

Juego dramático

Juegos de azar

Juegos de cartas

Juegos de casino USE

Juegos de azar

Juegos de magia

Juegos de naipes USE

Juegos de cartas

Juegos de palabras

Juegos de pelota

Juegos de suerte USE

Juegos de azar

Juegos grupales

Juegos infantiles

Juegos olímpicos USE

Olimpiadas

Juegos para armar USE

Juego de construcciones

Juguetes

Libros de viajes USE

Relatos de viajes

Métodos de animación

Mundiales de fútbol

Muñecas

Natación

Novelas de viajes USE

Relatos de viajes

Olimpiadas

Pelota al cesto

Promotor cultural

Psicología del deporte

Recreación

Reglamentos deportivos

Relatos de viajes

Se utiliza cuando el autor escribe acerca de uno de sus viajes, de las personas que en él ha encontrado o conocido, las emociones sentidas o aquello que ha visto o aprendido. Puede además contar aventuras, exploraciones, experiencias o conquistas que el narrador haya visto o protagonizado personalmente.

Para ser considerado literatura, el relato debe tener una narrativa coherente y estructurada, puede estar basado en hechos reales o ser una construcción especulativa o ficticia.

Rugby

Sociología del deporte

Soft USE

Sóftbol

Sóftbol

Tenis

Turismo

Turismo ambiental USE

Ecoturismo

Turismo ecológico USE

Ecoturismo

Turismo sustentable USE

Ecoturismo

Turismo verde USE

Ecoturismo

Viajeros

Viajes USE

Relatos de viajes

Videojuegos

Vóleibol

Voley USE

Vóleibol

Voleybol USE

Vóleibol

Waterpolo