



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

MAESTRÍA Y DOCTORADO EN PEDAGOGÍA

**LA EDUCACIÓN DEL OCIO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 10 Y 11 AÑOS EN CIUDAD
DE MÉXICO Y BILBAO, ESPAÑA**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

MAESTRA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

CLAUDIA MARIANA HUERTAS PIÑA

TUTORA

DRA. HILDA BERENICE AGUAYO ROUSELL

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN, UNAM

CO-TUTOR

DR. MANUEL CUENCA CABEZA

MAESTRÍA Y DOCTORADO EN PEDAGOGÍA

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

DRA. CLAUDIA BEATRÍZ PONTÓN RAMOS-FF y L

DRA. MARTHA CORENSTEIN ZASLAV- FF y L

DRA. PATRICIA MAR VELASCO- FF y L

DRA. SARA GASPAS HERNÁNDEZ- FF y L

MÉXICO D.F.

JUNIO 20014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Autónoma de México.

Al Concejo Nacional de Ciencia y Tecnología por el apoyo recibido como becaria durante mis estudios de Maestría.

A mis profesores de la Maestría en Pedagogía, especialmente a mi tutora Dra. Hilda Berenice Aguayo Rousell y miembros del jurado Dra. Claudia Pontón, Dra. Martha Corenstein, Dra. Patricia Mar y Dra. Sara Gaspar Hernández.

A los investigadores del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, en especial al Dr. Manuel Cuenca, Mtro. Eduardo Aguilar y Mtra. Ana Viñals por su orientación y apoyo durante la estancia de investigación.

Al coordinador de Grupo ACEX Xutxhi, la profesora Charo y el profesor José Marí por su valioso apoyo.

A las Secretaria de Educación Pública por el apoyo para realizar el trabajo de campo requerido para esta investigación.

A familiares y amigos que siempre han acompañado mi proceso de vida y formación.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I. PEDAGOGÍA, EDUCACIÓN Y OCIO	11
1. Pedagogía del ocio	15
2. Educación del ocio	20
3. Ocio y ámbitos educativos	22
CAPÍTULO II. TEORÍA DE OCIO HUMANISTA	37
1. Antecedentes históricos	37
2. Concepto de Ocio Humanista	43
2.1. Coordenadas y dimensiones de ocio	46
3. Ocio sustancial y casual	62
4. Ocio y valores	64
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	68
1. Enfoque metodológico	69
2. En Bilbao, España (marzo-agosto de 2012)	73
2.1. Programa de Actividades Complementarias y Extraescolares (ACEX)	79
3. En Ciudad de México (agosto 2012- marzo 2013)	81
3.1. Programa de Escuelas de Tiempo Completo (PETC)	85
4. Técnicas para la recopilación de datos	88
5. Grupos de discusión	89
5.1. En Bilbao	104
5.2. En México	111
6. Análisis de datos	121
6.1. Caso Bilbao	123
6.2. Caso México	147
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	184
1. Contraste del Área 1: Coordinada y dimensión de ocio.	184
2. Contraste del Área 2. Influencia social, escuela y familia	186
3. Contraste del Área 3: Infancia, deseos y acción social	193
CONCLUSIONES	197
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	201

El sabio uso del ocio es un producto de la civilización y de la educación.

Bertrand Russell (1872-1970)

INTRODUCCIÓN

La educación del ocio tiene una función importante en el desarrollo del potencial humano, el bienestar y la calidad de vida; se hace ineludible frente a la dinámica de ciudades como el Distrito Federal donde la inseguridad por delincuencia, congestión vial, drogadicción o vandalismo, se presenta y los espacios públicos existentes dejan de ser zonas propicias para el juego y la convivencia de las familias; además, por la falta de disponibilidad real de los padres para ocuparse de las actividades del tiempo sin obligaciones de sus hijos debido a la incompatibilidad del horario escolar de las y los niños y laboral de los padres.

La necesidad de custodia y control del ocio infantil es una realidad frente a las grandes metrópolis, oportunidad que han aprovechado las industrias de entretenimiento que tienen un creciente desarrollo de tecnologías de uso doméstico a través de la televisión, las consolas de videojuegos, computadoras e internet que capturan a diario una gran cantidad de horas de niños y niñas hasta convertirse en la actividad principal de sus ratos libres (Gerlero, 2005) situación que potencia la formación de un ocio enfocado al consumo.

Si bien es cierto que el tiempo libre permite a los individuos llevar a cabo acciones de cualquier tipo, es importante que se dediquen a las actividades no sólo deseables, sino enriquecedoras, por ello se hace patente la necesidad de educar a niñas y niños mexicanos durante su tiempo libre ya que son quienes tienen mayor vulnerabilidad a ser atraídos por los productos que el entretenimiento ofrece, además de tener una edad propicia para desarrollar un ocio positivo.

La educación del ocio es una prioridad para padres e instituciones educativas en ciudades de países desarrollados como es el caso de Bilbao, no obstante en ciudades como México, Distrito Federal, es un tipo de formación a la que difícilmente se presta atención porque se descuida el tiempo sin obligaciones de niñas y niños y se pondera la educación para el trabajo como única vía de superación y desarrollo personal; además, el concepto de *ocio* para los mexicanos

tiene una acepción negativa y se utiliza para hacer referencia al desperdicio de tiempo y la vagancia.

Actualmente algunas de las preocupaciones de los padres mexicanos por buscar alternativas que no impliquen riesgos para sus hijos durante el tiempo sin obligaciones tiende a incrementarse, ya que la calle se ha vuelto un escenario de juegos peligrosos, por ello promueven el juego dentro del hogar o en el mejor de los casos la incorporación de algunos niños a diversas actividades extraescolares.

A partir de la problemática y el enfoque descrito, el objetivo que se plantea para esta investigación, es: Analizar prácticas, deseos e influencias de ocio de niños y niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México y Bilbao.

Para lograr dicho objetivo, esta investigación retoma los principios metodológicos del interaccionismo simbólico de Blumer (1982), enfoque que forma parte de la postura fenomenológica de las ciencias sociales y permite utilizar como técnica para la recopilación de datos los *grupos de discusión*, a partir de los cuales se obtuvo la información de los sujetos de estudio.

Durante el proceso de investigación, la documentación sobre el concepto de ocio, sus beneficios y la pertinencia que proporciona una formación de ocio no fue tarea sencilla, ya que en México se tiene bibliografía escasa respecto al tema. Sin embargo, al iniciar la indagación se logró identificar que mucha de la información relacionada con teoría y estudios de ocio a los cuales se tiene acceso en México, provienen de la Universidad de Deusto (UD) en Bilbao, España, lo que despertó gran interés por conocer su postura.

La revisión de diversos documentos e investigaciones relacionados con el ocio, permitieron abordarlo desde la postura Humanista; sin embargo dado que la investigación del ocio en México es un nuevo campo de conocimiento, para la estructura y justificación de esta investigación se consideró conveniente una orientación de expertos en la materia. Para ello con apoyo del Programa de Posgrado en Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), se realizó una

estancia de investigación durante un semestre en el *Instituto de Estudios de Ocio* en la Universidad de Deusto en Bilbao, España, bajo la tutela del Dr. Manuel Cuenca Cabeza, uno de los más reconocidos teóricos contemporáneos de la corriente humanista.

En principio, la estructura de esta investigación se pensó para la Ciudad de México, sin embargo las condiciones dadas durante la estancia de investigación efectuada en País Vasco, permitieron realizar trabajo de campo con niñas y niños de 10 y 11 años en Bilbao, situación que modificó lo planeado y dio lugar a responder la pregunta de investigación no sólo con niñas y niños capitalinos, sino también con niñas y niños bilbaínos; por ello, el objetivo de la estancia de investigación en el *Instituto de Estudios de Ocio* fue profundizar en el concepto de ocio, conocer la problemática del tema en el contexto europeo y realizar trabajo de campo en Bilbao.

El trabajo de campo en Bilbao fue posible en escuelas públicas de educación básica a través de grupo ACEX (Actividades Complementarias y Extraescolares), programa que brinda apoyo en actividades complementarias y extraescolares a favor de una educación de ocio dentro del contexto escolar. En México, se desarrolló en escuelas públicas de educación básica incorporadas al PETC (Programa de Escuelas de Tiempo Completo) programa que extiende su horario escolar para promover las oportunidades de aprendizaje de las y los niños durante su tiempo libre.

La similitud que se encuentra en los objetivos de dichos programas y sus actividades, permitieron realizar un análisis de contrastación sobre las prácticas, deseos e influencias de ocio que tienen los niños y niñas de 10 y 11 años de Ciudad de México¹ y Bilbao, España; a partir del cual se concluye que:

Las industrias de ocio tienen una fuerte influencia en las y los niños de 10 y 11 años durante el tiempo sin obligaciones, principalmente cuando al estar solos en casa, no encuentran qué hacer. El entretenimiento de masas que esas industrias

¹ se hacer referencia al Distrito Federal

generan (a través de la televisión y consolas de videojuegos) impacta de mayor manera en las y los niños de la Ciudad de México que en las y los niños de Bilbao; situación que permite pensar en la importancia de una educación del ocio para la formación de un ocio positivo en los sujetos.

Se sabe que la Pedagogía estudia la educación en todas sus manifestaciones (formal, no-formal e informal), reconoce al hombre como ser físico, biológico, psicológico, cultural, social e histórico y plantea como objetivo para la educación el desarrollo integral de los individuos para no limitar su formación en un solo aspecto. La educación es un proceso que abarca tanto las etapas de desarrollo del ser humano (niñez, juventud, adultez y vejez), como los ámbitos en los que se desarrolla (formal, no-formal e informal), por ello, este tipo de estudio, ubicado dentro del ámbito de lo no-formal, brinda información importante de considerar en este rubro de la educación, ya que coadyuva y es parte de la formación integral de los sujetos.

Esta investigación proporciona al profesional de la educación en México un campo, nuevo de acción para conocer, orientar y promover actividades extraescolares que permitan el desarrollo de experiencias gratificantes para formar un ocio autotélico en niñas y niños mexicanos.

El pedagogo, al conocer la Teoría de Ocio Humanista, comprender el ocio y sus implicaciones (positivas y negativas), puede intervenir en instituciones formales y no-formales para la planeación de proyectos enfocados en la promoción de actividades extraescolares a favor de una educación de ocio y de esta manera disminuir la influencia que los medios de comunicación masiva y en general las industrias del entretenimiento tienen en los sujetos. Asimismo, se ha de reconocer que dicha intervención puede desarrollarse para niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

Por lo anterior, es claro identificar que el pedagogo puede incluir estos avances en su perfil profesional y colaborar en el desarrollo de programas deportivos, creativos, artísticos y culturales dentro de escuelas, instituciones culturales y

centros deportivos; donde conjuntamente puede colaborar con educadores, profesores de educación física, trabajadores sociales, psicólogos, médicos, entrenadores, monitores y administrativos, necesarios para que los programas puedan desarrollarse.

Para el desarrollo de programas en dichas instituciones, la labor del pedagogo promotor de la educación del ocio es sensibilizar y capacitar al personal involucrado con la finalidad de ofrecer experiencias formadoras de ocio en donde lo lúdico, lo creativo, la felicidad y la aventura sean el eje rector de las actividades. La teoría enmarcada para esta investigación, así como los resultados obtenidos en la misma, son de gran utilidad en otras poblaciones mexicanas. La desinformación, las pocas posibilidades que muchos padres tienen y el escaso apoyo que en este rubro de formación los gobiernos destinan, impiden que niños y jóvenes puedan integrarse en actividades extraescolares favorables para su desarrollo.

Lo anterior promueve en los individuos una inadecuada organización del tiempo, impidiendo la posibilidad de ocuparlo en actividades satisfactorias, socialmente aceptables y deseables, pues al no tener esas posibilidades (principalmente económicas) el tiempo que tienen o pudieran tener libre, lo destinan a no hacer algo positivo, situación que propicia, *espectadoritis* (frente al televisor), ludopatías, entre otras actividades que no dejan beneficios a quien las realiza.

La información que se deriva de esta investigación, es de utilidad para instituciones como la Secretaría de Educación Pública, en particular, para la evaluación e implementación del Programa Escuela de Tiempo Completo, en el Distrito Federal y municipios conurbados. Corrobora la importancia de contar con dicho programa a fin de implementar educación del ocio en todas las escuelas y con ello, la posibilidad de generar espacios y apoyos para niños y jóvenes para la práctica de actividades extraescolares de calidad que contribuyan no sólo al fomento de la actividad deportiva por salud frente a las enfermedades que podría generar la inactividad, sino al desarrollo armónico de todas las facultades del

hombre como ser biológico, psicológico y social y de esta manera generar en los individuos, hábitos y valores que trasciendan en su vida, social, escolar y personal.

Esta investigación aporta información novedosa sobre la educación del ocio en niñas y niños mexicanos, cuestión sobre la cual es importante continuar investigando e involucrar otros aspectos que pudieran enriquecer el conocimiento que se tiene sobre el tema; contribuye y forma parte de los textos referentes a estudios de ocio, de los cuales se tiene poca documentación en México; continuarla, además de ser un reto, permitirá desarrollar y fortalecer el conocimiento del ocio. Para ello, se requiere de estructurar nuevas problemáticas, que al conjuntarlas lograrán un enriquecimiento del tema, donde la labor pedagógica a partir de ese conocimiento, tendrá otras fuentes de información útiles para crear y diseñar nuevas formas de intervención dentro del ámbito de lo no-formal.

La investigación que en este trabajo se plantea, es un primer acercamiento a diversas posibilidades de exploración sobre temas de ocio en la sociedad mexicana. La delimitación que aquí se enmarca (niños y niñas de 10 y 11 años), abre la posibilidad de profundizar en otros sectores de población, contextos-culturales (rural-urbano) y etapas de vida (adultos y adultos mayores por mencionar algunos), a fin de identificar manifestaciones de ocio, inquietudes e influencias de las prácticas del tiempo libre, así como una visión más amplia y completa sobre el ocio en México.

Se debe considerar que para estudios posteriores, el trabajo multidisciplinario será una estrategia importante para empalmar cada una de las partes que implican un desarrollo integral del ser humano, para construir una teoría sólida y argumentada que ayude a comprender el fenómeno de ocio y los aspectos implicados en éste.

La tesis que se presenta, se ha desarrollado en cuatro capítulos.

En el primer capítulo, *Pedagogía, Educación y Ocio*, se establece la relación existente entre Pedagogía, educación y ocio, se presentan antecedentes

históricos de dicha correlación, la importancia de intervención en los sujetos y los ámbitos educativos a través de los cuales es posible la Educación del Ocio.

En el segundo capítulo, *Teoría de Ocio Humanista*, se presentan las nociones que darán sustento teórico a la investigación, con los antecedentes históricos más representativos que dan soporte al concepto de ocio en la actualidad y la Teoría de Ocio Humanista que plantea Manuel Cuenca Cabeza, a partir de la cual se describen las características y dinamicidad del ocio.

En el tercer capítulo, *Metodología*, se explica el proceso de esta tesis, se describen los contextos en los que se desarrolla la investigación (Bilbao y Ciudad de México), se mencionan los programas a partir de los cuales se tuvo acercamiento con los informantes (ACEX y PETC), se describe el enfoque y desarrollo metodológico, los instrumentos para recabar la información, se presentan los datos de los grupos de discusión y el análisis de los datos.

En el cuarto capítulo, *Resultados*, se presenta el contraste de información entre los niños y niñas de 10 y 11 años de Ciudad de México y Bilbao. Lo anterior, permite identificar similitudes y diferencias en las prácticas del tiempo libre y ocio de niños y niñas de 10 y 11 años en ambas ciudades, comprender en qué población las industrias de ocio tienen mayor influencia, conocer si se tiene una Educación de Ocio y determinar si ésta contribuye o no, para alejar a los y las niñas de pasatiempos que no aportan algo benéfico para su desarrollo.

Finalmente se dan a conocer las conclusiones y con base a la contrastación de información que se hace entre Ciudad de México y Bilbao, se presentan algunas recomendaciones para la operación o aplicación del Programa de Escuelas de Tiempo Completo, con la finalidad de brindar Educación de Ocio a las y los niños de la Ciudad de México.

Claudia Mariana Huertas Piña

Junio 2014

CAPÍTULO I. PEDAGOGÍA, EDUCACIÓN Y OCIO

La Pedagogía es la ciencia social que tiene por objeto de estudio la educación. Su objetivo principal consiste en desarrollar conocimiento, reflexión y construcción de saberes sobre la educación y la intervención pertinente en diversos ámbitos ya que la naturaleza del fenómeno educativo exige que la Pedagogía oriente su estudio y reflexión en diversos escenarios en los que la educación se manifiesta, los cuales se clasifican en tres grandes ámbitos, formal, no-formal e informal.

Reconoce al hombre como ser físico, biológico, psicológico, cultural, social e histórico, por ello genera conocimiento teórico y operativo a partir de estos elementos, ya que la teoría sin la acción educativa quedaría sin sentido y la acción sin el elemento teórico reflexivo resultaría azarosa.

Para no limitar la formación de los individuos en un solo aspecto, la Pedagogía establece como objetivo para la Educación, el desarrollo integral de los individuos pero en la actualidad la educación está completamente fragmentada, por un lado se atiende la formación académica y su especialización, por otro la técnica, los oficios y otras ramas que se hacen necesarias a partir del acelerado crecimiento que se tiene en esta era. Sin embargo y como Edgar Morin (1999) menciona:

es posible reconocer la unidad y la complejidad humanas reuniendo y organizando conocimientos dispersos en las ciencias de la naturaleza, en las ciencias humanas, la literatura y la filosofía y mostrar la unión indisoluble entre la unidad y la diversidad de todo lo que es humano (p.15).

Es decir, la educación con un enfoque integral debe desarrollar, equilibrar y armonizar las dimensiones biológicas, psicológicas y sociales del individuo, de manera que lo lleven a formarse en lo intelectual, lo social, lo cultural y lo profesional, a tener una estabilidad psicológica y emocional, salud física y mental, es por ello que la Organización de las Naciones Unidas de la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés), a través de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors (1994), reconoce cuatro pilares de la educación (aprender a conocer, aprender hacer, aprender a convivir con los demás y aprender a ser) a partir de los cuales se debe preparar a la persona para que construya conocimientos, desarrolle habilidades y forme actitudes que le permitan ser competente.

La educación integral permite al individuo tener las condiciones necesarias para desarrollar habilidades, tener confianza, formarse una identidad y una autoestima bien consolidada, a partir de generar experiencias que le permitan integrar su conocimiento y contribuir así al desarrollo de sus aptitudes y habilidades. Intenta ser el ideal de formación del individuo a lo largo de su desarrollo, implica la adecuada estimulación de los aspectos psicológicos, físicos, biológicos y sociales, bajo un objetivo común, lo cual se traduce en beneficios que trascienden en todos los ámbitos de su vida (Cornejo, 1999), por ejemplo Luria (1979) menciona que la inteligencia es el conjunto de diversas capacidades, cada una de las cuales hasta cierto punto es independiente, por ello promover diferentes formas de pensar y actuar en distintos campos, permite desarrollar facultades diversas de concentración y atención.

John Dewey (1994) menciona que la educación es un proceso continuo (sin limitaciones en el tiempo y en el espacio) de instrucción, adaptación y formación de los individuos durante su vida y busca desarrollar las capacidades a las que es susceptible, "(...) saturando su conciencia, formando sus hábitos, educando sus ideas y despertando sus sentimientos y emociones" (p.145).

Los siglos XX y XXI se caracterizan por el acelerado desarrollo tecnológico y de información en la sociedad, evolución que ha traído cambios en todos los ámbitos de la vida (en lo económico, social, cultural, y otros) y nuevas necesidades educativas para los individuos. El modo de producción capitalista ha generado comodidad y servicios, pero ¿Qué tanto garantiza la calidad de vida de los individuos cuando en su planeación no se consideran áreas verdes, espacios deportivos, instalaciones para la recreación y el esparcimiento de su población? (Alcántara, 2000).

Las demandas sociales derivadas del crecimiento urbano, los traslados, uso de tecnología, medios de comunicación, jornadas laborales, entre otras, modifican la dinámica social y disminuyen los espacios recreativos para la población; por ejemplo, el aumento de automóviles, la construcción de edificios y vías vehiculares, generan inseguridad vial (exceso de autos en las calles) y social

(delincuencia, drogadicción, vandalismo), en consecuencia la calle y los parques son inapropiados para el esparcimiento al aire libre, motivando necesariamente que el juego se traslade al hogar.

En la actualidad el tiempo sin obligaciones de niños, adolescentes y jóvenes así como el de los adultos resulta ser un aspecto importante a considerar ya que las jornadas de trabajo de los padres y la incompatibilidad de tiempo escolar de sus hijos, ha dificultado la convivencia recreación y de esparcimiento juntos y al mismo tiempo ha provocado una dinámica en la que se deja a los hijos por largos periodos de tiempo en casa, en consecuencia muchas ocasiones los padres descuidan las actividades que sus hijos realizan, situación que han aprovechado las empresas para generar *entretenimiento de masas*:

Rápida y aparentemente indolora forma de llenar el tiempo libre y, por tanto, de evitar el caos que amenaza a una mente desocupada. Sin embargo, este tipo de trampa termina explotando a aquellos que dependen de ella. Les hace desear los últimos productos comerciales, aumenta el deseo de objetos materiales y finalmente les hace trabajar cada vez más, no debido a sus necesidades, sino para mantener un estilo de vida que como un espejismo se aleja cada vez que pretende alcanzarlo (Csikszentmihalyi,2001: 24).

La sociedad actual es una sociedad global en la que el pensamiento y los sistemas estructurales (económicos) modernos la orientan. Sin embargo como Águila (2005) menciona:

No podríamos hablar de rechazo a la ciencia y la razón ni a los avances técnicos, pues siguen representando un papel decisivo en las sociedades avanzadas (...) La especialización laboral es un hecho, como la necesidad de niveles cada vez más altos de educación formal y técnica (p.19).

Es decir, frente a este contexto es viable y necesaria la reflexión pedagógica desde un enfoque integral que permita al individuo desarrollar capacidades, habilidades y destrezas que coadyuven a una formación llena de experiencias positivas que además lo alejen del entretenimiento de masas, como un blindaje en contra de actividades y productos que alienan, consecuencia de la necesidad y deseo que los medios de comunicación, a través de la influencia en los significados irreflexivos creados a partir de flujos de imágenes, promueven en los productos y convierten a las personas en consumidores.

La presencia de alcohol y drogas en el tiempo libre de la juventud, la manipulación de los medios de comunicación hacia el consumo y la reducción de espacios públicos para la recreación, son aspectos que repercuten en las experiencias de ocio² en la sociedad; contrarrestar dicha realidad social permite pensar en la práctica educativa del buen uso del tiempo libre como acción para evitar un empleo del ocio nocivo³ o ausente⁴ (en el Capítulo II se desarrolla el concepto de ocio y su clasificación).

A partir de la educación es que se puede transformar el sentido y utilidad del ocio, ya que éste como Puig y Trilla (1996) mencionan, es un factor de evolución social que puede provocar cambios en sectores como la vida familiar, el trabajo, la participación política y cultural o la vida religiosa gracias a la autonomía y los valores que con éste se desarrollan.

Una educación del ocio brinda la posibilidad de formar hábitos y valores que influyen de manera significativa en la vida de los individuos “tiene un papel esencial en el desarrollo del potencial humano (...) las concepciones modernas del ocio señalan su relación directa con el bienestar y la calidad de vida, lo que requiere un continuo proceso de formación permanente” (Cuenca, 1995: 11).

Hablar de educación del ocio es pensar en una educación integral ya que al desarrollar un ocio se involucran aspectos biopsicosociales del individuo, a partir de los cuales se potencializan habilidades, valores y actitudes que trascienden a otros ámbitos de vida. Un ocio entendido como hábito de desarrollo personal, preocupado por establecer valores y actitudes en el individuo que puedan transmitirse a otros ámbitos de su vida, donde “la primacía de la vida, en la que lo

² Actitud (en la que se elige, decide y gestionan las actividades a realizar durante el tiempo sin obligaciones) con la que cada individuo lleva a cabo una acción (hedónica para él o ella) y potencia el desarrollo de sus capacidades.

³ Aquel que daña al individuo y a la sociedad, pero es placentero (por ejemplo, el uso de drogas)

⁴ Cuando el individuo no tiene experiencias gratificantes o placenteras y durante el tiempo sin obligaciones no se sabe qué hacer y se aburre.

útil y lo inútil, el trabajo y el ocio, forman parte de una misma realidad” (Dewey, 1994:293).

El ocio tiene un papel importante en la actualidad debido al continuo cambio en los procesos económicos y socioculturales del siglo XXI; antes de ocupar su hueco en la era del conocimiento se manifiesta en la música, las artes, deportes, espectáculos, en los juegos, las fiestas, las vacaciones; sin embargo, su ausencia se puede percibir en la realización de estas mismas actividades con el aburrimiento o falta de integración y creatividad, iniciativa, en la tristeza sin sentido o la drogadicción de una persona (Cuenca, 2004).

1. Pedagogía del ocio

La constante evolución social y el desarrollo del conocimiento abren camino a nuevas necesidades educativas que transforman y perfeccionan el concepto de educación y sus ámbitos de intervención, en este sentido, la Pedagogía frente a las demandas sociales y a favor de la superación y formación de los individuos, interviene en la educación del ocio con el fin de promover experiencias gratificantes que contribuyan a su persona.

Para la Pedagogía, el ocio es experiencia humana, “orientada hacia la elevación de la persona y de la colectividad (...) en donde los hombres se mueven y se realizan libre y creativamente con un esfuerzo de optimización natural y espiritual” (Puig y Trilla, 1996: 11), proporciona la formación de hábitos y valores que influyen de manera significativa en la vida de los individuos (Cuenca, 1995). Educar al individuo para vivir un ocio, es lo que pretende la Pedagogía del Ocio.

La educación del ocio “tiene un papel esencial en el desarrollo del potencial humano (...) las concepciones modernas del ocio señalan su relación directa con el bienestar y la calidad de vida, lo que requiere un continuo proceso de formación permanente” (Cuenca, 1995: 11), a través de los agentes que influyen en el proceso de formación de las personas durante su vida como son: familia, trabajo, ocio, medios de comunicación de masas, bibliotecas, salas de cine, entre otros (Tünnermann, 2002).

La educación no sólo se da en la escuela o la familia, está presente e interviene en todo aquello que el hombre realiza, por ejemplo Luria (1979) menciona:

Desarrollar el intelecto significa desarrollar muchas capacidades específicas e independientes y formar muchos hábitos específicos ya que la actividad de cada capacidad depende del material sobre el que dicha capacidad opera. El mejoramiento de una función o de una actividad específica del intelecto influye sobre el desarrollo de las otras funciones y actividades sólo cuando estas tienen elementos comunes (p. 29).

Los valores desarrollados en el ocio son ante todo, valores personales que se transmiten a otros ámbitos de la vida y es en este sentido que la Pedagogía retoma del ocio todo aquello que enriquece la formación y desarrollo humano.

La Pedagogía del Ocio se desarrolla en el Siglo XX y toma fuerza hasta mediados de siglo cuando en España en los años setenta florece bajo el concepto de “Educación en o para el tiempo libre”. No existe bibliografía pedagógica de esta corriente humanista hasta la aparición del libro de Erick Weber (1963) “El problema del tiempo libre” anterior a éste, sólo se tenían publicaciones esporádicas, artículos o trabajos pedagógicos diversos (Cuenca, 2004).

Etimológicamente Pedagogía del Ocio es el arte de educar en y para la vivencia de ocio humano y de calidad (Cuenca, 2004), implica el desarrollo personal y colectivo, en ella se hace indispensable la libertad, la espontaneidad y el espíritu creativo (Puig y Trilla, 1996), su intervención permite al individuo desarrollar una mentalidad en la que lo lúdico, lo artístico, la contemplación y la aventura, desencadenan la felicidad de sentir bienestar, superación personal, formación y desarrollo, es necesaria para hacer frente a un conjunto de actividades desvalorizadas socialmente desde un punto de vista formativo.

Los individuos tienen la libertad de elegir qué hacer, pero resulta conveniente que se dediquen a las actividades personalmente deseables y enriquecedoras, aquellas que permitan un desarrollo equilibrado; es decir, actividades que tengan sentido para quien las realiza y lograr experiencias de ocio centradas en el interior de cada persona que generen actitudes y aptitudes positivas ya que el ocio tiene su punto de partida en el interior de cada persona. El ocio es toda vivencia personal hedónica realizada por los individuos; sin embargo, no todas las

actividades placenteras (sexo, comer, dormir) son ocio y tampoco todas las actividades gozosas (drogarse) que realizan los individuos son bien vistas por la sociedad, entonces ¿Cómo lograr el ocio positivo en los sujetos?

Csikszentmihalyi (2001) plantea que el tiempo vacío (tiempo sin obligaciones) no es placentero, cuando no se tiene qué hacer existe incomodidad, la mente humana necesita estar activa y para ello requiere de una estimulación externa o de un proceso estructurado de pensamiento interno, ante la ausencia de una orden interna o externa la mente se dirige hacia el caos, es decir, pensamientos desagradables o deprimentes se apoderan de la mente, a no ser que exista algo que atraiga su atención y experimente las ventajas de realizar algo que sea agradable, se tiende a ser depresivo o ansioso. El tiempo vacío merece atención, las industrias de ocio se han aprovechado y preocupado por crear entretenimiento de masas (pasivo) especialmente para los jóvenes a quienes convierten en seres consumistas.

El ocio tiene su punto de partida en el interior de cada persona, es experiencia subjetiva, por ello, actividades que agradan a unos no significan algo para otros, por ejemplo, generalmente cuando las actividades son elegidas por los individuos, lo hacen en función de la utilidad y/o placer que éstas le proporcionan y se presentan ante ellas con una actitud positiva, que satisface sus necesidades.

Águila (2005) menciona:

Entre las variables que inciden para que una conducta sea percibida como ocio encontramos la percepción de libertad, la motivación intrínseca, escasa relación con el trabajo y que tenga finalidad en sí misma. A su vez, el grado de satisfacción obtenido con las actividades de ocio dependerá de numerosos factores, entre ellos, el grado de activación que permita, su efecto sobre la comprensión de la realidad, la posibilidad de interacción social, la percepción de disponibilidad de tiempo libre y los sentimientos de competencia que despierten (p.35).

Cuando el ocio se incorpora a la vida cotidiana forma estilos de vida que si bien son aprendidos en sociedad, también son imagen de la individualidad, por ello, los padres deben estar alerta del tipo de ocio que se incorpora a la vida de sus hijos, por ejemplo, el esparcimiento y la recreación dentro del hogar reduce las

posibilidades de juego a las condiciones de espacio que se tienen y disminuye al mismo tiempo la movilidad corporal, desarrollo de habilidades motrices y sociabilidad de los niños, en consecuencia durante el tiempo libre se da apertura al entretenimiento a través de actividades que no implican perfeccionamiento o desarrollo personal como puede ser ver la televisión y ésta al ser una actividad habitual, da un toque de normalidad, de rutina que finalmente puede llegar a ser perjudicial.

Las condiciones de vida social que se tienen en la actualidad también han transformado la estructura y organización familiar, por ejemplo, anteriormente se compartía el hogar con diferentes personas y estratos generacionales, en la actualidad la amplitud de familia se redujo a la convivencia entre padres e hijos y eso ha limitado el carácter socializador que tenía. Asimismo el *roll* de los padres cambió al incorporarse ambos al campo laboral, en consecuencia los hijos han venido conquistando una mayor autonomía personal. El resultado ha sido un cierto distanciamiento de las relaciones intrafamiliares y un menor control sobre las conductas y el ritmo de vida de cada uno de los miembros de la familia.

La familia como comunidad de ocios se ha hecho extremadamente difícil, los niños se ven obligados a jugar en soledad durante su tiempo libre, enganchados a entretenimientos audiovisuales o entregados al control de instituciones sustitutas de la familia (tradicional), la escuela, entidades de educación no formal y centros del tiempo libre.

La vida de ocio autónoma y madura no es una realidad que se concede por el simple hecho de existir, es el resultado de una tarea de desarrollo humano en la que resulta de gran ayuda la orientación y el apoyo educativo. Lo que da sentido al ocio es aquello que crece y florece en la medida en que se cultiva, es decir, lo que los individuos realizan en el tiempo libre es fruto de diversos procesos de aprendizaje a lo largo de su vida y esto mismo lleva a pensar que el ocio es algo cambiable y educable.

La Pedagogía del Ocio estudia, reflexiona y comprende de forma científica las experiencias, da pie a la sistematización de la Educación del Ocio y permite estudiar la estrecha relación que vincula a ambos conceptos; pretende “desarrollar una mentalidad más abierta [para] hacer ver la importancia de lo lúdico, la vivencia de lo bello y (...) la felicidad que puede sentir la persona humana ante un bienestar desinteresado” (Cuenca,2004:17). Entre los objetivos que persigue, se encuentran, conocer, entender y profundizar en el significado de ocio (en la sociedad y a nivel individual), reconocer los diversos modelos de comportamiento en ocio y su relación con las culturas, identificar las actividades de ocio perjudiciales para la persona y la comunidad, conocer criterios para elegir, descubrir o evaluar actividades y posibilidades de ocio, descubrir los mecanismos que rigen los hábitos de ocio de la sociedad y analizar cómo las actividades de ocio pueden ser un ámbito privilegiado para mejorar la calidad de vida (Cuenca, 2004).

Con relación a las actitudes la Pedagogía del Ocio, pretende mantenerse alerta ante las experiencias de distintos tipos de ocio y su relación con las dimensiones (descritas en el apartado 1.3), ante peligros y amenazas de las experiencias de ocio nocivo así como apreciar, disfrutar y respetar el patrimonio natural y cultural de la comunidad y con una actitud favorable a la integración de personas con necesidades especiales. Finalmente, pretende desarrollar en los individuos, la habilidad de identificar y clarificar sus propios objetivos y valores; aumentar las opciones individuales para satisfacer experiencias de calidad, desarrollar la capacidad de elegir el lugar que debe ocupar en su vida, saber relacionar las necesidades, valores y capacidades con el ocio y las experiencias de éste, desarrollar estrategias personales relacionadas con los problemas y contribuir al desarrollo corporal valorando los beneficios que suponen los hábitos del ejercicio físico (Cuenca, 2004).

En esta nueva era, los individuos deben redefinir hábitos, usos de tiempo y espacio o la manera de entender trabajo y ocio debido a que la progresiva disminución del tiempo para uno mismo por desplazamientos, formación continua

y una vida estresada, reduce cada vez más la esfera de tiempo privado y espontáneo. La existencia de un mayor número de medios técnicos para ocupar el ocio, hace que el individuo se haga cada vez más dependiente y al mismo tiempo más propicio al aburrimiento. Los seres humanos deben crecer y materializar su potencial, explorar, descubrir y crear; de ahí, la importancia del ocio en el desarrollo humano.

Por ejemplo, Csikszentmihalyi (2001) promueve la formación de un ocio que conduzca a la complejidad psíquica y desarrolle destrezas para transformar el trabajo en juego, asimismo, propone dos maneras para cambiar tiempo vacío en tiempo creativo a partir de dedicar el mayor tiempo libre posible a la realización de actividades que remitan y conduzcan al individuo a niveles altos de complejidad, a través de deportes, aficiones, actividades artísticas, meditación y voluntariado; es decir, actividades en las que el individuo pueda disfrutar de aquello que está haciendo (trabajo u ocio) ya que cuando el trabajo está bajo nuestro control y supone la expresión de nuestra individualidad, la distinción entre dichos conceptos desaparece.

La Pedagogía del Ocio no puede entenderse sin el enfoque de la educación integral, el ocio se ocupa de la formación individual del sujeto, reconoce el aspecto biológico, psicológico y social, visualiza el aprendizaje como un proceso en el que las hipótesis, los ensayos, errores e inquietudes, son experiencias necesarias para el desarrollo de hábitos, valores, aficiones, gustos y la personalidad del sujeto, por tanto, formar un ocio que brinde beneficios en la conformación de la autonomía, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, se logrará en la medida que se identifiquen habilidades y gustos desde la individualidad, es decir, es conveniente desarrollar ocio en cada sujeto, respetando sus habilidades, inquietudes y gustos en todo momento.

2. Educación del ocio

La educación del ocio tiene una función importante en el desarrollo del potencial humano, el bienestar y la calidad de vida.

Busca la revalorización de lo cotidiano y lo extraordinario, las experiencias creativas y lúdicas o de la vivencia de valores tales como libertad, participación, solidaridad o comunicación; promueve el desarrollo de aprendizajes actitudinales, habilidades, conocimientos, conductas y valores relacionados con la experiencia; debe incluir entre sus objetivos la solución de problemas a nivel global, así como el desarrollo de la orientación, la formación de profesionales, acceso al ocio de personas con dificultades especiales y rehabilitación de niños y jóvenes en situaciones de riesgo; debe además, reflexionar sobre los entretenimientos de masas que reflejan tendencias mundiales con potencialidades positivas y negativas (Cuenca, 2004).

Cada cultura enseña qué se debe hacer cuando se está desocupado, pero en la dinámica social actual frente a la diversidad de posibilidades que se ofrecen para el tiempo libre, parece que la única forma de evitar el aburrimiento es el entretenimiento de masas (drogas o productos de consumo), convirtiendo el ocio en producto de consumo, de manera que sus vínculos con la creatividad desaparecen casi completamente ya que lo que se aprende es a subcontratar nuestro ocio a profesionales.

Csikszentmihalyi (2001) menciona que el ser humano no tiene incorporadas las destrezas necesarias para utilizar el tiempo vacío de manera satisfactoria y convertirlo en verdadero ocio para tener acceso a la creatividad; pero:

Si enseñamos a los niños que el mejor uso que pueden hacer de sus vidas es desarrollar su interés y curiosidad sobre el mundo y desarrollar sus peculiaridades únicas, estarán bien preparados para utilizar bien su ocio, en lugar de permitir que el entretenimiento comercial consuma su energía psíquica (p.28).

En este sentido es que se debe pensar que la educación para la realización personal, debe ocupar un lugar tan importante como el que hasta ahora ha ocupado la educación para el trabajo. Carl Rogers (1980) menciona que la educación debe partir de tres supuestos básicos: libertad, creatividad y autodirección. *Libertad* para elegir aquello que le sea más conveniente. *Creatividad*, para dejar a cada individuo que se exprese ante los otros de forma diferente, con el fin de que se auto identifique, madure su personalidad y llegue a

ser él mismo. *Autodirección* que permita al individuo enfrentar sus propios problemas y también solucionarlos, pues de lo contrario seguirá siendo un sujeto dependiente, infantilizado y perdido en medio de la sociedad.

Al respecto Cuenca (2004) menciona que el objetivo es:

Ser capaces de ver lo que hacemos como algo lúdico, incluso cuando la actividad no lo es, desde un punto de vista objetivo, no sólo mejora la calidad de la experiencia momentánea, sino que parece ser un generador de éxito en el futuro. La propuesta educativa [...] es pues, cultivar una actitud lúdica hacia todo lo que tenemos que hacer (p. 58).

3. Ocio y ámbitos educativos

La constante evolución social ha generado nuevos y diversos espacios educativos, contribuyendo a la transformación y evolución de la educación y su conceptualización.

Anteriormente sólo eran reconocidos como ámbitos educativos la escuela y la familia, pues éstos eran los lugares donde más tiempo pasaba el niño y el joven su cotidianidad, siendo también las dos instituciones más distinguidas y estimadas por toda la sociedad como puntos de referencia vital. Sin embargo gracias a la introducción de nuevos conceptos como la educación permanente y el desarrollo de otras instancias educativas en los ámbitos no formal e informal es posible la reflexión pedagógica desde otros horizontes.

Como se ha mencionado, la Pedagogía reconoce que la educación del individuo es integral, por tanto señala que el proceso educativo no sólo se presenta en la escuela o la familia, sino en muchas otras instituciones y ámbitos educativos que son parte del proceso, es decir, en todo lo que el hombre realiza, por ello, las actividades que lleva a cabo dentro de la escuela, la familia, el grupo de pares y las experiencias que en éstos puede tener, contribuirán de manera significativa, a su formación y desarrollo.

Siguiendo con este enfoque integral, ha de reconocerse que el desarrollo del individuo, no se refiere únicamente a los aspectos que apoyan el crecimiento como un proceso aislado. El desarrollo resulta ser mucho más complejo, se

caracteriza por los cambios en la complejidad y el funcionamiento de las diferentes dimensiones del ser humano (Cornejo, 1999). Zarzar (2003) por su parte postula que “la educación, debe orientarse a ayudar a los individuos a aprender a usar las herramientas necesarias para construir tanto el significado como la realidad, para adaptarse mejor al mundo en el que se encuentran y para poder colaborar en el proceso de cambiarlo cuando se requiera” (p. 89).

Las actividades que el individuo realiza desde edades tempranas dentro y fuera del aula, y/o de la familia, influyen directamente en su desarrollo y formación, por ello, la educación del ocio en las y los niños es necesaria, ya que a partir de ésta, se puede transformar el sentido y la utilidad de las actividades realizadas y enfocarlas a vivenciar una experiencia de ocio.

El ocio infantil presenta una serie de particularidades respecto al ocio del adulto ya que la inmadurez psíquica y fisiológica, la realidad socioeconómica y el marco legal limitan la posible autonomía del niño a favor de la necesidad de su custodia, por tanto no es capaz de realizar una elección personal de lo que desea realizar en su tiempo libre.

El niño tiene necesidad de apoyo, orientación y protección. Educar para el ocio con prácticas donde los individuos tengan experiencias de convivencia, cognitivas, afectivas, sociales y motrices, que contribuyan en su desarrollo y formación y permitan la consolidación de hábitos, valores y aprendizaje, son aspectos que permiten enseñar al individuo a vivir un ocio de una manera más positiva, evitando ser víctima de las tecnologías que provocan ludopatías y un ocio pasivo, que a largo plazo traerán problemas de integración social, salud física y mental.

Como se sabe, el proceso de desarrollo y aprendizaje de los individuos pasa por diversas etapas, las cuales se deben considerar para intervenir en cualquier proceso de formación. Por ejemplo, un referente importante para identificar características del desarrollo de los individuos de 0 -16 años, es la Teoría psicogenética de Jean Piaget, la cual se retoma para describir las características que hacen referencia a los individuos de 10 y 11 años quienes se ubican en el estadio

del pensamiento operacional concreto (de los 7 a los 11 años de edad); periodo en el cual se encuentran los sujetos de estudio para esta investigación.

El desarrollo físico, cognitivo y social del niño a los 10 y 11 años, está suficientemente inclinado para preferir los juegos de competición en grupo (Martínez, 1999). En esa etapa existe una necesidad de organización, donde el juego es definido y organizado como algo que se produce al lado de otras actividades serias y al margen de ciertas exigencias de la vida diaria. El individuo, tiene la necesidad de jugar con reglas y en equipo, ya que implica mayor complejidad tanto si es individual como grupal.

A esta edad se establece un predominio lateral, “los niños tienen preferencias muy determinadas y juegan a aquello que les hace sentir mejor, que les da prestigio o les evita conflictos” (Martínez, 1999). Los deseos personales siguen predominando al objetivo común y para muchos individuos éste será un rasgo característico de su personalidad durante toda su vida. Dentro del juego, los niños hacen composiciones y construcciones, que implican ideas hacia el logro de metas para las cuales establecen una serie de pasos que llevarán al logro del objetivo y su éxito.

En este mismo periodo el advenimiento del pensamiento abstracto, predispone al niño realizar operaciones lógicas básicas así como agrupamientos elementales de clases y relaciones (Ruíz,1994), por ello, el pensamiento del individuo se puede denominar “relacional”, es decir, comienzan a dominar gradualmente las nociones de clases, relaciones y cantidades, se hacen posibles la conservación y la seriación y el desarrollo de estas destrezas permite al individuo formular hipótesis y explicaciones sobre acontecimientos concretos. El pensamiento puede anticipar y guiar la acción del individuo en el desarrollo pero aún lo está descubriendo. En este periodo, el niño ve dichas operaciones cognitivas simplemente como herramientas mentales cuyos productos están a nivel de igualdad con los fenómenos perceptivos (Coleman, 2003).

Ruíz (1994) menciona que también en esa edad:

El trabajo en grupo y en el marco de su socio motricidad (...) debe ser aprovechado para favorecer el desarrollo más específico de dicha motricidad y una toma de contacto con las morfo cinesias y con las técnicas corporales y deportivas en general (p.176).

Como se ha visto hasta ahora todas las experiencias que el individuo tiene forman parte de su desarrollo, y eso permite ver a la educación desde otras formas de intervención y diferenciarla en tres tipos: la educación formal (escolar), no-formal e informal.

“La suma de lo educativamente formal, no formal e informal debería abarcar la globalidad del universo de la educación” (Trilla, 1996: 23), es decir, cualquier proceso que se incluya en el universo educativo, debe poder incluirse a su vez en alguna de las tres modalidades de educación funcionalmente relacionadas. Se debe entender pues, que “cada modalidad educativa: No atiende de la misma manera a la persona, parece como si se repartieran en los tres ámbitos las responsabilidades de formación y desarrollo de los sujetos complementándose entre sí para que dicho aprendizaje y mejora personal sea global e íntegra” (Torres, 2007:15).

La disponibilidad de tiempo en los sujetos es un campo de acción para la Pedagogía ya que a través del juego, es posible educar hacia un ocio autotélico en el deporte, las artes, las festividades y lo solidario.

La educación se genera en momentos y espacios diferentes a la escuela y la familia, como en el juego, la recreación, el deporte, las actividades culturales y sociales, entre otras, toda vez que aportan experiencias de convivencia, cognitivas, afectivas, sociales, motrices, que influyen en el desarrollo del individuo y coadyuvan en la formación de su personalidad. Asimismo, las experiencias de ocio pueden ser de diversas dimensiones y desarrollarse en espacios, al aire libre, centros sociales, clubes, escuelas y otros, en donde la educación y formación de los individuos se hace presente.

Educación formal

La estructura escolar tiene límites, el marco institucional y metodológico de la escuela no es necesariamente idóneo para atender todas las necesidades y demandas educativas que se van presentando ya que suele ser lenta en sus cambios y generalista en sus contenidos; la escuela “ha estado polarizada [al desarrollo] intelectual, mientras la afectividad, la sociabilidad, la sensibilidad, la expresión artística o, incluso la educación física (...) han ostentado un papel secundario y subordinado” (Puig y Trilla, 1996: 27).

La educación formal es la educación propiamente escolar, la que se lleva a cabo en instituciones exclusivamente educativas. Se estructura institucionalmente a través de planes y programas de estudio dirigidos al reconocimiento formal de los estudios realizados a través de créditos, certificados, diplomas, títulos o grados académicos. Se gradúa cronológicamente por niveles educativos: básico, medio superior y superior. De ella deriva la necesidad de tener un determinado nivel educativo para acceder a uno u otro tipo de empleo. Se organiza jerárquicamente por las autoridades del sistema educativo nacional. Se promueve poca o nula participación de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje (alumnos y profesores) en su organización general. Se ofrece una formación estándar y uniforme. Se encuentra alejada, muchas veces, de las necesidades e intereses específicos de los individuos y de la sociedad, es excesivamente intelectualista y dogmática. La duración de los estudios es muy similar en todos los países (Fregoso, 2000).

“El ocio es una realidad accesible para la mayor parte de los ciudadanos; pero el acceso no consiste en la posibilidad de hacer, se requiere una posibilidad de disfrute personal al que se accede desde la formación” (Cuenca, 2004: 16). Por ejemplo, la educación formal es la base para acceder al ocio cultural.

La escuela no es el único organismo capaz de afrontar la verdadera educación, es una institución copártcipe en la acción educativa de los sujetos, que influye a su manera en la formación del individuo, no obstante, para el desarrollo del niño, existen otros medios y condiciones que contribuyen a su formación, los cuales se

pueden encontrar dentro de la modalidad educativa de lo no-formal. La escuela no debe quedar al margen de la realidad cotidiana y el tiempo libre es un ámbito fundamental en la vida de las personas.

Educación no- formal

La educación no-formal, es toda acción educativa que tiene lugar fuera de la institucionalidad de la escuela, no tiene como finalidad el reconocimiento a través de documentos oficiales, por tanto, no se gradúa por niveles, sólo comparte con la educación formal la característica de ser, organizada y sistematizada.

Los objetivos planteados en la educación no-formal son diversos y sus medios, materiales, métodos y técnicas para el proceso enseñanza-aprendizaje son muy variados ya que se presentan en función de las personas, instituciones, localidades y recursos propios de ese contexto en el que se desenvuelve; sus métodos suelen ser activos y flexibles, permitiendo desarrollar e impartir las actividades educativas en diferentes espacios como, instituciones culturales, escolares, recreativas, de salud, educativas, al aire libre, en el hogar, entre otras (Torres, 2007).

Se caracteriza por la flexibilidad relativa de sus métodos y aspectos temporales (calendarios, horarios), toma en cuenta las necesidades e intereses de los individuos (niños, adolescentes, jóvenes, adultos, adultos mayores), ofrece programas para mejorar las capacidades psicomotrices o el aprendizaje de actitudes, hasta la interiorización o provecho de conocimientos y habilidades de naturaleza intelectual respondiendo a los requerimientos de la sociedad a la que pertenece y le exige.

Su sistematización contribuye a cubrir las necesidades ocasionadas por los cambios acelerados, provocados por una dinámica constante, que en ocasiones desorienta totalmente a la población y la obliga actualizarse para afrontar el cambio que el progreso suscita en aspectos tales como economía y producción, salud, manejo de emociones, ocio, recreación y cultura.

Torres (2007) la define como “el conjunto de procesos, medios e instituciones específica y diferenciadamente diseñados en función de explícitos objetivos de formación o de instrucción, que no están directamente dirigidos a la provisión de los grados propios del sistema educativo reglado” (p.18), ya que no se rige de la normatividad y certificación del sistema de educación nacional.

Se destaca que la educación no-formal, puede asumir con mayor rapidez procesos formativos específicos y novedosos, integrando las distintas áreas formativas que se generan fuera del sistema educativo. El ocio por lo tanto, forma parte de la educación continua o permanente.

“La educación del ocio abre múltiples posibilidades de mejora, que no se refieren sólo a la infancia, sino que afectan a todas las edades (...) tiene sentido dentro de la educación integral y total pero su especificidad radica en orientar el desarrollo personal y social desde el ámbito del ocio y la vivencia de sus valores” (Cuenca, 2004:16).

Educación informal

La educación informal es toda aquella participación social que tiene el individuo en su medio natural (familia, amigos y la sociedad) en la cual, adquiere aprendizaje de conductas sociales, roles, límites y costumbres (del entorno social, por ello), es un proceso que dura toda la vida, donde las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias (Trilla, 1996).

La familia, es considerada la institución social universal, la más importante fuente de influencia a la que está expuesto el individuo. Se incluye en la modalidad de educación informal, por ser la primera institución educativa que forma al individuo sin plantear objetivos ni métodos como los casos de la educación formal y no-formal.

La educación informal carece de organización, no es sistemática y es promovida sin una mediación pedagógica explícita; no hace referencia a objetivos educativos

planeados y ejerce su influencia en la vida de las personas con la familia, los amigos, la publicidad, la televisión, entre otros.

Trilla (1996), refiere que “La educación informal acontece indiferenciada y subordinadamente a otros procesos sociales cuando está inmiscuido in separadamente en otras realidades culturales y no surge como algo distinto y predominante en el curso general de la acción en que transcurre el proceso, puesto que carece de un contorno nítido, es decir, se presenta de manera difusa” (p. 26).

Con lo anterior, se puede decir que el aprendizaje en la educación no-formal e informal, tiene grandes ventajas, porque atiende intereses personales del individuo y facilita en gran medida la labor educativa. Asimismo, las actividades libres que se generan entre iguales sin una regulación adulta, dan la posibilidad de experimentar y generar nuevos aprendizajes que sólo surgen de la interacción con grupos de pares o sociales heterogéneos.

El aprendizaje conduce paulatinamente de un estado de conocimiento a otro, forma parte del funcionamiento intelectual del ser humano, depende del desarrollo, la interacción que sostiene dentro de un campo espacial con los objetos que le rodean y la madurez perceptual del individuo. Estimular estos aspectos, favorecen el aprendizaje y con ello la posibilidad de aplicar los conocimientos en otras situaciones (Zarzar, 2003).

Este es el enfoque constructivista, que permite ver a la educación no-formal e informal como parte fundamental de la formación integral del individuo, considerando el aprendizaje, un proceso de reestructuración y reconstrucción, donde todo conocimiento se forma a partir de otros ya existentes, siendo el propio sujeto quien lo construye a partir de su peculiar y personal forma de observar y comprender su entorno (Busquets, 1998).

Desde esta perspectiva, Busquets (1998) dice que:

El aprendizaje proporciona nuevos conocimientos, moviliza el funcionamiento intelectual del individuo y facilita el acceso a nuevos aprendizajes, ya que ha

aprendido determinadas estrategias intelectuales para acceder a él; en futuros aprendizajes, la comprensión de situaciones nuevas y en el planteamiento e invención de soluciones a problemas que se le puedan presentar en su vida, permitirá resolverlos con facilidad (p.25).

A partir del cúmulo de experiencias significativas, el individuo construye su conocimiento independientemente del nivel de profundidad y de la orientación del mismo; de la actualidad o utilidad que éste tenga y de la posibilidad del individuo para expresarlo de manera conceptual para aprovecharlo y utilizarlo (Zarzar, 2003). En la construcción del conocimiento, el individuo genera aprendizaje con determinadas características personales, donde la experiencia y el conocimiento dan sentido a la nueva información y sólo a partir de la integración de ambas, la información toma sentido.

Gran parte del desarrollo y aprendizaje del niño depende de las actividades que realiza desde edades tempranas en el núcleo familiar (padres y hermanos), en la escuela y fuera de ellas. La acción educativa de los padres es fundamental en dicho proceso y es a partir de ella que se establecen los fundamentos y estructura de la educación del niño, por ello la importancia de formar un ocio en esta etapa. Por ejemplo, la transmisión de prácticas gozosas y placenteras a través de la familia, se da por el ejercicio constante (uso o costumbre) de ciertas actividades desde la infancia.

La costumbre es una acción que se realiza casi por norma, es voluntaria pero no se reflexiona, usualmente se realiza por comodidad o factores diversos y cuyo probable cumplimiento en virtud de los motivos expuestos, puede esperarse de otros hombres pertenecientes a un mismo círculo. Desde una base formativa del ocio, los padres tratarán de ir inculcando a sus hijos aficiones por el deporte, lectura, cine, televisión, juegos de informática, pintura, entre otras, entendiendo que se trata de inducir, animar o crear actitudes, pues los intereses hacia una actividad tienen un carácter afectivo cognitivo que debe ser asimilado y vivido por la persona.

Al ser la familia la primera institución educativa y socializadora (proceso que lleva a cada individuo integrarse en marcos sociales cada vez más amplios), el niño

obtiene de ella gustos y aficiones de acuerdo con las costumbres de su núcleo no sólo familiar, sino social en general. Dentro de la familia, las funciones del padre y de la madre son distintas, estas diferencias hacen más importante el papel que desempeña cada una de las partes en la educación de los niños.

Por ejemplo, la madre no es la única figura emocional en el mundo del niño, en él interviene de manera significativa, la presencia del padre y hermanos (si existen). A pesar de lo anterior, durante la temprana infancia esas influencias se transmiten al infante por conducto de la madre, quien es representante del medio social; por lo tanto, el niño mira al padre a través de los ojos de la madre (Flores, 2002).

El infante durante la vida diaria percibe las conductas y actitudes constantes, los mensajes verbales y no verbales de su padre, negativos o positivos, empieza a discriminar los rasgos paternos y a jerarquizarlos en su propio esquema de valores y actitudes y los hace propios. La importancia de esa identificación no sólo está en el deseo del niño de querer ser como su padre, si no en interiorizar las funciones paternas (Flores, 2002) como parte de ese aprendizaje social.

Los padres son los primeros modelos de los hijos y son a quienes imitan con gran naturalidad, hasta parecéseles no sólo en rasgos físicos, sino en gestos, forma de hablar y carácter (Alcázar, 1996). Será una constante motivación para alcanzar un perfeccionamiento cada vez mayor, mostrando capacidades, habilidades, logros y así, ser queridos y apreciados (Flores, 2002).

Cuanto más consciente, perseverante y coherente sea la acción educativa familiar, mayor será la influencia en la formación de los hijos (Alcázar, 1996). Es importante que los padres pongan más atención en las actividades promovidas, respecto de la educación que pretendan brindar a sus hijos especialmente en edades tempranas, es decir, cuando se tiene más influencia en su desarrollo.

Cuando los padres respetan el proceso de desarrollo del infante y lo involucran de alguna manera en sus actividades y labores, propician un vínculo positivo entre padre-hijo, y convierten esas actividades en un modelo a seguir por sus hijos, enseñando actitudes, pasatiempos y roles sociales. “La familia es el contexto de

crianza más importante en los primeros años de vida, y en este se adquieren, las primeras habilidades (reír, hablar, jugar), los primeros hábitos que permitirán conquistar su autonomía y las conductas cruciales para la vida” (Torio y Peña ,2008:152).

Por ejemplo, involucrarlo en actividades de juego y recreación diferentes a la vida cotidiana, brindará la posibilidad de obtener y fijar una conducta motriz llena de significado, adquirida a través de su experiencia corporal (percepción, imagen mental, anticipación y emoción) donde el movimiento, permitirá al sujeto utilizar sus capacidades motrices como medio de interacción y comunicación con los objetos y su grupo social (familiar y escolar).

La familia proporciona las bases para un marco de desarrollo de ideas, creencias, valores y actitudes de los individuos, siendo evidente que en el seno familiar y por medio de sus relaciones se produce la transmisión de normas de comportamiento, valores morales y sociales, así como el medio adecuado para el ajuste personal-social; como primera institución social en la que el niño entra en contacto, moldea las experiencias básicas, que influirán en su desarrollo personal, social y psicológico (Alcázar, 1996).

El núcleo familiar como base psico-afectiva aporta el elemento dinámico, es decir, origen de gustos y preferencias y/o mantenimiento de intereses, además de ser transmisora de valores propios de la cultura (Luque, 1999), contribuye al mismo tiempo a desarrollar un ocio, que en general irá encaminado al gusto de los padres (aficiones). Se debe cuidar la forma en que se transmiten aficiones y gustos, tomando en cuenta la personalidad y edad de los hijos. Ambos elementos se relacionan con una mutua reciprocidad, a través del compartir y no imponer.

El tiempo y la calidad de éste, que se dedica a los hijos es muy importante para un desarrollo equilibrado, se deben compartir en el ámbito familiar, las actividades realmente educativas y enriquecedoras para toda la familia (Alcázar, 1996). En edades pequeñas, las actividades se imparten, más que comparten (de padres a

hijos) de ahí la importancia del modelado y las actitudes en busca del equilibrio entre obligaciones y tiempo libre.

La interacción constante con los hijos, proporciona información sobre sus gustos e intereses, el diálogo y las reuniones familiares, representan los medios más apropiados para conocer y encaminar de forma satisfactoria las habilidades y aptitudes de los niños. La imposición u obligación de actividades no permite una experiencia personalizada y provoca cansancio o frustración en su práctica (Luque, 1999); la formación se debe realizar a través del diálogo y con un estilo de tipo democrático.

Por ejemplo, puede ocurrir que al niño le guste lanzar y votar una pelota con las manos; para los padres, éste será un indicador de sus habilidades y deberán considerarlo para la elección de actividades a realizar y formar un ocio enfocado en actividades que permitan potencializar sus capacidades como puede ser en el volibol, basquetbol, tenis, etc.

Frente a las actividades que los niños y adolescentes realizan, los padres y tutores, deben hacer conciencia y asumir la tarea fundamental de promover una atmósfera de reciprocidad, respeto y auto confianza, a fin de brindar oportunidades de aprendizaje y desarrollo en ámbitos diferentes a la escuela y familia para que contribuyan a su formación.

Como Luria (1979) menciona, el aprendizaje jamás comienza en el vacío, parte de la interacción, aprendizaje y desarrollo que se tiene desde los primeros días de vida del niño, precedido siempre por una etapa perfectamente definida de desarrollo, alcanzado por el niño; por ello conocer las inquietudes, capacidades y gustos de niños y adolescentes, contribuye a orientar las actividades extraescolares, ya que en muchas ocasiones, los padres en su afán de brindar una buena educación imponen las actividades que en muchos casos, no agradan a sus hijos; generando actitudes negativas hacia éstas.

Reconocer lo anterior contribuye a generar lo que Csikszentmihalyi (1998) menciona con relación a las experiencias que se tienen y llama experiencia

óptima, o experiencias de flujo a todas aquellas experiencias capaces de producir un estado en el que se encuentran las personas cuando son verdaderamente felices; se alcanzan cuando todos los contenidos de la conciencia se encuentran en armonía entre sí y con las metas que define el *self* de la persona; condiciones subjetivas que permiten acceder al placer, la felicidad, satisfacción y el disfrute.

La experiencia óptima puede experimentarse en distintos ámbitos y direcciones (...) para que una experiencia pueda ser óptima una persona debe percibir que quiere y debe hacer algo que es capaz de hacer (...) del mismo modo en la experiencia de ocio maduro se establece un diálogo entre lo que queremos hacer y las habilidades que disponemos para llevarlo a cabo (...) la experiencia de ocio no está tanto en el tipo de actividad sino en los desafíos que proporciona a la persona y en el disfrute de su realización(Cuenca, 2004:56).

Es decir, la persona es quien determina si una experiencia es gratificante, óptima o aburrida. Recuérdese que la experiencia óptima positiva se da cuando hay equilibrio entre desafíos y habilidades, metas claras, *feedback* inmediato, satisfacción para quien las vivencia, alto nivel de motivación, olvido o distorsión del tiempo.

El disfrute es la piedra angular de la evolución (...) las experiencias de ocio (...) generadoras de vivencias que tienden a repetirse y mejorar la satisfacción que nos proporcionan, son fuente de desarrollo humano individual y social, el ocio en cuanto experiencia satisfactoria tiene una incidencia más allá de lo personal e individual, extendiéndose también a niveles comunitarios y sociales (Cuenca, 2004:56).

También a partir del concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de la teoría del aprendizaje social desarrollado por Vigotsky (Luria, 1979), se puede entender la experiencia óptima que plantea Csikszentmihalyi y la propuesta educativa que Cuenca propone.

La ZDP es un rasgo esencial de aprendizaje y se puede describir como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz; es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el individuo está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con

algún semejante. Una vez que se han internalizado estos procesos, se convierten en parte de los logros evolutivos independientes de la persona (Luria, 1979).

Con la ayuda de la imitación colectiva guiada por los adultos, el niño puede hacer mucho más de lo que puede hacer su capacidad de comprensión de modo independiente, de modo que la diferencia con el nivel de las tareas que pueden desarrollarse con una actividad independiente, define el área de desarrollo potencial del niño; es decir, lo que el niño es capaz de hacer con ayuda es a lo que se identifica como zona de desarrollo potencial y con ella es posible equiparar los procesos que se tienen, los que están madurando y desarrollándose.

El proceso de aprendizaje establece las condiciones necesarias para el desarrollo psico intelectual del niño; permite una comprensión más profunda de su condición social; ayuda a entender como en el curso del proceso de interacción del niño con el ambiente lo objetivo y lo social se convierten en subjetivo, en lo individual cómo lo que el niño adquiere en las relaciones con los adultos y con sus coetáneos lo lleva sucesivamente a la organización de su propia actividad, a la aparición de nuevas características psico intelectivas (Luria, 1979:83).

El domino de conceptos cada vez más complejos favorece el desarrollo de las abstracción y la generalización, conduce a la formación y al perfeccionamiento de operaciones lógicas, al desarrollo de la curiosidad, a la iniciativa y a la independencia en las asimilación de conocimientos (Luria, 1979:44).

Para lograr lo anterior, el juego resulta ser un excelente aliado ya que ha adquirido un valor educativo intrínseco y no sólo se le considera como un medio para lograr ciertos objetivos, dejó de ser el mero recurso didáctico para convertirse en un ámbito y un objetivo educativo por sí mismo.

En conclusión. La incompatibilidad de horarios entre padres e hijos, así como la reducción de espacios al aire libre por la urbanización e incorporación de ambos padres al campo laboral, ha promovido un descuido en las prácticas del tiempo libre de niñas, niños y jóvenes.

Contrarrestar dicha realidad social permite pensar en la práctica educativa del buen uso del tiempo libre como acción para evitar un empleo del ocio nocivo o ausente, por ello frente a estas demandas sociales y con el fin de promover

experiencias gratificantes que contribuyan al desarrollo personal desde las actividades del tiempo libre, la Pedagogía reflexiona a favor de la superación y formación de los individuos.

La Pedagogía del Ocio tiene como objetivo formar en y para la vivencia de ocio humano y de calidad, con la finalidad de desarrollar una mentalidad en la que lo lúdico, lo artístico, la contemplación y la aventura, desencadenan la felicidad de sentir bienestar, superación personal, formación y desarrollo; por ello interviene y promueve una Educación del Ocio que tenga como objetivos la formación de hábitos, valores y actitudes que influyen de manera significativa en la vida de los individuos que contribuya en el desarrollo del potencial humano así como en la formación integral del sujeto.

En el siguiente capítulo se desarrolla y describe el concepto y características del ocio, a partir de los cuales se logra comprender el sentido y la utilidad de una educación de ocio enfocada al buen uso del tiempo sin obligaciones, al disfrute de actividades y la formación de actitudes positivas que contribuyen al desarrollo integral de los sujetos.

CAPÍTULO II. TEORÍA DE OCIO HUMANISTA

Ocio y tiempo libre son términos que con facilidad se confunden debido a la transformación conceptual/utilitaria que han sufrido a través de la historia.

El Diccionario de la Real Academia Española define ocio (del latín *otium*) como:

- 1.-Cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad;
- 2.-Tiempo libre de una persona;
- 3.-Diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque éstas se toman regularmente por descanso de otras tareas;
- 4.-Obras de ingenio que alguien forma en los ratos que le dejan libres sus principales ocupaciones (DRAE, 2001).

Dichas acepciones no precisan una definición clara de ocio, en principio se menciona es el no trabajo pero también es el tiempo libre de las personas, es diversión y al mismo tiempo ocupación en obras de ingenio, entonces ¿el ocio es descanso, recreación o producción? Por otro lado, en la sociedad mexicana es frecuente encontrarse con personas que tienen un concepto de ocio negativo que atribuyen a los ciudadanos no provechosos, maleantes y flojos. Esta variedad de conceptos de ocio permiten que a continuación se haga una descripción breve del sentido que se tiene de éste en la Cultura Griega y Romana, culturas más representativas con relación a la transformación que el concepto de ocio ha tenido, la relación que se le ha atribuido con el tiempo libre, así como su influencia en el concepto actual. Para finalizar, se precisa en el concepto de ocio humanista basado en la teoría de Manuel Cuenca Cabeza (1995, 2000,2009), la cual se retoma para este trabajo.

1. Antecedentes históricos

En Grecia, desde la edad clásica, el ocio (*scholé* u ocio cultivado) constituyó un tema importante en la formación del hombre noble y libre para la práctica y actos de virtud (a través de la educación de las artes), los cuales dice Aristóteles (1963), debían enseñarse a través de la contemplación estética ya que a partir de ésta el hombre disfrutaba realmente de su libertad, hacía lo que le gustaba hacer, sin otro fin que el autotelismo, buscaba el saber por sí mismo y no necesitaba otra cosa. En consecuencia, nada podía determinar o deformar su pensamiento, por ello, la música, la gimnasia y la contemplación, son aquellas actividades que cumplen las

características necesarias para formar la mente, poseer la cultura propia de los hombres educados y acercarse a la virtud.

La *scholé* (que significa detenerse, pararse, contemplar y tener la paz), era el tiempo que los griegos ocupaban para sí mismos, para las actividades políticas, filosóficas y otras prácticas contemplativas valoradas como la mejor forma de encontrar la verdad del mundo, posibles gracias al trabajo de los esclavos.

En esa época de la Grecia clásica, se reconoce el ocio como:

El elemento más significativo de la vida del ciudadano, encuentra su sentido en la utilización que de la libertad hacían los griegos hasta convertirla en un ocio verdaderamente fecundo, en un desarrollo personal en el que se equilibraban las actividades físicas y espirituales (González, 1975:26).

La necesidad de instruir el espíritu, encontró suprema expresión en el amor gratuito al saber y dio origen a la filosofía; el modo de vida urbana llevó a los griegos a un distanciamiento de la naturaleza suficientemente objetivo para enfrentar el mundo físico con una perspectiva científica. El hombre empezó a indagar sobre el origen del mundo, profundizó en su estructura y trató de abstraer sus procesos de cambio y evolución. La observación experiencial, la contextualización, la definición de conceptos seculares y el conocimiento racional fueron los grandes indicadores de un saber que se hizo por el mero disfrute de la contemplación. Por ello, el ocio auténtico sólo era posible en tiempos de paz cuando se daban las condiciones de reposo y benevolencia suficientes como para permitir ese estado armónico de las cosas (González, 1975).

En Roma, el amor a la vida de contemplación, disfrute en paz y armonía tan característico del mundo heleno, se convirtieron en un verdadero problema. Para los romanos, el concepto de ocio, tuvo una acepción diferente a la planteada por los griegos. El *otium* representaba calma, fiesta religiosa y además servía para designar el silencio de las armas. Sin embargo, esta práctica contenía al mismo tiempo la peligrosa amenaza de muchos guerreros desocupados y ansiosos de actividad.

“Los romanos recibieron de los griegos la tradición del ocio [y asignaron la palabra *otium*] por oposición al *neg-otium*, para designar toda actividad negada al ocio o contraria al placer” (González: 1975, 26). El *otium* era visto como tiempo de

descanso del cuerpo y recreación del espíritu, que prepara a los hombres para continuar con el trabajo, una vez que el trabajador descansaba, volvía a sus labores productivas.

Los romanos aseguraban que era necesario alternar el *otium* con el *neg-otium*. Este valor simbólico de juego y ocio, fue aprovechado intencionalmente por los emperadores y el resto de la élite social quienes se sirvieron de los ludi como ejercicio de propaganda política y ostentación de su riqueza económica (Puig y Trilla, 1996).

En la cultura romana el ocio ya no era un fin en sí mismo, tenía el *nec-otium* como finalidad, así, se convertía en un medio para conseguir el máximo provecho en el trabajo. Por tanto, había que aprovecharse descansando, recreándose y meditando (esto es lo que argumentaban los romanos “cultivados”) (Puig, 1996). A esta idea de uso de ocio para el *nec-otium* en Roma, también se desarrolló el ocio popular y masivo, a través de los espectáculos públicos, organizados por el Estado, durante los días festivos que en el calendario romano se tenían. “Roma tanto por lo que respecta a sus ocios selectos como populares tuvo de ello un concepto instrumental: recuperación respecto del trabajo y medio de control político sobre el pueblo” (Puig y Trilla, 1996:23).

En la Edad Media, se conocen dos grandes poderes: la iglesia católica y el estado feudal. El tiempo libre está marcado esencialmente por el carácter agrícola del trabajo y el poder eclesiástico dentro del ámbito propio de cada clase social. Los rasgos generales del ocio en esa época son un reflejo del trabajo, el carácter religioso y un importante papel en la propaganda política y en la evasión moral (González, 1975).

En el esplendor del Imperio Romano nació el Cristianismo, época en la que no se dio una palabra que designara al ocio. Para ese tiempo los nuevos pensamientos y tendencias estaban asociadas con los vocablos de tiempo libre o sobrante, que se destinaba a la contemplación de lo divino (con la idea de contemplación de los griegos), razón por la que se pensaba que los mejores trabajos para realizar, eran aquellos que menos distrajeran la mente humana, lo que permitía una auto

purificación para conquistar la salvación eterna. Las labores recomendadas para lograr dichos fines eran los trabajos manuales, la siembra y los negocios sencillos. Para la Edad Media, ocio y trabajo, continuaban teniendo un vínculo estrecho.

Los días festivos y los tiempos muertos durante el trabajo se vivían y ocupaban junto con los compañeros. Juegos, fiestas y conversaciones se vivían como una prolongación del trabajo (...) Otras ocupaciones corrientes de ocio eran estar y pasear por las calles (...) ir a la taberna (...) disfrutar de los conciertos de trovadores (...) También el teatro con los Actos Sacramentales, que poco a poco se fueron secularizando, fueron importantes pasatiempos, en este caso formativos y moralizadores (Puig y Trilla, 1996: 24).

A finales de la Edad Media y hacia el Renacimiento, la idea de contemplación griega fue perdiendo fuerza, se desarrolló una concepción casi opuesta que guió al hombre occidental, hasta nuestros días. El trabajo se convirtió en la expresión máxima del hombre. Los valores éticos y religiosos que se consideran, son el trabajo como una virtud suprema y el ocio, como un vicio indeseable. El protestantismo y puritanismo inglés (ideologías que desarrollaron Martín Lutero y Calvino, respectivamente⁵) fueron partícipes de esa concepción, es decir, son ideologías que contraponen totalmente los conceptos de trabajo y ocio, este último visto como: “Pérdida de tiempo que ha de eliminarse de la vida de cualquier individuo que quiera salvarse o mantener una posición social decorosa” (Puig y Trilla, 1996:25) ya que uno es productivo y el otro improductivo.

Por lo anterior, las jornadas de trabajo se hicieron mucho más largas con el fin de generar mayor producción de mercancía para venderla en grandes cantidades, “(...) intensificando el trabajo y aplicando nuevos procedimientos, métodos y técnicas de producción (...) dada su creciente racionalización, se convierte en algo monótono, pasivo, agotador exento de iniciativa y vicio; en definitiva, sin ninguna clase de sentido personal para el trabajador” (Phail,2006:28) lo que afectó severamente la calidad de vida de los trabajadores.

⁵ Protestantismo movimiento religioso-político-social iniciado a principios del siglo XVI con el objeto de reformar la Iglesia católica, y que provocó la fractura de la unidad religiosa europea, su máximo exponente, Martín Lutero. El puritanismo, una parte radical del protestantismo, tuvo su origen en Inglaterra posterior a la Reforma en de ése país durante el reinado de Isabel I. Juan Calvino, su máximo exponente.

El rígido escalafón de los oficios que tras años de enseñanza permitían al aprendiz alcanzar la oficialía y mucho más tarde ascender como maestro, produjo un nuevo tipo de hombre confiado en sus propios recursos para el éxito social.

Ese hombre, hecho a sí mismo durante su tiempo libre, conformó una nueva filosofía: el individualismo que dio origen a una tercera clase social, la burguesía que surge de aquella disciplina que fuera en primera instancia una ambición de superación material y derivó en la voluntad de conocimiento y de estudio que tras un insano oscurantismo de siglos, dio lugar a un segundo alumbramiento de la cultura europea, el Renacimiento (González, 1975).

Durante el Renacimiento, el tiempo libre adquiere el carácter de excepcional. En esa época el ocio tiene un sentido peyorativo ya que degrada y envilece; sólo el trabajo y los negocios son nobles y permiten la realización humana, en esa época:

El proyecto inicial de hacer renacer las culturas clásicas y reimplantar el modelo grecorromano se ve enriquecido con las aportaciones de cada pueblo y en cierta forma permite retomar el alto sentido de la realización humana que contenía el ocio griego. [Gracias a que ésta nueva] filosofía que desplaza a Dios del centro de la existencia [y los sustituye por el hombre, surge el Humanismo el cual plantea que] la razón de toda razón justa, la media de las cosas el principio y fin de todo es el hombre (González, 1975: 38).

El pensamiento burgués desarrolló paralelamente dos tendencias: el liberalismo humanista y el mercantilismo, que como consecuencia, hacia mediados del siglo XVIII, gesta la Revolución Industrial. En esta época en la que el trabajo manual es reemplazado por la industria y la manufactura, la fuerza laboral es contratada libremente. La desigualdad entre las clases sociales se ahonda por las condiciones del mercado capitalista (González, 1975).

A finales del siglo XVIII, el liberalismo francés formula los derechos universales del hombre y del ciudadano (González, 1975). La enajenación progresiva del trabajo conduce a una presión continua de las organizaciones obreras en favor de mayor tiempo libre. La manifestación de los obreros norteamericanos del 1º de mayo de 1906, en la que se reclaman 8 horas de trabajo, 8 de descanso y 8 de educación, es adoptada por sus compañeros de todo el mundo. En consecuencia, el tiempo libre aparecerá como una conquista brutal y reglamentada adquirida contra los objetivos del empresario burgués.

Durante la Revolución Francesa se producen importantes cambios que transforman el trabajo y el ocio, se modifica la jornada laboral y se consigue, identificar el tiempo de trabajo (relacionado con la riqueza) y de no trabajo (como un derecho del trabajador) lo que dio lugar al tiempo libre. Estas características dan pie al desarrollo de un nuevo sistema económico que a su vez transforma el concepto que se tiene del trabajo, tiempo libre y ocio.

En 1948, se realizó la Declaración Universal de los Derechos Humanos la cual, en su Artículo 24 manifiesta que: “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas” (Gelpí Cristina, 2008:62). Esta disminución del tiempo laboral pone al servicio del hombre moderno la posibilidad de tener tiempo libre propio. El concepto que surge para señalar un tiempo distinto al del trabajo es el “tiempo libre”; que como se explicará más adelante, representa una forma concreta y abstracta de calcular la rutina diaria; mientras que el ocio es una forma de ser (De Grazia S., 1966).

Joffre Dumazedier⁶ (1971), sociólogo francés dedicado al estudio de los problemas del tiempo libre y recreación; fue pionero en abordar el tema de ocio como fenómeno globalizado susceptible de estudio por sí mismo y, no relacionado con el trabajo; entendió que la civilización moderna tecnificada demandaba otras habilidades físicas y cognitivas en los individuos, y con ello la necesidad de espacios educativos que permitieran la adquisición de nuevas competencias en los sujetos, lo que propiciaba su adaptación a continuos cambios sociales; a partir del tiempo libre que cada individuo poseía.

⁶ Dirige desde 1952 el grupo de estudios del ocio en el centro de estudios sociológicos en *Centre National de la Recherche Scientifique (C.N.R.S.)* Las investigaciones emprendidas por su equipo sobre ocio en la aglomeración industrial de Annecy han sido el origen de un estudio comparativo sobre significación de las actividades de ocio en la evolución social y cultural de diez naciones europeas: Francia, Alemania Federal, Gran Bretaña, Italia, Bélgica, Suiza, Dinamarca, Holanda, Yugoslavia y Polonia. Desde abril de 1959, ha sido encargado por la UNESCO de una misión, como experto en las ciencias sociales del ocio (Dumazedier, 1971:219).

El ocio moderno, derivado de la era industrial, ha aumentado sus usos, recursos y accesibilidad con relación a la formación, el descanso, las vacaciones, el espectáculo y la diversión; propicia una sociedad de consumo que ofrece mayores posibilidades de diversión (con el uso de nuevas tecnologías), abre nuevos cauces de desarrollo personal (oficios, habilidades manuales y artísticas) y/o alienación (cuando sólo se satisface con los objetos de moda).

Las teorías que toman fuerza a principios del siglo XXI, consideran al ocio como experiencia humana, necesaria y capaz de proporcionar autorrealización y calidad de vida; entre ellas se ubica la Teoría de Ocio Humanista, enfoque principal en esta tesis.

2. Concepto de Ocio Humanista

El tiempo no puede ser un referente determinante para definir ocio, ya que como menciona Phail (2006), es una constante en la vida del hombre que toma distintos sentidos a partir de las diferentes actividades que el tiempo astronómico, social y natural determina, por ejemplo: trabajar, dormir, estudiar, divertirse o descansar. Es una construcción social que determina la forma en que se vive y valora, se puede considerar como algo objetivo, ya que es mensurable.

La diferencia entre tiempo libre y ocio, es un primer acercamiento a su definición. Entiéndase por tiempo libre a la ausencia de obligaciones, aquel que permite al sujeto pensar en un espacio lleno de posibilidades para realizar acciones de cualquier tipo. El ocio es experiencia y el tiempo libre no brinda experiencias al individuo, son las prácticas y actividades que el hombre realiza de forma individual o grupal aquellas que la proporcionan; por ello no debe confundirse tiempo libre con ocio.

El ocio se relaciona con la experiencia que el individuo tiene al realizar alguna práctica, siempre que le sea personalmente placentera, a fin de poder vivir la satisfacción que proporciona; es una experiencia gratificante en la que el sujeto vive su existencia, es el espacio idóneo para el desarrollo y vivencia de las humanidades en sus múltiples campos, es un modo de ser y percibir, un ámbito de

experiencia humana determinado por la actitud con la que se lleva a cabo una acción (Cuenca, 2004,1995).

El tiempo sin obligaciones permite al individuo un espacio en el que puede elegir desarrollarse y sentirse mejor física, psicológica e intelectualmente, a partir de la realización de prácticas subjetivamente placenteras y valiosas para quien lo posee. Es decir, plantearse un modo de vivir en el que sea posible un mayor desarrollo personal (Cuenca, 1995).

Las prácticas en sí mismas no son las que definen ocio, sino la experiencia del individuo es la clave para identificar si tal actividad fue en realidad ocio o no.

El ocio es un área específica de la experiencia humana, se manifiesta de diversas formas en prácticas de índole física, intelectual, social, artística o espiritual. Por otra parte, las experiencias son acontecimientos vividos por una persona “como consecuencia de haber sentido, conocido o presenciado algo (...) es vivir la vida en sí misma (...) un vivir consciente y activo [en el que se relacionan pensamientos,] sentimientos y percepciones, o deseos muy personales” (Cuenca, 2004: 41); y tiene como consecuencia en el individuo, el desarrollo y la formación.

Una experiencia de ocio implica procesos temporales en los que se establece un diálogo entre el presente, pasado y futuro en la medida que el sujeto, en un momento previo (pueden ser minutos o meses) a la realización de la actividad, vive la ilusión de lo que será su práctica. Posteriormente, la experiencia y finalmente el recuerdo.

Un ejemplo de visión de futuro podría ser la preparación de una excursión. Las actividades se planean en función de los días disponibles, se investiga sobre el sitio, se avitualla con lo necesario y adecuado para poder disfrutarlo y se realiza todo lo relativo a la planeación. En el presente, la actividad o práctica se vive en el momento y espacio, por último, la visión de pasado ocurre con el recuerdo de la experiencia vivida.

Cuando una experiencia concluye con un final feliz, se convierte en motivación de un nuevo proceso existencial. La vivencia del ocio cierra un ciclo en virtud de un dinamismo que permite unir pasado, presente y futuro.

Las experiencias de ocio son satisfactorias en tanto que presentan un carácter afectivo y emocional. En cuanto experiencia emocional, el ocio forma parte de las necesidades vitales básicas del hombre; necesidades que se relacionan con el deseo, la incentivación y la motivación (Cuenca, 2004).

La experiencia de ocio tiene significado e importancia en la medida que se separa del mero pasatiempo y se incluye en la vida del sujeto rompiendo las barreras del tiempo objetivo. El ocio es, un área de experiencia, un recurso de desarrollo, fuente de salud y prevención de enfermedades físicas y psíquicas, es un signo de calidad de vida y por ello, requiere de una toma de conciencia.

Cuenca (2004), plantea que:

vivir el ocio es ser consciente de la no obligatoriedad y de la finalidad no utilitaria de una acción externa o interna, habiendo elegido dicha acción en función de la satisfacción íntima que proporciona (...) una experiencia humana básica y vital (...) es vivencia y consciencia, acción y contemplación (p.32).

Actualmente, la pluralidad de pensamiento se refleja en la diversidad de prácticas de ocio: juegos y deportes, fiestas, actividades culturales, viajes, lecturas, televisión, música. Se inventan prácticas deportivas, manifestaciones musicales, posibilidades de viaje, aumenta la edición de géneros literarios, cinematografía, series televisivas, festividades de otras culturas y otras (Águila, 2005).

La definición de ocio desde la postura humanista es aquella que parte del interior de la persona y al mismo tiempo, contribuye a la expresión máxima de sus potencialidades. Es una experiencia gratificante, placentera y gustosa en la que se vive la propia existencia; es un espacio para el desarrollo de las potencialidades del hombre; es fundamentalmente un logro individual que como resultado de la expresión libre y creativa, es motivo de realización e identificación, donde se afirma la personalidad individual y el rol social.

Durante el 6to Congreso de Ocio, celebrado en la Universidad de Deusto en julio de 2000, se acepta que el ocio es: "área específica de la experiencia humana que cuenta con sus propios beneficios, fuente importante para el desarrollo personal, social y económico" (Cuenca, 2004:40); Esta consideración de ocio como experiencia humana, es algo que enlaza plenamente el enfoque humanista.

El ocio es una experiencia individual o social en la que se elige, decide y gestionan las actividades a realizar, es una vivencia gratificante, placentera y gustosa en la que se vive la propia existencia; es un espacio para el desarrollo de las potencialidades del hombre, es fundamentalmente un logro individual que como resultado de la expresión libre y creativa; es motivo de realización e identificación, donde se afirman la personalidad individual y social.

Hasta ahora se tiene una visión clara y general del concepto de ocio a partir de la Teoría de Ocio Humanista.

2.1. Coordenadas y dimensiones de ocio

La dinamicidad del ocio presenta un abanico de posibilidades frente a las cuales resulta necesario orientarse. La Teoría de Ocio Humanista ha categorizado las actividades de ocio dentro de un plano cartesiano en coordenadas (autotélica, exotélica, ausente y nociva), direcciones (una positiva y otra negativa) y dimensiones.

La direccionalidad positiva se relaciona con la vivencia de un ocio gratificante, el cual se puede encontrar en la manifestación de ocio autotélico y exotélico. Se designan ocio autotélico (eje Y) y exotélico (eje X), a las experiencias marcadas por una clara direccionalidad positiva. Son para el individuo fuente de desarrollo y sus beneficios son específicamente individuales, consecuencia de ser una experiencia subjetiva gratificante.

Por otro lado y contraria a la anterior, se encuentra la experiencia de ocio negativo en la cual se identifica al ocio ausente y nocivo. Se entiende por ocio ausente (eje -Y) y nocivo (eje -X) a las experiencias con direccionalidad negativa. Es decir, aquellas que inciden insatisfactoriamente en el desarrollo humano, primero en lo individual (por ser experiencias subjetivas) y posteriormente en lo social (por su incidencia nociva en la comunidad).

A continuación se presenta la clasificación de las actividades de ocio para su estudio.

En la Gráfica 1, las coordenadas de ocio se pueden representar de la siguiente manera:



Las coordenadas de ocio Autotélico y Exotélico para su clasificación se dividen en dimensiones, las cuales se describen a continuación.

Coordenada de Ocio Autotélico

Se identifica como el verdadero ocio, se realiza sin finalidad utilitaria (Cuenca, 2004). Es la experiencia que se vive al realizar alguna práctica elegida libremente, que brinda satisfacciones y no busca otra finalidad más que la de vivir la experiencia, no tiene un interés utilitario y proporciona autorrealización y calidad de vida a quien la realiza. Parte de una actitud positiva del individuo que induce a la acción. Este tipo de ocio se identifica cuando el individuo, al realizar las prácticas, percibe su elección, tiene un fin en sí mismo y se alcanza una sensación gratificante.

El ocio autotélico es fuente de satisfacción para quien lo vive. Las experiencias de este tipo, constituyen uno de los momentos cualitativamente más relevantes de la acción humana. Entre las características que se destacan para identificar este ocio son: su carácter desinteresado (desprendimiento e independencia respecto de los intereses de la vida cotidiana), libertad interna (conciencia de querer hacer lo que

se quiere asumiendo las reglas que lleva implícitas); y condición festiva del ámbito espacio temporal que genera, es decir, vivencia satisfactoria (Cuenca, 2009).

Cuenca (2009) menciona: “El ocio autotélico es sustancial cuando es creador valioso en sí y relevante para la vida. Al realizarse de modo voluntario y libre también es librador capaz de desarrollar la personalidad humana” (p.85).

La clase social o el estrato socioeconómico influye en la elección de actividades de ocio, por encima de la edad, el sexo o el nivel de la educación (Águila, 2005).

Águila (2005) y Cuenca (2004) mencionan que el poder adquisitivo sigue siendo la condicionante principal para ejercer el ocio. Éste se consume, pero no sólo desde el punto de vista de las limitaciones o posibilidades económicas de los distintos estamentos; sino también por el sistema que rige la distribución y el uso del dinero (Pedró, 1984); la igualdad o la práctica universal del ocio está limitada por algún tipo de construcción impuesto por la estructura socioeconómica (Ruíz Olabuénaga, 1996^a), por ejemplo Águila (2005), menciona que el ocio puede acentuar las diferencias de clase y encontrarnos con situaciones absolutamente marginales de privación del ocio o de una ocupación pobre del tiempo libre.

“El ocio, sigue siendo mera reproducción de la estructura y el sistema social imperante, refleja los nuevos valores y pautas culturales, es una experiencia subjetiva, sentida como libre y personal” (Águila, 2005: 39), no está exento de la incidencia del sistema económico y político de la racionalización y la burocracia, de los medios de comunicación, la desigualdad social y de otros elementos estructurales propios del orden moderno.

Las actividades de ocio llenan la vida de quienes a ellas se dedican por entero, como ocurre con la mayor parte de las actividades de arte, las ocupaciones de ciencia e investigación y otras, que adquieren connotaciones de curiosidad, asombro, admiración o reto. La experiencia de ocio tiene entidad en sí misma, es lo que experimenta el que ama la literatura, la música o el deporte de por sí. Empero, si el deporte por la musculatura que le deja al sujeto se convierte en la

única, o en la principal razón de su juego deportivo, deja de serlo para convertirse en mero ejercicio (Cuenca, 2004).

La coordenada de ocio autotélico cuenta con cinco dimensiones que son: lúdica, creativa, ambiental- ecológica, festiva y solidaria.

a) *Dimensión lúdica*

Se entiende por dimensión lúdica, a todas las experiencias relacionadas con el juego individual y social manifiesta en cualquier etapa de la vida (infancia, adolescencia, juventud, adultez y vejez).

En la infancia, el juego cumple funciones en el desarrollo cognitivo, el lenguaje, la motricidad y la sociabilidad de los sujetos; constituye al mismo tiempo un universo de actividad en el que se ejercitan y adquieren habilidades necesarias para la vida de cada individuo (Martínez, 1999); permite al sujeto experimentar, explorar el entorno que lo rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás, desarrollar su afectividad, individualización, socialización, conocimiento, experimentar roles sociales, afirmar su personalidad y conocer diversas formas de diversión y de ocio (Torres, 2007).

Jugar también es una actitud, ante algo o alguien, es una necesidad vital para el ser humano, representa el mejor factor para asegurar la confianza, afirmar la personalidad, experimentar roles sociales y educar un ocio (González, 1994). Cuenca (2004) plantea que su trascendencia con relación al ocio es limitada aunque no por eso es de menor interés.

A través del juego el niño aprende cosas del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado sus mayores. El juego es una actividad autotélica que tiene fin en sí misma y no trata de conseguir otros objetivos ajenos al disfrute de la propia actividad, se realiza por placer es decir, proporciona satisfacción, no utilidad. Es una adaptación libre y espontánea de la realidad, con reglas propias y a veces diferenciadas de las condiciones de la vida cotidiana, carece de seriedad organizativa y no sigue la lógica estructurada del pensamiento racional.

Las características del juego descritas por Jean Piaget (1973), son:

- Una actividad autotélica que tiene fin en sí misma y no trata de conseguir otros objetivos ajenos al disfrute de la propia actividad
- Se realiza por placer es decir que proporciona satisfacción, no utilidad
- Es una adaptación libre y espontánea de la realidad, con reglas propias y a veces diferenciadas de las condiciones de la vida cotidiana
- Carece de seriedad organizativa, no sigue la lógica estructurada del pensamiento racional.
- Libera los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los resuelve de forma imaginativa y siempre a favor del propio juego o del jugador
- Supone un elemento sobre motivador para realizar cualquier otra actividad, pues añade a ésta una dimensión simbólica placentera

Por otro lado Huizinga (2000) añade que el juego:

Es acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (p. 45).

- Carece de estructura, es incierto en sus resultados, no se sabe cómo va a terminar, lo cual envuelve al juego con un cierto halo de misterio que transforma los límites espacio- temporales en que se desarrolla
- Es libre, crea orden, rebasa el instinto de conservación ya que da sentido a la ocupación vital
- Da satisfacción a ideales de expresión y convivencia

Finalmente, Karl Gross (filósofo alemán que trabajó sobre todo en problemas de estética y de psicología descriptiva, en un sentido muy parecido a las direcciones

de la psicología de la comprensión) sostiene que el juego es placer y alegría, un ejercicio preparatorio para la adquisición de destrezas necesarias en la vida adulta (pre-ejercicio de los instintos esenciales, previos a la madurez), las cuales el niño desarrolla sin el deber de realizarlas completamente; es decir, la finalidad del juego está en sí mismo, en la realización de la actividad que produce satisfacción (Martínez E., 2008 y Piaget J., 1973).

En este sentido, la dimensión lúdica reflexiona sobre:

Cómo se divierten las personas en las distintas fases de su vida, el lugar y los medios, las relaciones que se establecen, la importancia o la falta de interés por el mundo lúdico en general. Se corresponde con el mundo de los juguetes, los hobbies, los deportes, la recreación y los entretenimientos que se incorporan a los hábitos de vida (Cuenca, 2004: 38).

b) *Dimensión creativa*

Se refiere a las experiencias relacionadas con la creatividad, las cuales de acuerdo con Cuenca (2004) hacen referencia:

A un disfrute más razonado ligado a procesos de creación o re- creación cultural. Alude a vivencias culturales de ocio, unidas tradicionalmente al desarrollo de prácticas musicales, dramáticas, literarias, artesanales, pictóricas, folklóricas (...) guarda una relación directa con el capital cultural (...) siendo expresión de modos de vida, mentalidades, puntos de vista estéticos (...). Muy relacionada a los procesos formativos pero también infraestructuras, recursos, posibilidades de comunicación y apertura (p.38).

Las actividades re-creativas, son las menos rutinarias y controladas, facilitan la expresión de emociones y sentimientos personales a través de la sociabilidad, movilidad e imaginación (Águila, 2005).

Csikszentmihalyi (2001) entiende por creatividad a la habilidad para cambiar espontáneamente la forma en la que contemplamos, pensamos o actuamos en el mundo; asimismo, destaca la estrecha relación entre ocio y creatividad porque el primero es condición para la segunda. Menciona que “en el mundo de las ideas, el ocio permite a la mente desconectarse temporalmente de la realidad tal y como la contemplamos, para que emerjan nuevas posibilidades que serán posteriormente transformadas en realidad” (p.19). Sin embargo, al tener condiciones de vida centradas en la supervivencia, se tienen pocas posibilidades para hacer surgir las

ideas, y en otros casos se dificulta el florecimiento de la creatividad por no dedicar tiempo de ocio.

Todas las formas de actividad artística requieren tanto de la educación de los sentidos, como el desarrollo de capacidades de percepción complejas, como el poder de observación. La educación artística debe, pues, acometer siempre la educación de la percepción; de igual modo, Luria (1979) menciona:

La imaginación es la creación de nuevas formas, ésta desempeña un papel vital en todo tipo de obra creativa. La imaginación ocupa, pues un puesto fundamental en el proceso de creación artística y esto significa que toda la actividad creativa durante la educación puede servir eficazmente como medio para el desarrollo de la imaginación (p. 292).

La actividad artística productiva del niño, se desarrolla en el juego que es la acción principal durante la edad pre-escolar y escolar, los supuestos de ésta originan un producto, un resultado, mientras que los motivos del juego, se encuentran no en el resultado de las acciones, sino en el propio proceso. La creación artística puede naturalmente, producir una profunda sensación de felicidad y satisfacción; por ejemplo, el escritor siente la necesidad de escribir, el cantante la de cantar, el actor la de representar, pero en todas estas actividades creativas, el objeto es el resultado, es decir el producto. El joven artista no trabaja por amor a la creación en sí misma, sino por lo que crea (Luria, 1979).

El arte tiene un efecto profundo y de gran alcance en los diversos aspectos de la psicología humana, no sólo sobre la imaginación y los sentidos, sino también sobre el pensamiento y la voluntad. De ahí, su enorme importancia para el desarrollo de la conciencia y de la autoconciencia en la educación moral y en la formación de la concepción de la vida. La educación artística es uno de los más poderosos medios para desarrollar una personalidad plena y armoniosa (Luria, 1979).

Todas las capacidades se forman y desarrollan durante la actividad, por ejemplo, aquellas necesarias para la creación artística se manifiestan en el proceso de actividad artística. La educación artística tiene influencia inmediata sobre aquellos aspectos de la psicología que están particularmente influidos por las formas y la

naturaleza emotiva del arte, por ello, los estudios artísticos constituyen esencialmente una escuela para la percepción, la imagen y los sentimientos (Luria, 1979).

c) *Dimensión ambiental-ecológica*

Cualquier actividad de ocio se relaciona con esta dimensión ya que toda experiencia tiene un contexto, escenario y ambiente en el que se desarrolla. Cuenca (2009), menciona que los espacios físicos son fuente de expresión y dinamismo humano, de modo que al ser recreados por personas, son enriquecidos con características que permiten significados especiales; dicho de otra forma, el contexto deja de ser un aspecto complementario de la experiencia y constituye su núcleo, su motivo central. Por ejemplo, una ciudad que no ofrece posibilidades de acción es una ciudad desierta, aquella que no provoca un sentido de placer o disfrute a partir de su ambiente.

“La dimensión ambiental-ecológica del ocio es la satisfacción desinteresada que nos produce el encuentro con un medio ambiente deseado, sin que importe esencialmente la actividad gracias a la que se produce” (Cuenca, 2009:125).

Desde un punto de vista más específico, la dimensión ambiental se relaciona con el entorno físico, social, cultural, personal y comunitario. Tiene que ver con el ocio en los hogares, ciudades, plazas, barrios o parques.

La dimensión ecológica se refiere a la experiencia de ocio generada en un entorno natural, que se manifiesta en usos y hábitos de fines de semana y cuidado del medio ambiente; se vincula con la recreación al aire libre, el turismo, vivencia en parques naturales o deportes al aire libre (Cuenca, 2000). Por ejemplo, visitar una montaña resulta ser un encuentro con la naturaleza, aquella que nos ofrece un contexto lleno de posibilidades de acción como la contemplación y la recreación.

En la actualidad, la urbanización ha modificado los estilos de vida, lo que ha generado un aumento en la práctica del ecologismo y el encuentro gratificante con la naturaleza; por ejemplo, “el éxito paulatino de la visita a las playas se debe a un conjunto de factores que van más allá de la sensibilidad y la terapia; la

convivencia, el encuentro de turistas y la distinción son también elementos importantes” (Cuenca, 2000:134). Lo anterior, da origen al desarrollo de nuevas alternativas deportivas relacionadas con la naturaleza y el medio ambiente, como son el senderismo, *surfing*, *rafting* y otros.

Dentro de esta dimensión, conviene distinguir entre una infraestructura de ocio y los entornos: Una infraestructura de ocio es aquella que orienta las actividades del usuario como son los parques, bares y museos. Los entornos son aquellos que ponen énfasis en los recursos a partir de los cuales se genera una actividad de ocio determinada, como son las zonas naturales y arqueológicas.

d) *Dimensión festiva*

Hace alusión a las experiencias extraordinarias que tienen lugar en las fiestas, vivencias que se apartan de lo racional y consiguen la cohesión comunitaria, cara opuesta a la vida cotidiana. La fiesta, permite hablar de ocio compartido y social frente al individual (Cuenca, 2004).

Las fiestas son escenarios de ocio en los que cada sociedad proyecta sus valores (antitéticos y universales) pautas, actitudes y patrones de conducta estereotipados y ritualizados. Asimismo, refleja la disputa entre la tradición y renovación, entre los valores impuestos y los espontáneos.

La realidad de la fiesta en cuanto ocio, es una realidad en la que se produce una intensificación de la vida en un breve tiempo libre (que se engrandece por la transmutación) y que se convierte en hito y referencia de la vida humana y su devenir. Va más allá de las meras costumbres de la colectividad humana y se transforma en puntos de referencia que expresan una realidad temporal (preparación, celebración y recuerdo) y sus elementos que hacen de la vivencia festiva, una vivencia de ocio por excelencia. También el acto festivo cobra sentido como acto lúdico y creativo, además de ser en sí mismo una realidad extraordinaria.

Como dimensión de ocio, la fiesta requiere un adecuado estado de ánimo, libre consentimiento y un espacio de libertad. En la fiesta cobran sentido saberes no productivos tales como el canto, la música y la danza. La fiesta es el

acontecimiento global y social que sintetiza el esfuerzo comunitario por lo no útil, el ocio por excelencia. Las fiestas son fenómenos decisivos para la comprensión de las vivencias del ocio en una comunidad. Las fiestas nos hablan de cohesión, solidaridad, identidad y pervivencia de los grupos humanos. La fiesta es el mensaje con el que se expresan nuestros sí a la vida, es una afirmación de la bondad del mundo y la existencia (Cuenca, 2000:145).

En las fiestas, se superan las barreras de la existencia temporal y se consigue la renovación, la transformación y el renacimiento, es un ocio gozoso de carácter público que sólo tiene sentido cuando se comparte.

e) Dimensión solidaria

Es toda vivencia altruista y social de ocio, aquella que suscita la necesidad de participar y ayudar desinteresadamente a otros, independientemente de la actividad realizada en sí misma; es signo de calidad humana y de sensibilidad al ejercicio de un ocio solidariamente humano y digno, es verdadera experiencia de ocio ya que promueve la apertura, comunicación y entrega hacia el otro (Cuenca, 2000 y 2004).

La dimensión solidaria se hace realidad a través de tres manifestaciones:

- Comunicación. Se corresponde con el conocimiento al difundir las ideas relacionadas con las vivencias positivas de ocio.
- Cooperación. Su esencia surge de la participación de un proyecto cuyos beneficios se distribuyen entre las personas implicadas.
- Ayuda. Es la entrega desinteresada en beneficio de los otros y de unas determinadas ideas. La satisfacción que reporta se relaciona con la apertura personal, el encuentro con el otro y el gozo de ayudar (voluntariado, ONGs y determinadas asociaciones).

Un ocio solidario surge de la necesidad de llenar un tiempo libre o de participar en una experiencia altruista en el que la vivencia tenga una ubicación adecuada y obtenga como resultado el desarrollo comunitario.

Toda experiencia madura de ocio requiere la creación de un ámbito de encuentro, un lugar y al mismo tiempo la vivencia placentera del encuentro gozoso que

conduce a una necesidad de expresión para compartir con los demás. El ocio solidario va unido a toda experiencia de ocio maduro.

La dimensión solidaria del ocio puede entenderse también como el desarrollo de la dimensión social que se esconde en toda la experiencia de ocio: interacción personal, grupal y comunitaria [...]. 8El ejercicio de este tipo de ocio permite la realización desinteresada del deseo de ayudar a otras personas, lo que implica cooperar en su felicidad y fomentar la vivencia de experiencias gratificantes (Cuenca, 2000:139).

El ocio autotélico es el objetivo esencial de la Educación del Ocio y el núcleo que ilumina el quehacer o la ausencia de los otros ocios.

Coordenada de Ocio Exotélico

Es el ocio útil que sirve para lograr algo, es la experiencia que se tiene como práctica de ocio en cuanto medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo. Son todas aquellas actividades que se desarrollan buscando un beneficio de tipo económico, físico, social o educativo; es consciente e intencionado y siempre pretende obtener algo, por ejemplo, quien hace deporte por tener cierta musculatura, quien hace espectáculo para entretener y obtener beneficios económicos e influencias sociales y quien educa forma hombres con cierta orientación de experiencias y actividades. Todos los ejemplos mencionados, tienen una intención.

Desde una postura psicológica, se puede decir que el ocio exotélico es equivalente a las actividades que se inducen y realizan a partir de la motivación extrínseca. Se manifiesta en cuatro dimensiones: productiva, consuntiva, educativa y terapéutica, las cuales se describen a continuación.

a) Dimensión productiva

Se caracteriza por ver al ocio como negocio y como trabajo, es decir, cualquier actividad económica de producción, comercialización, distribución y desarrollo de un ocio útil; es positivo para el desarrollo económico y social, no tiene que ver con la vivencia de ocio autotélica; sin embargo, es el que hace posible la aparición del ocio como nueva área de profesionalización. Es desarrollada por expertos que organizan el entorno material y social, quienes ofertan distintas prácticas,

convirtiendo a los ciudadanos en consumidores de espectáculos, viajes o juegos, en los que su implicación es pasiva y es ahí donde la organización del ocio se burocratiza (Águila, 2005).

Existen infinidad de actividades con las que se puede ejemplificar esta dimensión de ocio y con las que se convive día con día como son los espectáculos que ofrece a los televidentes y aficionados la FIFA (Fédération Internationale de Football Association), empresas televisivas, cinematografía, agencias de viajes, casinos, parques de diversiones (Disneyland, Six Flags), entre otros.

b) Dimensión consuntiva

Es el ocio que se consume como mercancía, es el gusto por comprar para tener (Cuenca, 2004).

Tofler (1991) menciona que detrás de la multitud de prácticas se esconde una motivación común, la cual se conoce como consumo, y el tiempo libre ha traído la posibilidad de encontrar en los mismos productores, los objetivos de la producción, es decir, el mundo del ocio en las sociedades avanzadas forma parte de un ciclo de producción-consumo del que todos somos partícipes.

Por tanto, en cualquier manifestación de ocio, no estamos libres de la presión social e intereses económicos de grandes empresas; los individuos en esa búsqueda de libertad a través del ocio terminan consumiendo lo que la sociedad ofrece y se cree que se está siendo libre (Águila, 2005). Libertad condicionada por la oferta de grandes empresas que entretienen a la sociedad y limitan su capacidad de disfrutar del ocio en el acto del consumo (uso de artículos para la satisfacción de los deseos humanos).

El simple hecho de que alguien acepte para sí una actitud determinada, aprendida en otros y que parece conveniente para sus fines, no es una acción social de nuestro sentido, pues en este caso, no orientó su acción por la acción de otros, sino que por la observación se dio cuenta de ciertas probabilidades objetivas, dirigiendo por ellas su conducta; su acción por tanto, fue determinada causalmente por la de otros, pero no por el sentido en aquella contenido. Por el contrario,

cuando se imita una conducta ajena porque está de moda o porque vale como distinguida en términos de estatus, tradición, ejemplo u otros motivos, entonces sí se tiene relación de sentido, respecto de la persona imitada, de terceros o de ambos (Weber, 1944).

Weber (1944) menciona que:

En el uso se incluye la moda [que] por contraposición a la costumbre, existe cuando el hecho de la novedad de la conducta en cuestión, es el punto orientador de la acción [;] está próxima a la convención puesto que (...) brota de los intereses de prestigio de un estamento (p.27).

La cultura del consumo según Featherstone (1983) (citado en Csikszentmihalyi, 2001) hace referencia al impacto de un consumo de masas en la vida diaria, siendo éste, el motor que orienta las actividades sociales en torno a la acumulación de una creciente variedad de bienes y experiencias, a partir de educar al individuo para leer las diferencias y decodificar los avances en los productos y servicios; un claro ejemplo de ello es, la consola *Game Boy* (Sony Corporation bajo la marca de Play Station); juego electrónico que ha venido a ocupar la mente, la atención y las horas de millones de aficionados en el mundo, de igual forma, Nintendo con el éxito de los sistemas de videojuegos domésticos, ha generado un fenómeno de gran alcance tan representativo de una nueva cultura de consumo, que incluso ha dado nombre a una generación, la generación Nintendo, la cual se caracteriza por su conciencia global y apetito aparentemente insaciable por una combinación de diversión y tecnología generadora de adrenalina. Se piensa que uno de los requisitos de las empresas que producen estos juegos, se rigen bajo la consigna de sustituirlos rápidamente para expandir el mercado de forma continua, en colaboración constante de la industria publicitaria, cuyo trabajo es crear nuevas necesidades y deseos de consumo.

El entretenimiento pasivo, como dice Csikszentmihalyi (2001), no es un buen vehículo de crecimiento personal, sólo es posible que una persona desarrolle su potencial humano único si aumenta su complejidad psicológica, algo que según el autor, es el resultado de dos componentes, la diferenciación (o refinamiento de la

autonomía, habilidad e individualidad personales) y la integración (o participación armónica con el medio social y cultural).

Por lo anterior es necesario educar al individuo hacia una cultura de ocio positivo que contribuya al desarrollo de sus capacidades y potencialidades para dejar de lado todos aquellos pasatiempos que no contribuyen en nada a su formación y desarrollo. Es decir, alejar al sujeto de los medios de comunicación masiva, del mal uso de las redes sociales, de la enajenación hacia los productos que ofertan las industrias de ocio y despertar el gusto por crear, re-inventar, imaginar para disfrutar, convivir y compartir.

c) Dimensión educativa

Tiene a la educación como medio para la formación personal y comunitaria a través del ocio, como función motivadora o metodológica; sin embargo, no contempla entre sus objetivos la mejora del ocio personal o comunitario, se vale de la diversidad de teorías enseñanza-aprendizaje, motivacionales y de desarrollo del hombre para proponer su intervención, favorable en las primeras etapas de desarrollo infantil, ya que en ese periodo se manifiestan inquietudes, gustos y habilidades que es posible potenciar.

A partir de la Teoría Sociocultural de Vigotsky (Luria, 1979) se puede comprender la dimensión educativa del ocio, ya que el área de desarrollo potencial permite determinar futuros pasos del individuo, así como la dinámica de su desarrollo y examinar no sólo lo que ya ha producido el desarrollo, sino lo que producirá en el proceso de maduración.

Es importante destacar que el área de desarrollo potencial se manifiesta en el actuar cotidiano del individuo, ya que el desarrollo psicointelectivo del niño se realiza en el proceso de interacción con el ambiente natural y social, presentando todas las funciones psicointelectivas superiores en el curso del desarrollo: la primera vez en la actividades colectivas y sociales (funciones interpsíquicas) y la segunda en la actividades individuales como propiedades internas del pensamiento del niño (como funciones intrapsíquicas) (Luria, 1979). Por lo

anterior, guiar el desarrollo a través de la educación, significa organizar esta interacción, dirigir la actividad del niño al conocimiento de la realidad, el dominio del saber y la cultura de la humanidad, desarrollar concepciones sociales, convicciones y normas de comportamiento moral.

Por último, Luria (1979) destaca que:

El proceso por el que de hecho los niños llegan a dominar conocimientos, capacidades o hábitos específicos no se produce de golpe (...) pasa a través de una serie de etapas cuyo carácter depende de la complejidad del contenido que ha de ser dominado y de la reciprocidad del estudiante (p 45).

Sin pretender agotar el tema educativo del ocio, eje de esta investigación, se hace esta primera aproximación para abordarla ampliamente en un apartado posterior (Educación del Ocio).

d) Dimensión terapéutica

Hace referencia a la salud, estado de completo bienestar físico, mental y social (COMS, 2006), como recuperación de posibles pérdidas a través de procesos de rehabilitación, o prevención de enfermedades posibles (Cuenca, 2004). Para dar un ejemplo, se dirá que en la actualidad, para los mexicanos esta dimensión ha cobrado sentido con la problemática del sobrepeso y la obesidad, y es a través de la educación del ocio en su dimensión terapéutica que se puede intervenir para revertir y evitar este problema en futuras generaciones re-educando hábitos de ocio y uso del tiempo libre; de igual forma, puede intervenir en casos donde la genética deja huella y es necesaria una forma de vida dedicada a tener ciertas actividades y experiencias, sean de tipo físico, fisiológico o psicológico.

Coordenada de Ocio Ausente

El ocio es ausente cuando en el sujeto no existen prácticas que generen experiencias gratificantes, por tanto percibe como un mal el tiempo sin obligaciones; es decir, cuando el individuo ve su tiempo libre vacío y sin sentido en el que sólo está presente la apatía y el aburrimiento, en consecuencia éste le resulta negativo. Por ejemplo, una persona carece de ocio cuando no encuentra qué hacer durante su tiempo libre, consecuencia de no haber tenido experiencias

que le resulten placenteras y que le son posibles realizar durante este tiempo en el que decide qué hacer.

Es claro visualizar que la monotonía y la rutina generan aburrimiento, el cual se caracteriza por la pérdida de dinamismo temporal aludido a la creatividad, ya que cuando los sujetos repiten una y otra vez las mismas actividades, pierden el sentido de las cosas así como la capacidad creativa y espontaneidad para realizar, crear e innovar cosas, juegos, actividades, viajes, fiestas, etc. que le permitan romper con la rutina.

Para Csikszentmihalyi (2001), el ocio no es siempre beneficioso para el crecimiento y desarrollo humano, dice que el tiempo libre se desperdicia a no ser que mejore la complejidad psíquica estando activa; ya que malgastar el tiempo libre significa malgastar la propia vida.

Coordenada de Ocio Nocivo

Se refiere a las experiencias de ocio con consecuencias dañinas, reales o percibidas como tales individual o socialmente, las cuales no aportan algo al desarrollo de los individuos y tampoco al de la sociedad. Quien tiene este tipo de ocio, realiza prácticas que le pueden brindar experiencias placenteras o no, sin embargo la constancia en dicha práctica tiene consecuencias en lo individual y en lo social, por ejemplo:

La drogadicción es vista como una actividad negativa tanto para el individuo como para la sociedad. El daño individual se presenta debido a que las drogas son sustancias que al ser introducidas al organismo vivo (por cualquier vía), son capaces de actuar sobre el sistema nervioso central y provocar alteraciones físicas y/o psicológicas generando experiencias sensitivas novedosas o modificación de estados psíquicos, de modo que es capaz de modificar el comportamiento de las personas afectando su conducta social.

En síntesis, el ocio desde la postura de Ocio Humanista de Manuel Cuenca (1995, 2004, 2009), se categoriza en coordenadas y dimensiones a partir de las cuales es posible identificar la experiencia de los individuos en positiva (toda experiencia

hedónica y utilitaria para los individuos) o negativa (experiencias dañinas y ausentes) en función de la actitud que se tiene al realizar las actividades.

Asimismo, es importante hacer una nueva diferenciación con relación a la constancia o no de la vivencia /experiencia en ocio casual y sustancial.

3. Ocio sustancial y casual

A partir de Robert Stebbins (2012), el ocio se clasifica en: serio, casual y basado en proyectos, las cuales son experiencias radicalmente diferentes que se relacionan con estados mentales contrapuestos.

La experiencia de ocio serio sólo puede alcanzarse con reiteración y disciplina, implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción a través de actividades que los participantes encuentran tan importante y activa que, en la mayoría de los casos, se embarcan en una carrera de ocio con la intención de adquirir y expresar la destreza, conocimientos y experiencia necesaria en ella.

Stebbins (2012) menciona que ocio serio es:

La práctica sistemática de una actividad *amateur*, de voluntariado o un *hobby*, suficientemente sustancial, interesante y plena como para que el participante encuentre ahí un itinerario (de ocio), centrado en adquirir y expresar la combinación de habilidades, conocimientos y experiencia específicos de la actividad (p. 294).

El ocio serio implica perseverancia, esfuerzo, formación (dominio de conocimientos y destrezas adquiridas), ofrece beneficios duraderos (autorrealización, auto enriquecimiento, autoexpresión, regeneración de la identidad propia, sentimiento de realización, mejora de la imagen personal de cada uno, interacción social y sensación de pertenencia al grupo, los propios resultados duraderos de la actividad y la satisfacción personal que proporciona el ejercicio de la actividad); actúa en el ámbito social, (introduce a los sujetos en organizaciones, redes y contacto sociales de gran importancia) y contribuye en la estructura psicológica del sujeto relacionada con la identificación (los participantes suelen identificarse profundamente con las actividades que han elegido) (Cuenca, 2004).

El ocio serio desarrolla humanamente, diferencia, integra y hace vivir al hombre con más intensidad; el problema es que resulta más fácil encontrar placer en cosas que son fáciles y que están programadas en nuestros genes (sexo, dormir) (Cuenca, 2004).

Stebbins (2012) señala, que el ocio casual, se presenta en las actividades que ofrecen recompensa inmediata y no requieren de un entrenamiento específico para realizarlo y disfrutarlo. Es desempeño creativo en el corto plazo, razonablemente complicado, realizado una única vez u ocasional pero infrecuentemente, que se lleva a cabo en el tiempo libre, o en el tiempo liberado de obligaciones desagradables. En ese sentido, se entiende que son experiencias en las que no se requieren habilidades o entrenamiento específico para su disfrute. Se considera que estas experiencias son menos consistentes y no ofrecen la posibilidad de implicación y ocupación como las que tienen lugar en el ocio sustancial; empero es de carácter hedónico ya que tienen una dosis importante de placer o diversión para quienes participan en ellas.

Lewis (2000) agrega que el ocio casual cumple con el carácter hedónico y placentero del auténtico ocio para quien lo realiza; la diferencia existe en cuanto que el sujeto quiere vivir la emoción, excitación y placer de forma inmediata.

Las características de un ocio inmaduro, en ningún caso son negativas, la búsqueda del placer o la emoción, propias del ocio ocasional, no es algo que tenga que estar reñido con el ocio serio. El problema es quedarse ahí, pues quien vive el ocio sólo desde un horizonte hedonista y egocéntrico se separa del ocio como experiencia humana valiosa y no podrá trascender a vivencias de desarrollo humano más ricas e intensas por no tener una capacitación suficiente (Cuenca, 2004).

Para comprender de mejor manera el ocio casual y serio, se dirá que usar y recibir son verbos distintos pero a la vez, no son experiencias alejadas entre sí, la diferencia está inicialmente en la actitud y posteriormente en la consecuencia. Utilizar es mucho más fácil que recibir, usar nos remite al ocio ocasional, al ocio

como entretenimiento, mientras que recibir se refiere a la experiencia de ocio como encuentro y desarrollo. “Hacer del ocio un ámbito de encuentro que haga posible el diálogo la apertura y el enriquecimiento personal no es algo que surja espontáneamente, para que una generación valore algo, ha [de] conocerlo y disfrutarlo” (Cuenca, 2004:53).

Para finalizar, a continuación se describen los valores que se promueven a partir de la vivencia de ocio.

4. Ocio y valores

Los valores son cualidades reales que están en las cosas, instituciones y acciones de personas (Escámez, 2007), se forman e interiorizan en cada individuo a partir del contexto social en el que viven, son dignos de estima porque permiten la convivencia entre personas en respuesta a problemáticas de la vida diaria y se constituyen como ideales de personas y comunidades.

Los individuos adquieren valores durante los primeros años de vida a través del proceso de socialización en la familia de forma aislada (sin más interacción que la familia) y absoluta como un todo y en cualquier circunstancia. En la medida que los sujetos crecen y se amplían sus grupos, instituciones como la escuela, centros religiosos, organizaciones políticas y sindicales, influyen en la promoción de valores a favor de la pervivencia del grupo social, es decir, los valores que transmiten mantienen una constancia en el tiempo.

Asimismo los centros culturales, artísticos y deportivos a través de ofertar actividades extraescolares, son organizaciones que contribuyen en la promoción y formación de valores encaminados a lo preferible para los individuos y la sociedad.

Existe un universo rico en valores que va más allá de los propiamente morales, las personas, instituciones, sistemas sociales y las cosas, tienen cualidades dignas de estima, por ejemplo, los biológicos como la salud, de convivencia como la cortesía, económicos como la posesión de bienes, políticos como el debate público, intelectuales como la adquisición de conocimientos, creativos como el

pensamiento crítico, entre otros que se manifiestan de diversas formas y estima en cada cultura.

La presencia de unos valores u otros hace la diferencia entre culturas, pero fundamentalmente por el orden de preferencia que sus miembros dan a un tipo de valor sobre otro, por ejemplo hay culturas en las que los valores económicos son los prioritarios mientras que en otras culturas, sus miembros conceden más importancia al cuidado de la naturaleza (Escámez, 2007).

Un valor aprendido por una persona, es una convicción o creencia duradera en la que se eligen formas de conducta sobre otras que como contenido de aprendizaje, se refiere a las concepciones individuales de lo que es preferible para el sujeto; cabe destacar que no todas las creencias son valores pero sí, aquellas que se refieren a un significado o fin de acción considerado como preferible a otros.

El valor es un modo de preferencia que incluye la cualidad de la obligatoriedad aprendida por el sujeto dentro del grupo o sistema social al que pertenece. Lo preferible siempre es una concepción personal referida al propio individuo, a los demás o a un conjunto social pero siempre responde a la satisfacción o insatisfacción del concepto que cada persona tiene de sí misma (Escámez, 2007).

Por ejemplo, la práctica regular de actividades promotoras de experiencias hedónicas en las que el individuo refuerce su personalidad, identidad y autoestima, además de generar un ocio serio, formará una vivencia de ocio autotélica (recuérdese que éste es el verdadero ocio) que contribuirá en la formación del autoconcepto en la medida que desarrolla habilidades físicas, intelectuales y destrezas para la resolución de problemas y con ello consolidar una fuerte autoestima, reafirmar la personalidad e identidad. De modo que las experiencias de ocio tienen un fuerte vínculo con la formación de valores positivos para el individuo y la sociedad.

Recuérdese que los valores de una persona son esenciales para el autoconcepto, son los parámetros a partir de los cuales cada sujeto se percibe así mismo como competente y moral, explican sus actitudes y también su comportamiento.

Los valores son convicciones de lo preferible, obligatorias en cuanto producen satisfacción porque llevan al sujeto a considerarse como competente y moral, ya que ello exalta el concepto que de sí mismo se ha formado por la influencia de la sociedad en sus distintas agencias.

De forma contraria, un apersona que no ha sido formada en diversas instituciones con valores sólidos y perdurables que le permitan éxito en sus actividades, es una persona incompetente en una situación dada y en un ámbito concreto cuando ve que su actuación es deficiente (en destrezas, habilidades, inteligencia, capacidad de catar la realidad correctamente). Una persona inmoral es aquella que se va haciendo daños a sí misma y a los otros. En términos de ocio, son personas que carecen de una experiencia de ocio positivo y contrariamente viven un ocio nocivo.

Entre los valores que el ocio humanista promueve se puede mencionar la libertad, la satisfacción, la gratuidad, la identidad, la superación, la formación y la justicia, los cuales se consideran esenciales para entender el ocio y en cuanto valores positivos, son importantes para desarrollar la vida humana (Madariaga, 2011).

La libertad desde una concepción de ocio (se refiere a una libertad percibida) responde a un punto de vista psicológico puesto que es condicionada, acepta limitaciones reales del ser y circunstancias; por ejemplo, la libertad de participación se refiere a una orientación social que reconoce la distinción entre la libertad individual, relacionada con los intereses propios, diferenciada de los intereses comunitarios, con los que puede coincidir o no, dentro de unos límites (Madariaga, 2011).

La superación (acción y efecto de superar) es trascender, ir más allá de. Superarse respecto a alguien, ser superior a alguien, pero también superarse respecto a uno mismo, hacer algo mejor que en otras ocasiones. En ambos sentidos la superación se relaciona con el vencimiento de obstáculos y dificultades. Tiene su horizonte en la excelencia y ésta es calidad superior, algo que se hace digno de singular aprecio y estimación. No se entiende sin el esfuerzo, el vigor, fuerza física o ánimo para conseguir algo venciendo

dificultades. El esfuerzo requiere brío, empleo de elementos costosos en la consecución de algún fin.

Platón y Aristóteles defendieron un ocio unido al esfuerzo y el ejercicio de la libertad. Esfuerzo y libertad están presentes tanto en el ejercicio físico como en el intelectual, son valores compartidos que permiten el encuentro entre los competidores, pero también el intercambio intelectual entre los amantes del conocimiento y la cultura (Madariaga, 2011: 40).

La superación siempre implica formación, por tanto el aprendizaje, en cuanto proceso inseparable de la condición humana, es un continuo que abarca toda la vida independientemente de la edad o etapa en la que se viva. Un ocio asociado a la superación y el esfuerzo nos abre a la formación continua y a la adquisición de nuevas actitudes y valores necesarios para una sociedad en permanente cambio e innovación, la formación a través del ocio abre múltiples posibilidades de mejora para todas las edades. En el ocio, como en la vida, estamos sometidos a un continuo cambio que requiere.

Finalmente *la justicia- deber* es considerada una virtud por la que se respetan los derechos de las personas en tanto que son consideradas como iguales. Pero también la justicia es la igualdad entendida como relación que cualquier intercambio justo establece de inmediato entre los que no son iguales (Madariaga, 2011). Por ejemplo:

El ocio digno sólo se puede llevar a cabo a través de un ocio justo e inclusivo. Para hacerlo posible se requiere la apertura a los demás ciudadanos y el reconocimiento activo de sus derechos. Favorece el desarrollo y permite que las personas se sientan parte de un lugar, con una identidad cultural determinada, no por ello exenta de conflictos y contradicciones. La ciudadanía moderna conlleva la aceptación del otro como sujeto de derechos y deberes, como un interlocutor válido en la toma de decisiones, como un conciudadano (Madariaga, 2011:41).

En conclusión, el ocio es una actitud positiva que se toma frente a las actividades que cada sujeto elige, decide y gestiona, por tanto es una experiencia gratificante en la que lo lúdico, lo artístico, la contemplación o la aventura desencadenan un bienestar que permite el desarrollo integral de los individuos ya que se adquieren hábitos, valores y formas de vida.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

Para entender las prácticas de niños y niñas entre 10 y 11 años en la Ciudad de México durante su tiempo libre, fue necesario tener un acercamiento histórico, teórico y conceptual del ocio desde la corriente humanista, en particular de aquella que desarrolla Manuel Cuenca Cabeza (1995, 2004, 2009), la cual se describe en el apartado anterior.

Mi aproximación a dicha teoría, surge a partir de la búsqueda de información relacionada con los beneficios que las actividades extraescolares proporcionan al individuo, tema de interés desde mi propia experiencia de ocio.

En principio los autores de corriente humanista Puig Rovira y Jaume Trilla (1996) son quienes me acercaron al concepto de ocio:

Dedicación personal y social orientada hacia la elevación de la persona y de la colectividad, teniendo en cuenta el ambiente (...) pero como contexto natural y simpático donde el hombre y los hombres se mueven y se realizan libre y creativamente con un esfuerzo de optimización natural y espiritual (p. 11).

Dichos autores a través de su libro *Pedagogía del Ocio*, definen a ésta como “la pedagogía del tiempo disponible, del desenvolvimiento personal y colectivo, en el que se hace indispensable la libertad, la espontaneidad y el espíritu creativo” (p. 11).

A partir de dicha referencia surge el interés por conocer el ocio a profundidad, presentándose al mismo tiempo los obstáculos relacionados con la falta de información en México respecto al tema, escasas investigaciones relacionadas y profesores e investigadores con poca experiencia en esta área de conocimiento. La documentación realizada en bibliotecas y la orientación de profesores del Diplomado en Recreación (impartido por Centro de Educación Continua de Estudios Superiores del Deporte en la UNAM) permitieron encontrar e identificar que mucha de la información relacionada con teoría y estudios de ocio a las cuales se tiene acceso en México provienen de la Universidad de Deusto (UD) en Bilbao, España, lo que despertó un gran interés por conocer la postura Humanista que dicha institución tiene respecto al ocio.

1. Enfoque metodológico

Dicha información, permitió identificar que el ocio, al ser una experiencia principalmente individual llena de sentido para el sujeto, es conveniente mirarlo desde la postura fenomenológica. Los antecedentes de este enfoque se suscriben a la filosofía (ciencia que trata la esencia de las cosas naturales) y la sociología (ciencia que pretende entender la acción social para explicarla causalmente en su desarrollo y efectos) (Weber, 1944). Su principal rasgo es la comprensión de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de los individuos, lo que permitió dar respuesta a la pregunta planteada para esta investigación e identificar ¿Qué prácticas, deseos e influencias tiene el ocio de niños y niñas de 10 y 11 años?

Se ha de mencionar que el enfoque fenomenológico se subdivide en una amplia gama de marcos teóricos y escuelas de pensamiento de las ciencias sociales, entre las que se encuentran el interaccionismo simbólico y la etnometodología (Taylor y Bodgan, 1990). Esta investigación se enmarca dentro de lo que se conoce como interaccionismo simbólico, el cual atribuye una importancia primordial a los significados sociales que los individuos asignan al mundo que les rodea. George Mead, John Dewey, William James y Herbert Blumer son algunos teóricos que han contribuido en consolidar este enfoque metodológico.

Blumer (1982) menciona que la sociedad se compone de personas involucradas en acción y esta acción es el resultado de la apropiación de significados culturales y sociales de un contexto. Al respecto Luckmann (1996) dice que la acción al ser forma fundamental de la existencia social del hombre, conforma la sociedad puesto que la acción es producción, reproducción y comunicación; es decir las sociedades son el resultado del conjunto de múltiples actos y actores quienes se comportan en y por un contexto, siguen reglas de un orden social o bien las rompen conscientemente.

El ocio al ser una expresión social, se vive de diversas formas como consecuencia del significado que de forma individual y colectiva se le atribuye, por ello la importancia de conocer el entorno social para entender la acción de los individuos,

en este caso las prácticas cotidianas durante el tiempo libre de los niños y niñas de 10 y 11 años en la Ciudad de México y Bilbao.

Al respecto Cuenca (2004) menciona:

La experiencia de ocio no se explica sólo en sí misma, sino en cuanto inserta en sus coordenadas espaciotemporales. La persona no vive únicamente su vida como individuo (...) participa de su época y de sus contemporáneos (...) [asimismo] se perciben y se viven con un horizonte espaciotemporal que se refiere tanto a la persona como a la comunidad en la que vive (...) la complejidad del ámbito (...) en el que entendemos que se debe ubicar la experiencia de ocio. Las experiencias de ocio, en cuanto experiencias humanas, no se entienden solo desde la subjetividad, hay que afirmar también, la importancia de otros elementos objetivos como lugar tiempo, duración, novedad y época (p. 44, 45).

La acción social se entiende como el obrar cotidiano de los hombres, la cual se desarrolla al establecer relaciones de diversos tipos y en distintos ámbitos dentro un espacio social.

Siguiendo a Blumer (1982) el interaccionismo simbólico tiene tres premisas fundamentales: 1) “el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él” (p. 2), es decir el significado determina su actuar.

2) “el significado de estas cosas se deriva de, o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con su prójimo” (p. 2). Por ejemplo la interacción constante entre padres e hijos contribuye en la transmisión de significados sobre los gustos e intereses de los padres quienes al ser la base psico- afectiva del infante, son transmisores de preferencias, valores culturales, ocio y aficiones a sus hijos; y

3) “los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a sus paso.” Por ejemplo, cuando alguien acepta para sí una actitud determinada, aprendida en otros conveniente para sus fines, observa y se da cuenta de ciertas probabilidades objetivas al tener ciertas conductas o imita una conducta ajena porque está de moda o porque vale como distinguida en cuanto estamental, tradicional, ejemplar o por cualquier otro motivo semejante.

En síntesis, las personas aprenden significados a medida que interpretan y definen diversas situaciones que viven, los cuales se forman a partir de los

conceptos que hasta ese momento tiene y de cómo aprecie la situación (Taylor y Bodgan, 1990).

Por otro lado, la escasez de información respecto al tema de investigación resultó ser un problema, el cual tuvo a bien ser resuelto a partir de la posibilidad que dentro del programa de Posgrado en Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y el apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) se tuvo para realizar una estancia de investigación durante un semestre (del 21 de marzo al 5 de agosto de 2012) en el *Instituto de Estudios de Ocio* en la Universidad de Deusto en Bilbao, España, bajo la tutela del Dr. Emérito Manuel Cuenca Cabeza (importante teórico contemporáneo de la corriente humanista y autor de la Teoría de Ocio Humanista), durante la estancia de investigación.

Dicha estancia permitió documentar y entrevistar a expertos en el tema, reconocer un contexto donde el ocio tiene un sentido positivo para la población, así como realizar trabajo de campo; por ello, los escenarios en los que se desarrolló esta investigación, sin dejar de lado el enfoque fenomenológico, permiten realizar un análisis de contrastación de la información, a partir del cual se logre hacer una comparación de aspectos en torno a las actividades del tiempo libre de niños y niñas de 10 y 11 años que habitan en la Ciudad de México con quienes habitan en Bilbao, España.

Por ejemplo, en México como en Bilbao son comunes las casas y centros de cultura, polideportivos, escuelas de baile, música, entre otras a las que algunos niños, jóvenes y adultos asisten como parte de sus actividades cotidianas fuera del horario escolar y laboral. Sin embargo y pese a que se tienen espacios deportivos, culturales y recreativos en ambas ciudades con características distintas, qué condiciones favorecen la formación de un ocio positivo, qué favorece la industrialización del ocio (a través de consolas de videojuegos y espectáculo) y qué consecuencias se tienen.

En México a diferencia de Bilbao se tiene un concepto de ocio negativo y ajeno al desarrollo del individuo. Por ejemplo, en la *Encuesta para padres y tutores de niños y adolescentes* (Huertas, 2010) aplicada a padres con hijos inmersos en

actividades deportivas, se define ocio como pérdida de tiempo y quisieran evitar sus hijos lo tuvieran ya que lo relacionan con ociosidad, vagancia y tiempo perdido. Algunos otros mencionan que es un tiempo en el que sus hijos pueden decidir no hacer nada y descansar o realizar actividades que no impliquen ningún aprendizaje ni desarrollo; sólo el que la mente se relaje al no estar activa (Huertas, 2010). En consecuencia se desconocen los beneficios que el ocio tiene en el desarrollo de los individuos.

En Bilbao y en general en la sociedad Española, el concepto de ocio es reconocido y valorado como positivo a pesar de no formar parte del lenguaje cotidiano de los niños y tampoco de los adultos. Sin embargo “esto no significa que los niños y las niñas carezcan de una noción bastante precisa de su significado y, sobre todo de las dimensiones que alcanza a sus propias vidas” (Gaitán, 2011, 53).

Las similitudes y diferencias culturales entre México D.F. y Bilbao, España permiten establecer una relación en la que se puede contrastar el desarrollo y apropiación del concepto de ocio, las prácticas del tiempo libre de niños y niñas en ambas ciudades así como las limitantes para realizar una u otra actividad, entre otras.

Si bien es cierto que la contrastación trata de confrontar una cosa con otra, se deben resaltar las bondades o ventajas que este tipo de prácticas promueven en el desarrollo de conocimiento.

Sartori (1994) menciona que la comparación se hace para situar, aprender de las experiencias de otros y explicar mejor alguna situación o problemática, para lograrlo se deben considerar aquellas propiedades o características que son comparables con respecto a las otras, es decir, se deben buscar atributos semejantes y establecer relaciones entre dos o más variables.

Asimismo se ha de mencionar que los estudios comparativos son factibles en cualquier tipo de investigación y método científico, siempre y cuando se determinen los aspectos a comparar y se establezcan estrategias para realizar el análisis comparativo, para el cual se deben describir (fase de documentación y conocimiento) los puntos a confrontar, interpretar los datos (fase de organización

de la información), hacer yuxtaposición (se confronta la información) y finalmente la comparación (evaluación y conclusiones) (Reventós,1983).

Fuentes y Rodríguez (2009) mencionan que los estudios comparativos permiten tener conocimiento de situaciones anteriores así como de otras sociedades y partir de ello para esbozar una guía que oriente la solución de un problema concreto, siempre y cuando se contextualice cada sociedad.

Asimismo es necesario hacer una relación analógica entre diferentes realidades, ésta es la base de la comparación que permite establecer correspondencia entre realidades pudiendo establecer grupos y clasificarlas.

Contexto de investigación

El contexto permite acotar y describir las condiciones espacio-temporales que se presentaron durante el proceso de investigación, entiéndase éste a partir de la construcción del objeto de estudio y hasta la escritura del reporte. Hacer referencia al momento histórico, actores y escenarios de investigación permite dar una visión general del contexto en el que se inscribe la pesquisa y comprender lo que se investiga.

Es conveniente señalar que esta investigación tuvo lugar en dos escenarios socioculturales distintos, la Ciudad de México (mi ciudad natal) y Bilbao, España (ciudad de interés por la publicación de investigaciones realizadas con relación a temas de ocio), los cuales se describen a continuación:

2. En Bilbao, España (marzo-agosto de 2012)

Aproximación al contexto

Bilbao es Capital y Municipio de Vizcaya, provincia de País Vasco (reconocido como nacionalidad histórica por su Estatuto de Autonomía y por la Constitución Española); ubicado al norte de España. Tiene colindancia al norte con el Mar Cantábrico y Francia, al sur con la Rioja, al oeste con Cantabria, Burgos y al este con Navarra.

Actualmente Bilbao cuenta con 355 000 habitantes con una densidad de población de 8512,24 hab/km² (INE, 2013a). Es una ciudad limpia, ordenada con amplia y eficiente red de transporte automatizado (Bilbobus, Bizcaybus, Tranvia y Metro

Bilbao) y sustentable (con préstamo de bicicletas públicas, Bilbon bizi), atractiva al turismo, a la práctica de actividades deportivas recreativas y culturales.

En su paisaje, la arquitectura es diversa y contrastante, se observan construcciones modernas y vanguardistas (Museo Guggenheim, la Alhóndiga) así como edificios históricos (Basílica de Nuestra Señora de Begoña, Universidad de Deusto) que permiten ver la transformación de la Ciudad. Cuenta con montes, áreas verdes, la Ría (rio Nervión) y playas.

Las viviendas en general son departamentos verticales de 8 y 10 pisos pero también cerca de los montes se pueden observar algunas casas de dos o tres pisos. Los montes están muy cerca de la urbe y se utilizan como parques naturales, durante los fines de semana familias o grupos de amigos asisten para dar un paseo, conversar, ejercitarse o contemplar la ciudad. Si se observan los montes desde la Ría se aprecian vacas que salen a pastar durante el día.

La Ría (llamada así por ser un río de agua salada que cambia su altura y dirección de corriente durante el día) atraviesa y divide la ciudad, a la orilla cuenta con un barandal blanco de un metro de altura, bancas de madera y algunos accesos libres con puerta y escaleras para los ciudadanos a través de los cuales se puede ingresar a mojarse los pies, subirse a un kayak o realizar piragua.

Al borde de la Ría hay una ciclo vía de asfalto (muy bien conservada) que es utilizada por las personas que se transportan en bicicleta y/o patines, y aunque además existe banqueta, también es compartida con los peatones. Las banquetas varían sus dimensiones a través de la Ría, en algunos tramos es más amplia que en otros y en los que es más ancha, cuenta con jardineras, arbustos y árboles; también existen camellones en los que se cuenta con áreas recreativas para infantes (en muy buen estado). A través de la Ría se pueden encontrar diversidad de puentes que comunican ambas partes de la Ciudad, algunos cuentan con escaleras y elevadores (La Salve), otros son construcciones muy modernas de metal (Zubizuri) y algunos otros comunican autos y peatones (Puente Deusto y Puente del Ayuntamiento), por ejemplo el Puente Deusto permite el paso de

vehículos y peatones, pero también es elevadizo porque anteriormente era utilizado para el libre paso de barcos, sin embargo ya no se tiene actividad portuaria.

El clima en Bilbao durante los meses de marzo y abril es lluvioso con temperaturas no mayores a los 15 grados centígrados y no menores a los 4 ó 5 grados, con cielo cubierto. Las actividades que los bilbaínos realizan al aire libre durante los meses lluviosos son carrera, caminata, paseo en patines, bicicleta, canotaje y algunos niños entre los 8 y los 12 años salen a jugar al área de juegos con sombrilla.

El verano es la estación más esperada por los bilbaínos, en esta época (de junio a agosto) las temperaturas llegan a su máximo con 26 grados centígrados, con cielo despejado y lluvias esporádicas. En esta época las actividades que más se realizan al aire libre son paseo de adultos mayores caminando o en silla de ruedas así como la contemplación de la Ría (en las bancas), carrera, caminata, paseo en patines, bicicleta, canotaje, para los adultos y jóvenes carrera y caminata deportiva, paseo en bicicleta y patines, en las áreas recreativas (juegos, canchas y pistas para patinetas) mayor afluencia de infantes, jóvenes y padres de familia así como la visita a las playas más cercanas (en metro a 40 min) en las que los más jóvenes practican surf y juegos con raquetas de madera, los adultos pasan tiempo en familia o se sientan a realizar alguna lectura de libros.

Se percibe un pueblo unido, organizado y respetuoso del tiempo y descanso de los ciudadanos, valores que se observan en la vida cotidiana, por ejemplo:

- Unido y organizado, porque fue sorprendente observar el 29 de marzo de 2012 en la “Huelga General” la respuesta que la población tuvo para manifestarse en contra de la reforma laboral y de negociación colectiva así como defender los 'derechos sociales y laborales de Euskal Herria (El Mundo.es, 2012), para la cual se paralizó la ciudad, los ciudadanos no laboraron, las tiendas y supermercados permanecieron cerrados durante todo el día, no funcionó la red transporte y sobre la calle, en silencio con

pancartas y mucho orden la manifestación se dirigió hacia el Casco Viejo (centro de la ciudad).

- Respetuosos del tiempo, por su puntualidad al inicio y término de sus actividades y labores, valor que se percibe en el actuar cotidiano, todo pasa con el tiempo que debe pasar, nadie va de prisa, se prevé el tiempo para cada destino y se es puntual.
- Respetuosos del tiempo de descanso de los ciudadanos, por ejemplo: en los supermercados se niega el acceso a realizar las compras 5 minutos antes del cierre pues el horario del trabajador expira al punto de la hora indicada. Los trabajadores durante su turno laboral son muy amables y calmados para realizar su trabajo pero exigentes en el momento que se violan sus derechos (como el descanso).
- Asimismo se pueden encontrar heladerías cerca de las áreas recreativas, las cuales dan servicio todos los días y cierran (aprox. 2horas) en la hora de comida del trabajador. Finalmente, los domingos no se labora, es descanso para todos y se observa gran afluencia de familias y personas adultas en los parques o haciendo caminata al borde de la Ría.
- Se percibe un nacionalismo arraigado, no permiten que se les confunda o se les involucre en la crisis de España y por el contrario comparten la idea separatista que promovía la ETA. No se niega que hay desempleo pero jamás, como en España (Madrid). Este nacionalismo es bien reflejado en su fanatismo por el “Atletic de Bilbao” (equipo de futbol de país Vasco) por quien en cada juego se reúnen con amigos y/o familiares (desde el abuelo en silla de ruedas y el bebé de meses) para ver los partidos (principalmente en bares sin problema para entrar con los niños).

Estancia de investigación

El Instituto de Ocio realiza y publica investigación con relación a temas de ocio y en éste se tuvo la primera tutoría (jueves 22 de marzo de 2012) con el Dr. Manuel

Cuenca, ésta permitió orientar las inquietudes y reestructurar el proyecto de investigación construido hasta marzo de 2012.

El co-tutor Manuel Cuenca al identificar la orientación y delimitación del objeto y sujeto de estudio, la *educación del ocio en niños y niñas de 10 y 11 años*, sugirió investigar la educación del ocio en todas sus manifestaciones (lúdicas, creativas, etc. ya que la orientación que se tenía se enfocaba sólo en la dimensión lúdica) y utilizar los *grupos de discusión* como herramienta para la obtención de datos. Por ello las tareas a realizar a partir de este encuentro, se enfocaron en reestructurar el proyecto, revisar los planteamientos de la Teoría de Ocio Humanista de Manuel Cuenca y estudiar la técnica de los Grupos de Discusión.

En este momento las condiciones para realizar el trabajo de gabinete no eran óptimas, por un lado y en primera instancia se debía encontrar un lugar para alojarse y por el otro, los trámites en la Universidad de Deusto para el acceso al CRAI (biblioteca) estaban en proceso, situación que cambió durante la siguiente semana y se trabajó lo acordado con el tutor.

La revisión del libro *Pedagogía del Ocio: Modelos y Propuestas* de Manuel Cuenca (2004), permitió tener una visión más clara y precisa respecto al ocio, la manera de estudiarlo y realizar investigación; asimismo la documentación realizada respecto a los *grupos de discusión*, permitió conocer esta herramienta para la obtención de datos y al mismo tiempo dar cuenta de las bondades, pero sobre todo de las dificultades que se presentarían para tener informantes en Bilbao, ¿cómo realizar los grupos de discusión en Bilbao?, ¿cómo lograr acceso a los niños?, ¿en qué lugar se podría invitar a los niños y sus padres para participar?, ¿en dónde se realizarían las sesiones?, la situación no fue sencilla, la condición de extranjera limita muchas acciones.

Hacían falta grabadoras para las sesiones con los Grupos de Discusión, ¿en dónde se podría conseguir una?, en cuanto los recursos humanos para llevar a cabo los grupos de discusión, ¿quién podría apoyar el proyecto y acudir a las sesiones?

Al paso del tiempo, el trabajo de gabinete y la estructuración del proyecto permitieron realizar una primera entrega (24 de abril de 2012) al tutor para

revisión, en este segundo encuentro con el Dr. Manuel Cuenca, se entregó la reestructuración del planteamiento del problema, la estructura del marco teórico y lo referente a los grupos de discusión como herramienta a utilizar.

En esta asesoría, el tutor se cercioró de que la tesista tuviera manejo de la teoría de ocio y la técnica de los grupos de discusión, hizo nuevas sugerencias para llevar a cabo los grupos como: la elaboración de las preguntas para los grupos y facilitó el acercamiento con investigadores del Instituto de Ocio para solicitar orientación (*tips*) relacionada con la experiencia en el manejo con Grupos de Discusión, así como la posibilidad de ingresar a los colegios o instituciones en los que ellos habían colaborado (entrevistas entre el 25 de abril y el 10 de mayo del 2012).

La orientación por parte de los investigadores del Instituto de Ocio con quienes se tuvo contacto fue de mucha utilidad para preparar los recursos necesarios; sin embargo el ingreso a las escuelas, a pesar de los esfuerzos, no fue posible a través de ellos. El tiempo corría y la posibilidad de ingresar en alguna institución que tuviera cautivos a los sujetos de estudio se desvanecía. Se creyó que la única opción que resultaría era salir a las calles y buscar niños que quisieran ser entrevistados, pero parecía ser una idea fuera de la realidad, hubo momentos en los que la posibilidad de hacer trabajo de campo durante la estancia se anulaban, solicitar permisos para ingresar a las escuelas llevaba su tiempo y el periodo lectivo de los Colegios pronto llegaría a su término el 20 de junio de 2012.

Grupo ACEX (Actividades Complementarias y Extraescolares) a través de una invitación (10 de mayo de 2012) dirigida al Dr. Manuel Cuenca permitió vislumbrar una posibilidad para el ingreso a los colegios públicos. Se trataba de una exposición organizada por dicho grupo del 7 al 11 de mayo de 2012 en Casa de Cultura “Campoamor Barakaldo” en un horario de 9:00 a 18:30. Se realizó “observación participante” los días jueves 10 y viernes 11 de mayo (sólo fue posible estos días ya que la información se obtuvo el mismo 10 de mayo).

2.1. Programa de Actividades Complementarias y Extraescolares (ACEX)

Este programa nace como respuesta a una oferta educativa insuficiente en su amplitud, poco atrayente en su contenido y escasamente formativa respecto a las actividades complementarias (se consideran actividades complementarias a las organizadas por los centros durante su horario escolar, de acuerdo con su proyecto curricular); estas actividades tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas (por el momento, espacio o recursos que utilizan) y las extraescolares de los Centros Educativos. Se incorpora al Sistema Educativo del País Vasco por resolución del departamento de Educación del Gobierno Vasco el 31 de agosto de 1995.

ACEX está a cargo de un colectivo de docentes (dependientes del Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura del Gobierno Vasco) responsables, en cada uno de los centros educativos pertenecientes al programa. Son profesionales que con dedicación exclusiva y a jornada completa, desarrollan su capacidad docente tras los objetivos de los propios proyectos (cada docente desarrolla un proyecto que se avala en uno de los 5 ámbitos que conforman ACEX) y los objetivos del programa ACEX:

Optimizar y rentabilizar los recursos humanos y materiales de los propios centros escolares y abrir las escuelas al entorno más tiempo de sus horarios lectivos, para que los alumnos y alumnas tengan opción a participar en actividades que desarrollan sus capacidades psicomotoras, afectivas y cognitivas (ACEX, 2013b).

Programa ACEX comprende dentro del País Vasco tres entidades: Álava (*Araba*), Vizcaya (*Bizkaia*) y Guipuzcoa (*Gipuzkoa*).

Viscaya (entidad en la que se realizó el trabajo de campo) cuenta con 139 programas, 139 profesores y por tanto 139 escuelas que permiten dar un paso significativo a favor de una buena oferta extracurricular al facilitar que profesionales de la enseñanza, en su voluntad de mejorar la calidad de ésta, diseñen y desarrollen proyectos novedosos, motivadores, capaces de transmitir ilusión a alumnos y alumnas y potenciar sus actitudes de comunicación, colaboración, investigación, solidaridad y superación.

Como docentes, forman parte del cuerpo docente del Centro en el que prestan servicio. La Administración Educativa garantiza la formación específica de los profesores a través de seminarios, grupos de trabajo y reuniones mensuales por área.

Son cinco los ámbitos que conforman el programa ACEX:

1) Biblioteca (ACEX, 2013b).

Su objetivo principal se enfoca al desarrollo de hábitos lectores que potencien la capacidad de selección crítica y descubran la satisfacción del ocio compartido y creativo

2) Medio Ambiente (ACEX, 2013b).

Busca desarrollar actitudes de sensibilización, concientización y respeto al medio ambiente para despertar un interés hacia el cuidado de éste, así como mejorar los hábitos de higiene y alimentación en los individuos.

3) Expresión Artística (ACEX, 2013b).

Pretende potenciar la creatividad, imaginación y habilidad manual así como la seguridad de sí mismo para expresarse a través de las artes.

4) Deportes (ACEX, 2013b).

Su objetivo es promover la práctica deportiva para el disfrute, el desarrollo de hábitos de conducta e higiene.

5) Nuevas Tecnologías (ACEX, 2013b).

Su principal objetivo es dinamizar y optimizar las nuevas tecnologías para el aprovechamiento de éstas en el refuerzo de contenidos

Exposición anual del Programa Actividades Complementarias y Extraescolares

Dicha exposición es muestra del trabajo realizado durante el periodo lectivo de los niños y niñas de escuelas primarias públicas dirigidos por profesores afiliados a Grupo ACEX, en mayo de 2012 fue montada en Casa de Cultura Campoamor Barakaldo, en Barakaldo (municipio contiguo a Bilbao). La invitación a ésta es abierta a padres, tutores, público en general, escuelas afiliadas y no afiliadas a grupo ACEX, el objetivo de invitar a las escuelas afiliadas al grupo es conocer y

dar a conocer el trabajo que se realiza en los centros, ya que cada profesor implementa el programa que diseña y desarrolla con la estrategia que considere conveniente, es decir, cada profesor es un programa. La invitación a escuelas ajenas a grupo ACEX permite acercar e interesar a profesores y alumnos para unirse con alguna propuesta.

Los cinco programas que integran grupo ACEX presentan ejemplos de lo trabajado durante el periodo escolar, algunos muestran cuentos y manualidades terminadas otros desarrollan talleres que ejemplifican el cómo trabajan y algunos otros organizan actividades que permiten identificar habilidades desarrolladas en áreas como informática, bibliotecas y deporte escolar.

La visita realizada a la exposición de Grupo ACEX permitió conocer lo que se hace, cómo se hace e identificar informantes clave a quienes se les realizó “entrevista abierta” para conocer su forma de trabajo, la variedad de talleres y la vía de acceso para realizar trabajo de campo en escuelas de País Vasco. Al ser esta exposición el cierre de actividades de todos los programas, se contó con la presencia del Coordinador de Grupo ACEX quien amablemente concedió una entrevista posterior (dos semanas después), en la que aportó información referente al origen, organización, actividades, problemáticas y financiamiento de Grupo ACEX, asimismo se aprovecho ésta y se solicitó apoyo para ingresar a escuelas incorporadas al programa y realizar los Grupos de Discusión (información de escuelas e informantes en Capítulo III, apartado 4).

3. En Ciudad de México (agosto 2012- marzo 2013)

Proceso de investigación

La experiencia de investigación en entornos escolares en el área de educación física por parte de la tutora, permitió establecer empatía e interés por los temas relacionados con el ocio, y con ello un excelente acuerdo, entendimiento y comprensión de las inquietudes que guiaron esta investigación, las cuales permitieron a la tutora, guiar y orientar el problema de investigación así como reconocer la pertinencia de la estancia de investigación realizada en el Instituto de Ocio en la Universidad de Deusto en Bilbao, España.

Previo a la estancia de investigación, se logró acotar el proyecto de investigación, identificar al sujeto y objeto de estudio así como la orientación metodológica.

La experiencia en el extranjero permitió dar una nueva orientación al proyecto de investigación y a partir de dicha reestructuración se decidió continuar con el proyecto de tal forma que se pudiera realizar una contrastación entre las prácticas deseos e influencias del ocio de niñas y niños de Bilbao y Ciudad de México.

En principio se reconoce que el trabajo de campo realizado en dos escuelas públicas de nivel básico en País Vasco debía tener continuidad en Ciudad de México con la finalidad de lograr identificar elementos a contrastar que permitieran determinar diferencias, semejanzas y áreas de oportunidad para el desarrollo e implementación de programas dirigidos a la educación del buen uso del tiempo libre, hacia una educación del ocio; para ello lo conducente fue identificar escuelas con características similares a las de Vizcaya.

Para realizar trabajo de campo en Ciudad de México, fue necesario indagar a través del portal web (www.basica.sep.gob.mx/) de la Secretaría de Educación Pública (SEP), institución encargada de los asuntos educativos de los Estados Unidos Mexicanos y dar inicio a la siguiente etapa de investigación.

Dicho portal, fue guía de entrada para identificar la diversidad de programas que la SEP tiene para la formación de los niños, niñas y adolescentes de educación básica.

El programa que más se adecúa en horario y características requeridas para esta investigación es el “Programa de Escuelas de Tiempo Completo” (PETC), el cual tiene como objetivo *Contribuir a mejorar las oportunidades de aprendizaje de los alumnos de las escuelas públicas de educación básica mediante la ampliación del horario escolar*; pero qué implica la ampliación del horario escolar y a qué aprendizajes se refieren con este objetivo.

La falta de información, sugirió indagar dos cuestiones, por un lado sondear con algunos padres de niños en escuelas con horario ampliado, cuál es el tiempo escolar de sus hijos y al mismo tiempo sondear la posibilidad de conseguir una cita con el director de la escuela como una vía de acceso a éstas (a través de sus

propios padres o alumnos); se consideró que esta acción facilitaría la entrada a los centros escolares, sin embargo no fue posible.

El sondeo permitió recabar información diversa en cuanto a los horarios y programas que se implementan en las escuelas primarias públicas, a partir de ello se lograron identificar 3 modalidades distintas: las escuelas de Jornada Completa, de 8:00 a 16:00 horas; las de Jornada Integral con un horario de 8:00 a 18:00 y las de Jornada Ampliada de 8:00 a 14: horas.

La diversidad de horarios y programas desató confusión para la elección del tipo de escuelas, sin embargo con ayuda de la tutora y algunos colegas del posgrado involucrados con la SEP se logró obtener información para acudir a la Coordinación de Difusión y Enlace del Programa de Escuelas de Tiempo Completo (PETC) de la SEP. Sin previa cita se localizó al coordinador y asesor enlace del PETC quienes otorgaron una entrevista durante aproximadamente 40 min; en ésta se puntualizaron aspectos referentes al programa en cuestión (se incluyen en la descripción del programa en el Capítulo III, apartado 3.1); se solicitó el planteamiento pedagógico en el que se basan para ejecutar el programa en las escuelas y para tal fin fue otorgado el manual de “Orientación Pedagógica” y “Caja de Herramientas” que reciben los profesores y directores de las escuelas incorporadas al PETC.

Durante la entrevista abierta realizada al coordinador y asesor enlace (ambos en una sesión), se logró identificar la diversidad de programas relacionados con la ampliación en horario de la jornada escolar y sus características. En principio se aclaró que se tienen 3 programas en los que se ha ampliado el horario lectivo:

- El PETC es un programa que se implementa a nivel nacional, cubre un horario de 8:00 a 16:00 hrs. y es el que más interesó para esta investigación, en principio por ser similar al horario de las escuelas de Vizcaya y además por las actividades que se desarrollan.
- Las Escuelas de Jornada Ampliada tienen un horario de 8:00 a 14:00 e incluyen como actividades extra, el apoyo para el aprendizaje de una lengua extranjera y la informática (dichas condiciones no permiten realizar el contraste con las escuelas de Vizcaya)

- Las Escuelas de Jornada Integral son aquellas integradas a un programa piloto desarrollado en el Distrito Federal, tienen un horario de 8:00 a 18:00 hrs (se descartó por ser un programa piloto y sólo del Distrito Federal).

Dichas características permitieron inclinar la elección hacia las escuelas incorporadas al PETC, sin embargo el acceso (por mención del coordinador y asesor enlace) no sería fácil dentro del Distrito Federal (sugirieron realizarlo en el interior de la República).

Con este panorama se pensaron alternativas para lograr el ingreso a las escuelas incorporadas al PETC dentro del Distrito Federal. En principio se solicitó apoyo a profesores de este tipo de escuelas conocidos por una colega del posgrado, sin embargo no fue posible su participación por razones desconocidas.

Se realizó una búsqueda en el portal web de la SEP (www.basica.sep.gob.mx/tiempocompleto/pdf/EscPanov2012.pdf) para identificar las escuelas PETC y se acotó la búsqueda en las delegaciones de Tlalpan y Coyoacán (la elección de estas Delegaciones se hizo a partir del reconocimiento que se tiene del contexto social, usos y costumbres por parte del investigador y no así del centro o norte de la Ciudad de México). Posteriormente se realizó una búsqueda para obtener números telefónicos, horarios, direcciones y nombre de los directores de diversas escuelas ubicadas en Tlalpan y Coyoacán

Se acudió a las escuelas PETC localizadas, en algunas de ellas los directores (previa información) otorgaron el acceso para conocer el asunto, en otras fue negado éste sin un oficio girado por la SEP.

Al dar cuenta de ésta situación y la dificultad que esto implicaba para poder realizar trabajo de campo, fue necesario solicitar en una de las escuelas la dirección y el nombre de la dependencia en la que se debía pedir autorización para trabajar con los niños y niñas de 10 y 11 años; dicha información permitió ingresar un escrito (elaborado por la coordinación de Posgrado en Pedagogía, UNAM) el 17 de diciembre a la Dirección Operativa de zona 4 en el departamento de Órgano de Proyectos Académicos (OPA), dependencia que asignó a una profesora para dar continuidad al caso, quien sugirió acudir a Coordinación

Sectorial (ubicada en otro inmueble) para solicitar los requisitos que posteriormente se necesitarían y apresurar el trámite.

Se acudió a Coordinación Sectorial para solicitar nombre del funcionario con facultad para otorgar el permiso y requisitos para agilizar el trámite, se obtuvo el nombre y cargo del funcionario, sin embargo el área jurídica de esta dependencia informó que este permiso no sería posible por ser un trabajo con niños y niñas de los planteles; y esto no está permitido.

El panorama para lograr el acceso a las escuelas no fue fácil, sin embargo, se mantuvo contacto con la profesora de OPA asignada para dar seguimiento al oficio, con quien se tuvo comunicación constante durante los meses de diciembre y enero para los fines de esta investigación.

La profesora asignada para dar seguimiento al caso informó (el 10 de enero) la necesidad de ingresar un nuevo oficio en la Dirección General de Desarrollo de la Gestión e Innovación para continuar con la solicitud de acceso a las PETC, el cual se entregó el 29 de enero de 2013, en esta dependencia nuevamente se asignó a dos profesoras para dar seguimiento al caso, quienes informarían de la autorización o rechazo del mismo.

El 14 de febrero de 2013 fue liberado el permiso para el acceso a las escuelas con fecha y hora establecidas durante los siguientes 15 días. Ya con fecha y hora establecida se acudió a la cita de las 4 escuelas de la zona 4, dos en la delegación Tlalpan, dos en la delegación Coyoacán (se describirán en Capítulo III, apartado 5.2).

3.1. Programa de Escuelas de Tiempo Completo (PETC)

El PETC son escuelas públicas de educación básica que extienden la jornada escolar para ampliar las oportunidades de aprendizaje de niñas, niños y adolescentes. Se proponen mejorar los resultados educativos, aportar al desarrollo del currículo, propiciar el logro de equidad, y atender las dificultades y necesidades educativas de todos los alumnos que asisten a ellas.

El Programa Nacional Escuelas de Tiempo Completo, como respuesta al compromiso presidencial señalado en el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012 es una alternativa pedagógica que prolonga la estancia de los maestros, niños y niñas en la escuela, con la finalidad de favorecer el desarrollo de las

competencias definidas en los planes y programas de estudio para la educación básica...se propone ampliar las oportunidades de aprendizaje de los alumnos, tanto las dedicadas al estudio de los contenidos establecidos en el currículo como otras asociadas con el fortalecimiento de las competencias sociales, el aprendizaje de una lengua extranjera, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como el mejoramiento del trabajo colegiado entre el personal docente de las escuelas (PNETC, 2013).

Disponen de mayor tiempo para fortalecer y consolidar los aprendizajes de sus alumnos los cuales se relacionan con:

el lenguaje oral y escrito, el análisis, la curiosidad intelectual y el sentido crítico para propiciar el desarrollo del razonamiento científico y el pensamiento matemático; ofrecer diversos acercamientos al arte y la cultura para potenciar sus capacidades de expresión y apreciación artística; favorecer una nueva cultura de salud en la que se privilegie el desarrollo de competencias para una sana alimentación, además de reconocer la importancia de asumir estilos de vida activos mediante acciones recreativas y de desarrollo físico donde el juego y la convivencia tienen un papel central; propiciar el aprendizaje del inglés mediante la adquisición de herramientas para comunicarse en una segunda lengua, así como en la posibilidad de fomentar habilidades digitales mediante la utilización y el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación para el estudio y el aprendizaje (Gómez H. et...al, 2011, 20-21).

Lo anterior a través de seis líneas de trabajo:

1) Fortalecimiento de aprendizajes

Pretende hacer más agradable la estancia en la escuela, propiciar la reflexión y aprendizaje a través de la experiencia directa para fortalecer los objetivos del área de lenguaje, ciencias y matemáticas.

2) Desarrollo de habilidades digitales

Busca desarrollar competencias de comunicación y aprendizaje autónomo para que los alumnos investiguen, conozcan y aprendan a construir redes de comunicación (en su entorno y a nivel global) así como aprovechar las ventajas que ofrecen las TIC's para crear escenarios atractivos y flexibles para la enseñanza.

3) Arte y cultura

Pretende potenciar la memoria, el raciocinio, la imaginación, las aptitudes físicas, el sentido de la estética, la facilidad para comunicarse con los demás, desarrollar la sensibilidad, percepción y la creatividad para alcanzar una experiencia estética.

4) Recreación y desarrollo físico

Promover la recreación y el desarrollo físico para el desarrollo de la corporeidad a través del juego como vía para la promoción de la tolerancia, la convivencia solidaria y la equidad.

5) Aprendizaje del inglés

Pretende familiarizar a los alumnos con una lengua adicional para fortalecer sus capacidades comunicativas, reflexivas y cognitivas.

6) Vida saludable

Promover el auto cuidado y la promoción de la salud.

PETC es un programa incorporado a las escuelas que a nivel nacional cumplen con los requerimientos mínimos establecidos para su operación, como: comedor, sala de cómputo, espacio de usos múltiples, instalaciones deportivas; así como con la participación de especialistas en la enseñanza de una segunda lengua, el uso de tecnologías informáticas en apoyo al aprendizaje, educación física y artística. Estas últimas podrán cumplirse a través de convenios o acuerdos con instituciones civiles y gubernamentales locales que manejen estos campos.

Para seleccionar las escuelas que se incorporaron al Programa, las Entidades Federativas asumieron los siguientes criterios:

- Las escuelas seleccionadas están inscritas en el Programa Escuelas de Calidad.
- Las entidades federativas han firmado convenios para integrarse al Programa.
- Se han conformado comités técnicos-estatales.
- Existe consenso de la comunidad escolar de que la escuela funcione en tiempo completo.
- Se incluyen, preferentemente, escuelas que están operando con horario ampliado.
- Cuentan con infraestructura física mínima: i) salones, espacio para comedor, área de cómputo, espacio para actividades deportivas y artísticas; ii) servicios básicos: agua potable, luz, drenaje, sanitarios.

- La plantilla de personal es completa y los profesores y directivos están capacitados y continuarán capacitándose.
- La entidad federativa trabaja en un plan de reestructuración de plazas.
- El plantel brinda atención al alumnado en un solo turno.

Dado que la presente investigación gestó a partir de las problemáticas y necesidades que atañen a la Ciudad de México, Distrito Federal, se decidió llevar a cabo en esta entidad territorial el trabajo de campo particularmente en la Delegación Tlalpan y Coyoacán.

A continuación se describe la herramienta que para esta investigación se aplicó a los sujetos de estudio y a partir de la cual se toman los datos para el análisis de datos.

4. Técnicas para la recopilación de datos

Los métodos cualitativos son humanistas, ya que es posible llegar a conocer a las personas y experimentar lo que ellas sienten; con ello se tiene gran ventaja; se conoce de forma directa la vida social (Taylor y Bodgan, 1990). En este sentido y partiendo de los objetivos propuestos para esta investigación así como de los alcances y límites espaciales, temporales y recursos del investigador, la técnica apropiada para la recopilación de datos son los *grupos de discusión*.

Miles y Huberman consideran que la investigación cualitativa debe reunir ciertas características tales como: tener un contacto prolongado con el campo o situación de la vida, una visión holística, intentar capturar las percepciones de los actores desde dentro, de manera que el investigador pueda interpretar temas y expresiones de los informantes, asimismo, las interpretaciones deben ser críticas con fundamento teórico y utilizar pocos instrumentos estandarizados (Ballester, 2001), por ello además de los grupos de discusión, se recurrió a la entrevista y observación participante para la obtención de datos.

A partir de los *grupos de discusión* se dio respuesta a la pregunta general de investigación ¿Qué prácticas, deseos e influencias tiene la educación de ocio de niños y niñas de 10 y 11 años en la Ciudad de México? Con la finalidad de conocer ¿qué es lo que les gusta hacer a los niños y niñas de 10 y 11 años?, ¿cuándo eligen sus actividades? si han tenido una educación del ocio o

simplemente existe un ocio ausente o nocivo; ¿Qué sentido tiene para los niños y niñas de 10 y 11 años sus prácticas de ocio? Y ¿Cuáles son las prácticas de ocio que más les gusta tener a los niños y niñas de 10 y 11 años?

5. Grupos de discusión

Los *grupos de discusión* permiten recoger datos cualitativos sobre la vida real en un entorno natural, a partir de la interacción grupal controlada de personas, quienes deberán ser desconocidas entre sí, ya que la familiaridad entre los informantes inhibe ciertas revelaciones personales y conductas de los compañeros y de esta forma se influye en las respuestas (información sesgada y/o errónea). Sin embargo para el estudio realizado en Ciudad de México y Bilbao, los niños y niñas de 10 y 11 años fueron localizados en escuelas primarias públicas; la familiaridad entre ellos era evidente (conviven en el colegio diariamente), pese a ello, ésta no fue un obstáculo para lograr los objetivos perseguidos.

La sociología interpreta la acción de los sujetos en la medida en que éstos enlazan a su conducta un sentido subjetivo de carácter interno o externo (Weber,1944), en consecuencia, sólo a partir de manifestaciones observables es posible estudiar el sentido que los sujetos dan a sus experiencias de ocio, a través del discurso que se establezca en las sesiones del *grupo de discusión* ya que como Canales (2006) menciona, conocer un tema y poder hablarlo son sinónimos en la medida que la conversación opera como reproductor del sentido al decirlo. Se busca provocar auto confesiones en los participantes, siendo que los niños y niñas tienden a revelar cosas de sí mismos fácilmente (Krueger, 1991). Esta dificultad para conocer objetivamente el ocio hace que su aproximación científica requiera de caminos indirectos y mediaciones que favorecen la multiplicidad de enfoques que permiten esclarecer aspectos relacionados con la experiencia como son las sensaciones, percepciones, emociones o estímulos que se vivencian (Cuenca, 2004).

El *grupo de discusión* conformado por niños y niñas de 10 y 11 años, permitió recabar datos cualitativos referentes a su experiencia en prácticas de ocio y la educación que de éste han tenido. Para ello, se realizaron preguntas abiertas, las

cuales según Ballester (2001) permiten a los participantes decidir la orientación y los matices de la respuesta introduciendo aspectos no pensados previamente.

Al respecto Krueger (1991) menciona:

Las preguntas abiertas permiten al sujeto determinar la dirección de sus respuestas (...) La pregunta no determina a la respuesta ni sugiere el tipo o forma de ésta. Se anima a los individuos a responder basándose en su situación personal (...) La mayor ventaja de la pregunta abierta es que revela lo que el entrevistado piensa, en lugar de revelar lo que el entrevistador sospecha que el entrevistado piensa (p. 66).

En los estudios cualitativos, el investigador debe partir de datos teóricos para desarrollar conceptos y comprender el mundo empírico que le interesa estudiar; ver al individuo y su contexto como un todo con el fin de comprender su marco de referencia, para ello debe tratar de identificarse con la población objetivo, apartar del estudio sus creencias, perspectivas y predisposiciones para comprender de igual modo las cosas y sucesos para darles una mejor interpretación; debe tener una actitud de sorpresa ante los hechos y las cosas como si ocurrieran por primera vez y describir detalladamente los sucesos que observa.

“Los métodos cualitativos, producen datos descriptivos a partir de palabras y conductas observables de los individuos” (Taylor y Bodgan, 1990:20), los cuales son tratados a través de procedimientos estructurados que orientan la comprensión y análisis del estudio.

El investigador cualitativo es alentado a crear su propio método de indagación o estudio siguiendo ciertos lineamientos orientadores, pero no reglas, es decir existe flexibilidad para desarrollar su estudio. El método científico, consiste en la construcción de diversos tipos y formas de investigación, para lo cual, expone todas las conexiones de sentido irracionales, afectivamente condicionadas del comportamiento que influyen en la acción, como “desviaciones” de un desarrollo del mismo “construido” como puramente racional con arreglo a fines” (Weber, 1944: 6). No obstante, “de la perspectiva teórica depende lo que estudia la metodología cualitativa, el modo en que lo estudia, y se interpreta lo estudiado” (Taylor y Bodgan, 1990: 23).

En efecto “Los *grupos de discusión* captan toda la riqueza de la interacción cara a cara, permitiendo analizar la información (...) la manera de expresarla y

defenderla, en una situación de comunicación controlada” (Ballester, 2001: 285). Por ello, se considera la homogeneidad en la conformación del grupo, de manera que la selección de informantes cubra las características de la investigación. En este sentido se determinó que las características de un pensamiento operacional de los niños y niñas de 10 y 11 años, permitiría a través del diálogo en los *grupos de discusión* obtener la información adecuada para lograr los objetivos que para esta investigación se plantearon.

- *Caso Bilbao*

- Elección de informantes*

El vínculo establecido con grupo ACEX a través de la visita a su exposición anual en *Casa de Cultura Campoamor Barakaldo* del 7 al 11 de mayo de 2012, la orientación que las y los profesores (informantes clave) dieron con relación a su labor en el programa (ACEX) y la observación participante de talleres y actividades ejecutadas ahí mismo; permitió el acceso a la información de profesores y coordinadores del programa (a través de entrevistas abiertas) quienes posteriormente brindaron apoyo (facilitando permisos) para el ingreso a su centro escolar laboral y a los niños y niñas informantes; la elección de los informantes fue al azar, se estableció como único requisito ser niño o niña entre 10 y 11 años edad.

- Escenario de investigación*

El apoyo y orientación brindada por el coordinador de grupo ACEX, Vizcaya, permitió el acceso a dos escuelas primarias de esta zona territorial, ubicadas en Municipio Bilbao y Barakaldo. Los profesores ACEX responsables de esas escuelas, facilitaron los permisos para el acceso a los informantes sin más trámites que la exposición de motivos y una carta expedida por la Universidad de Deusto en la que se exponía la condición de investigador invitado. Se ha de resaltar que gracias a los permisos de dichos profesores fue posible el acercamiento con los informantes dado que el ciclo lectivo estaba a punto de expirar.

El trabajo de campo se realizó en dos escuelas primarias públicas incorporadas a Grupo ACEX los días 15 y 19 de junio de 2012; una en Municipio Bilbao (colegio ZB⁷) y otra en Barakaldo (colegio BK).

Se observa que las viviendas aledañas al colegio BK son unidades habitacionales que tiene servicios básicos (luz, agua) áreas comunes y recreativas para niños, jóvenes y adultos, red de transporte metro y bus. En zonas aledañas hay una casa de cultura, comercios y tiendas departamentales.

A partir del diálogo que se desarrolló con los *grupos de discusión* se identifica que los niños y niñas que asisten a este colegio, viven muy cerca; asimismo la estructura familiar que se aprecia a partir de lo que mencionan, es variada, por ejemplo, algunos padres son divorciados con un hijo, otros son separados y tienen dos o tres hijos y finalmente otros tienen una familia con cuatro miembros, papá mamá y dos hijos.

En la visita realizada al colegio ZB se observa que se encuentra en una cima donde las viviendas, son unidades habitacionales con servicios básicos (luz, agua), red de transporte bus, funicular (por el momento en reparación) y actualmente se construye una línea de metro, en la zona colindante existen áreas verdes recreativas para la familia. Los profesores informantes mencionan que los niños y niñas que asisten a este colegio viven muy cerca de la escuela ya que se asigna la más cercana al domicilio.

El diálogo establecido con los niños y niñas de este colegio permitieron identificar que la estructura familiar es homogénea, con padre y madre y con uno o dos hermanos.

- Caso México D.F.

A partir de las condiciones dadas con los informantes en Vizcaya, la tarea en Ciudad de México fue encontrar escuelas públicas con características similares a las de País Vasco, para poder realizar una contrastación con los datos de los informantes.

⁷ Ver nomenclatura empaja 114 y 115

Al ser la SEP la institución encargada de la Educación Básica en México, se realizó la búsqueda a través de esta instancia y para ello se recurrió a la orientación de colegas del Posgrado inmersos en esta institución quienes dieron una asesoría para iniciar el trámite administrativo que se requirió para solicitar los permisos, a partir de ellos se obtuvo la dirección de oficinas centrales donde se contactó a los coordinadores del Programa de Escuelas de Tiempo Completo (PETC) en Distrito Federal (D.F.).

Elección de informantes

En principio se acudió a escuelas incorporadas al Programa de Tiempo Completo (PETC) ubicadas en las delegaciones Tlalpan y Coyoacán con la finalidad de obtener permiso del director para ingresar a las escuelas, lo anterior no fue posible, sin embargo, la visita permitió obtener datos para los trámites correspondientes.

El 17 de diciembre de 2012 se ingresó la solicitud a Dirección de Educación Primaria No.4 en el Distrito Federal (a la cual pertenecen ETC de Tlalpan y Coyoacán) para realizar dos *grupos de discusión* en dos escuelas de Tlalpan y dos en la Coyoacán con niños y niñas entre 10 y 11 años de edad. El 14 de febrero se recibe la confirmación de la solicitud para ingreso a las escuelas con fecha y hora indicadas para el 25 y 27 de febrero, 7 y 11 de marzo de 2013.

Escenario de investigación

El trabajo de campo se realizó en cuatro escuelas primarias incorporadas al PETC, dos en la delegación Tlalpan (escuela EQ y JA⁸) y dos en Coyoacán (escuela CJ y GRM), todas ellas clasificadas en los niveles (6 y 7) más altos de bienestar relativo de acuerdo con los datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) 2010.

⁸ Ver nomenclatura en pág. 114 y 115

Escuelas en Coyoacán

El colegio CJ se ubica en una zona donde las viviendas son casas bien establecidas de uno o dos pisos en obra negra, tienen servicios básicos (luz y agua, drenaje), red de transporte privado, un parque de dimensiones grandes a pie de escuela que cuenta con canchas, alberca, juegos, foro y casa de cultura.

A partir del diálogo establecido con niños y niñas de éste colegio en la sesión de los *grupos de discusión*, mencionan su hogar es cercano a la escuela; asimismo se identifica una organización familiar diversa, por ejemplo, algunos viven con abuelos porque sus padres son divorciados y viven en los Estados Unidos, otros sólo viven con su madre y otros con ambos padres, algunos son hijos únicos y otros tienen un hermano.

La escuela GRM se ubica sobre una avenida muy transitada al sur del D.F., las viviendas cercanas están bien establecidas y con acabados, cuentan con los servicios básicos (agua, luz, drenaje) amplia red de transporte público (tren ligero) y privado, calles amplias con camellón y juegos. A partir del diálogo establecido con los niños y niñas de este colegio durante la sesión con los *grupos de discusión*, se identifica que algunos viven en esta zona y otros en lugares más alejados en los que no se tienen espacios recreativos. Asimismo y a partir de lo que mencionan, se aprecia una organización familiar diversa, por ejemplo: familias uniparentales, familias con ambos padres y familias conformadas por tíos y primos.

Escuelas en Tlalpan

La escuela EQ es cercana a casas bien establecidas de uno o dos pisos, algunas con acabados y otras en obra negra, cuentan con servicios básicos (luz, agua, drenaje), un centro comunitario, comercios e iglesia católica; más alejado se encuentran un complejo deportivo y dos acuáticos, una reserva natural con áreas verdes, juegos, lago y canchas de basquetbol. En el diálogo establecido durante la sesión con los *grupos de discusión*, niñas y niños mencionan que su hogar es cercano al colegio y se logra identificar a partir de lo que dicen, una estructura

familiar diversa como, madres solteras, familias con ambos padres y con más de un hijo.

El colegio JA se ubica dentro de un complejo habitacional que cuenta con áreas verdes, diversas áreas recreativas como juegos y canchas, en zonas aledañas se encuentra un complejo acuático, restaurantes (franquicias), un hospital de especialidades y un supermercado; todo esto sobre una importante avenida al sur de la Ciudad de México. En el diálogo establecido durante la sesión con los Grupos de Discusión, a partir de lo que los informantes mencionan, se identifica que las familias se conforman de ambos padres con un hijo (los informantes no mencionan hermanos).

Conformación del grupo de discusión

Para esta investigación se conformaron doce *grupos de discusión* con niños y niñas de 10 y 11 años cautivos en escuelas primarias públicas de Ciudad de México, D.F. y Bilbao, España.

Cada *grupo de discusión* contó con 10 informantes previamente notificados de la práctica y por tratarse de menores de edad, autorizados por padres, tutores, directores y funcionarios de la escuela. Dicha situación permitió que la elección de informantes fuera al azar cubriendo como único requisito la edad, el género que en ese momento se requería y su disposición a participar. Tres de los doce grupos se conformaron con 12 informantes ya que el grupo de clase se conformaba con esa cantidad de niños o niñas y todos quisieron participar; asimismo siguiendo los lineamientos metodológicos antes mencionados de los Grupos de Discusión, este número de informantes es aceptable.

Krueger (1991) plantea que el número de participantes en cada grupo determinará en gran medida la dinámica del diálogo, en tanto que debe ser lo suficientemente pequeño para que todos tengan la oportunidad de opinar y dar sus puntos de vista, pero a la vez lo suficientemente grande para que exista diversidad de opinión. No obstante, un grupo arriba de 12 personas, tiende a la disgregación y de forma contraria, un grupo pequeño origina una escasa variedad de ideas.

Asimismo menciona que la conformación del grupo debe ser homogénea, por ello y considerando la edad de los participantes (10 y 11 años), fue necesario formar grupos diferenciados por género con la finalidad de evitar algún tipo de protagonismo entre niños y niñas. Dicha condición permitió realizar en cada centro escolar dos grupos de discusión, uno con niñas entre 10 y 11 años y otro de niños en el mismo rango de edad.

Las características de esta investigación y sus objetivos permitieron agotar el tema en una sesión de 35 minutos en cada grupo.

Para llevar a cabo la sesión en cada uno de dichos grupos se tuvo la participación de un moderador y un auxiliar, quienes durante la charla realizaban preguntas y anotaciones relevantes. Asimismo se contó con un espacio (biblioteca o sala de maestros) libre de ruidos e interrupciones asignado por la misma escuela y dos grabadoras digitales que facilitaron la recolección de datos y la posterior transcripción de las sesiones.

En seis de los 12 grupos de discusión se contó con la presencia de un profesor durante la sesión que no intervino en algún momento.

Proceso en la elaboración de preguntas para la sesión del grupo de discusión

Ballester (2001) menciona que para realizar un grupo de discusión es preciso tener por escrito cuáles son los problemas y objetivos planteados para la investigación lo cual da pie a organizar y definir los temas a estudiar y seleccionar a los informantes.

Para esta investigación se planteó como Objetivo General:

Analizar prácticas, deseos e influencias del ocio de niñas y niños de 10 y 11 años a partir la postura de Ocio Humanista.

Y como objetivos particulares:

Distinguir las coordenadas y dimensiones de ocio que los niños y niñas de 10 y 11 años realizan

Categorizar las prácticas que favorecen la formación de ocio positivo en los niños y niñas de 10 y 11 años

Distinguir la influencia que los niños y niñas de 10 y 11 años tienen al elegir las prácticas que realizan

Relacionar los factores que intervienen en la elección de prácticas de ocio a realizar por los niños y niñas de 10 y 11 años

Distinguir los factores que intervienen en la educación del ocio de los niños y niñas de 10 y 11 años
Analizar el sentido que tiene para los niños y niñas de 10 y 11 años las prácticas que realizan
Identificar qué prácticas son las que disfrutan los niños y niñas de 10 y 11 años

Asimismo para intervenir en un grupo de discusión y obtener los resultados esperados, es preciso que el investigador previo a la sesiones con los grupos, recabe información sobre lo que quiere estudiar de forma tal que tenga un manejo completo del tema permitiendo también un dominio sobre el grupo, en la medida que dicho conocimiento le permita ser lo suficientemente flexible para continuar con aspectos importantes y no previstos en su planeación. Para lograr los objetivos planteados para esta pesquisa, la estructura de las preguntas para los *grupos de discusión* se realizó a partir de los objetivos y el planteamiento de la Teoría de Ocio Humanista de Manuel Cuenca (1995, 2004,2009).

Ballester (2001) y Krueger (1991) destacan que la planeación previa a las sesiones es necesaria para que las discusiones sean lo más espontáneas y provechosas posibles, los temas deben seguir una secuencia lógica y toda la comunicación en el grupo, debe estar centrada en un tema de referencia. No puede permitirse una discusión errática y tampoco caer en una conversación basada en anécdotas; las preguntas clave deben estar relacionadas con los principales objetivos perseguidos por la investigación, por ello, la serie de preguntas realizada a los informantes se estructuró a partir de las preguntas de investigación, las cuales se clasificaron en tres áreas: 1: Coordinada y dimensión de ocio; 2: Influencia social, escuela y familia; y 3: Infancia, deseos y acción social. Áreas que a continuación se describen

Área 1: Coordinada y dimensión de ocio

El tiempo sin obligaciones permite al niño o niña tener un espacio para realizar las acciones que a él o ella mejor le parezcan, sean de índole física, intelectual, social, artística o espiritual y a partir de éstas sentirse mejor física y emocionalmente (Cuenca, 1995). Recuérdese que no es el tiempo sin obligaciones el que brinda experiencias de ocio al individuo, son las prácticas y

actividades las que pueden desarrollar éste como consecuencia de haber sentido, conocido o presenciado algo. Conocer *¿Qué es lo que más les gusta hacer?* Permite identificar qué coordenada, direccionalidad y dimensión de ocio prefieren realizar los niños y niñas de 10 y 11 años, así como identificar la oferta en actividades que la escuela, la familia y la sociedad ofrece a los individuos de esta edad.

La diversidad de actividades para desarrollar durante el tiempo libre (durante la semana, fines de semana y vacaciones), permite tener una amplia gama de posibilidades para ejercer y aprender un ocio, por ello, reconocer *¿Qué actividades realizan después de los deberes, los fines de semana y durante las vacaciones?* Permite distinguir las dimensiones de ocio que se practican a partir de lo que la sociedad, la escuela y los padres ofrece a los niños y niñas de 10 y 11 años de edad (Águila, 2005 y Cuenca, 2004). Así como usos y hábitos durante la semana, fines de semana, vacaciones, recreación al aire libre, turismo y cuidado del medio ambiente. Como se sabe, el ocio es una reproducción de la estructura y sistema social imperante, refleja valores y pautas culturales, por ello la importancia de conocer la oferta de actividades que la escuela, la familia y la sociedad ofrecen a los niños y niñas de esa edad.

La educación no es privativa de la escuela o la familia, se presenta en todo aquello que el hombre realiza, por ello los valores desarrollados en las actividades que se practican durante el tiempo libre, influyen de manera significativa en la vida de los individuos, conocer *¿Qué actividades extra escolares realizan?* ayudará a identificar si la sociedad, la escuela y la familia se ocupan y contribuyen en la formación de un ocio. De igual forma permite categorizar coordenadas y dimensiones de dichas actividades.

Área 2: Influencia social, escuela y familia

El ocio exotélico es el ocio útil en cuanto medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo, sin embargo los individuos tienen la libertad de elegir qué hacer en su tiempo libre y resulta conveniente que se dediquen a actividades enriquecedoras que les permitan un desarrollo equilibrado, por tanto, conocer

¿Quién y cómo eligen las actividades extraescolares a realizar por los niños y niñas de 10 y 11 años? Permite distinguir la influencia que se tiene al elegir las prácticas que se realizan y determinar si las actividades tienen un sentido positivo para los niños, generador de experiencias de ocio centradas en el interior de cada persona.

La organización del núcleo familiar se ha transformado debido a que las madres y los padres ejercen nuevos roles sociales y familiares; por un lado, los padres han dejado de ser los principales proveedores de casa y las madres se han incorporado al ámbito laboral. Lo anterior ha dificultado la educación de ocio a través de la familia, por ello conocer si los niños y niñas de 10 y 11 años *¿tienen actividades extraescolares?* Permite identificar si los padres, la escuela y la sociedad atienden las actividades que los niños y niñas de esa edad realizan durante su tiempo libre.

La experiencia de ocio sólo se puede alcanzar a través de la reiteración y la disciplina, implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de alguna actividad que los participantes encuentran tan importante y activa que logran desarrollar destrezas, dominar conocimientos, habilidades y adquirir experiencia, resultado de un proceso individual de esfuerzos donde la educación toma un papel muy importante en la formación de ocio; por ello es importante saber *¿Cuántos días a la semana realizan las actividades extra escolares?* símbolo de esfuerzo perseverancia, formación, identidad propia interacción social y sensación de pertenencia al grupo (Cuenca, 2004).

El entorno físico, social, cultural y comunitario es una condición esencial que hace posible la experiencia de ocio, conocer *¿Dónde realizan las actividades extraescolares?* permite identificar los factores que intervienen en la educación del ocio de los niños y niñas de 10 y 11 años, qué instituciones se ocupan de la educación del ocio en los niños de esta edad y se preocupan formar en este individuo una mentalidad en la que el juego, la creación, la contemplación y aventura desencadenan la felicidad de sentir bienestar y hacer frente a un conjunto de actividades desvalorizadas socialmente desde un punto vista formativo.

Se dice que existe un ocio ausente cuando el sujeto ve como un mal el tiempo sin obligaciones y percibe un tiempo vacío lleno de aburrimiento y monotonía; el cual puede identificarse a través de cuestiones como *¿se aburren, cuándo se aburren y qué hacen cuando no hay nada que hacer?* En situaciones de aburrimiento, resulta más fácil encontrar placer en cosas que son fáciles y que están programadas en los genes (como en dormir, sexo, etc.), o se realiza actividades que inmediatamente brindan placer o recompensa y requieren poco entrenamiento como pasear, jugar al azar, beber. Este tipo de ocio se puede llamar ocio casual y no se puede clasificar como amateur, hobby y tampoco como voluntario.

Áreas 3: Infancia, deseos y acción social.

La igualdad o la práctica universal de ocio está limitada por el espacio demográfico, estructura socioeconómica, la cultura, entre otros factores que obligan a saber *¿Qué les gustaría hacer a los niños y niñas de 10 y 11 años después de los deberes, el fin de semana, en vacaciones y por qué no lo hacen?* y reconocer que el ocio puede ser causante de acentuar las diferencias sociales, ya que el poder adquisitivo sigue siendo una condicionante principal para el uso del tiempo libre y el ocio (Aguilar, 2005).

Debido a que el juego es la única ocupación del niño hasta los 5 años, la más importante hasta los 10 y muy necesaria hasta los 15, conocer si a los niños y niñas de 10 y 11 años *¿les gustan los juegos, deportes y cuáles?* Permite identificar gustos, necesidades y lo que la sociedad ofrece para realizar estas actividades. Como se sabe el juego es la mejor técnica que el hombre tiene para conocerse y adaptarse, cumple funciones en el desarrollo cognitivo, el lenguaje, la motricidad y la sociabilidad de los sujetos. Tiene una estrecha relación con el ocio ya que comparten significados y sentidos similares por ejemplo, el juego también es una actitud ante las cosas, ante el otro y ante el propio niño, es una actividad autotélica que tiene un fin en sí mismo, se realiza por placer y no por utilidad.

La fiesta permite hablar de un ocio compartido y social, son vivencias que se apartan de lo racional y consiguen la cohesión comunitaria de cara opuesta a la vida cotidiana, por ello conocer si a los niños y niñas de 10 y 11 años *¿los gustan*

las fiestas y cuáles? permite identificar los elementos que permiten la cohesión social familiar o cultural.

En la siguiente tabla se enuncian las preguntas de investigación que corresponden a cada una de estas áreas y su equivalente en las planteadas para los Grupos de Discusión.

Tabla 1. De Relación

Preguntas de investigación	Área de análisis	Preguntas para Grupo de Discusión
<p>¿Qué prácticas de ocio realizan los niños y niñas de 10 y 11 años?</p> <p>¿Qué prácticas favorecen la formación de un ocio positivo en los niños y niñas de 10 y 11 años?</p>	<i>Coordenada y dimensión de ocio</i>	<p>¿Qué es lo que más les gusta hacer?</p> <p>¿Qué hacen después de los deberes?</p> <p>¿Qué hacen los fines de semana?</p> <p>¿Qué hacen durante sus vacaciones?</p> <p>¿Qué actividades extraescolares realizan?</p>
<p>¿Quién elige las prácticas que realizan los niños y niñas de 10 y 11 años?</p> <p>¿Cómo se eligen las prácticas de ocio que realizan los niños y niñas de 10 y 11 años?</p> <p>¿Qué factores intervienen en la educación del ocio de los niños y niñas de 10 y 11 años?</p>	<i>Influencia social, escuela y familia.</i>	<p>¿Tienen actividades extraescolares?</p> <p>¿Quién elige las actividades extraescolares que realizan?</p> <p>¿Cómo eligen las actividades extraescolares que realizan?</p> <p>¿Dónde y cuántos días asistes a esa actividad?</p> <p>¿Se aburren?</p> <p>¿Qué les obligan hacer?</p>
<p>¿Qué sentido tiene para los niños y niñas de 10 y 11 años sus prácticas de ocio?</p> <p>¿Qué prácticas son las que les gusta tener a los niños y niñas de 10 y 11 años?</p>	<i>Infancia, deseos y acción social</i>	<p>¿Qué les gustaría hacer los fines de semana?</p> <p>¿Les gustaría hacer algo que no hacen después de los deberes?</p> <p>¿Les gustan los juegos?</p> <p>¿Qué tipo de juegos?</p> <p>¿Les gustan los deportes?</p> <p>¿Qué tipo de deportes?</p> <p>¿Les gustan las fiestas?</p> <p>¿Qué tipo de fiestas y por qué?</p> <p>¿Por qué no lo hacen?</p>

La clasificación de preguntas es una guía para el investigador, sin embargo el orden y la estructura se modifican para la sesión con los Grupos de Discusión; la intención es establecer una conversación lógica para los informantes.

La organización de preguntas para la sesión con los Grupos de Discusión es como sigue:

BLOQUE 1.

- ¿Qué es lo que más les gusta hacer?*
- ¿Qué hacen después de los deberes?*
- ¿Tienen actividades extraescolares?*
- ¿Qué actividades extraescolares realizan?*
- ¿Dónde y cuantos días asistes a esa actividad?*
- ¿Quién elige las actividades extraescolares que realizas?*
- ¿Cómo eligen las actividades extraescolares que realizas?*

- ¿Les gustaría hacer algo que no hacen después de los deberes?*
- ¿Por qué no lo hacen?*

- ¿Se aburren?*
- ¿Cuándo se aburren?*

- ¿Tienen televisión en su cuarto?*
- ¿Tienen computadora con internet en casa?*

- ¿Qué les obligan hacer?*

BLOQUE 2.

- ¿Les gustan los juegos?*
- ¿Qué tipo de juegos?*
- ¿Les gustan los deportes?*
- ¿Qué tipo de deportes?*
- ¿Les gustan las fiestas?*
- ¿Qué tipo de fiestas y por qué?*

- ¿Qué hacen los fines de semana?*
- ¿Qué les gustaría hacer los fines de semana?*
- ¿Qué hacen durante sus vacaciones?*

Entre las estrategias para que los *grupos de discusión* se desarrollen con éxito, destaca que la discusión sea progresiva, lo cual implica una participación activa de los informantes y el investigador, quien debe tener claro su objetivo para mantener

una dinámica favorable en el grupo y guiar el debate para conseguir su objetivo (Krueger,1991). Para lo cual es importante memorizar la guía de entrevista que constará de 6 a 10 preguntas básicas y con posibles sub apartados en cada una de ellas.

Siguiendo con la metodología de los *grupos de discusión* y como Kueger (1991) lo menciona, a los participantes se les brindó información relacionada con el propósito del estudio a modo de minimizar supuestos tácitos. Asimismo como Ballester (2001) sugiere, en cada una de las sesiones se mantuvo un clima relajado para permitir la participación de todos los informantes. No obstante, en cada uno de los grupos se identificó al sujeto que menos participaba y a quien se le integró con preguntas dirigidas en algún momento.

Krueger (1991) indica que el diseño de las preguntas es clave fundamental para promover un diálogo fluido entre los informantes. Una buena dinámica de grupo permitirá que la información fluya correctamente, por tanto recomienda relajar a los participantes mediante una charla previa de 5 a 10 minutos que no tenga nada que ver con el tema de investigación. Mantener una conversación relajada y en ocasiones humorística para que se sientan cómodos.

El moderador o coordinador debe tener las habilidades de escuchar, formular cuestionamientos frente a lo que dicen o quieren decir los participantes, estructurar nuevas preguntas que puedan enriquecer la investigación, tener la noción del tiempo, hacer breves anotaciones y no ser obvio al revisar preguntas o mirar el reloj.

Las sesiones, según Ballester (2001) deben durar como máximo 90 minutos y en cada una, se debe animar a los participantes a expresarse, fomentando la interacción y participación de todos; sin embargo para este estudio se consideró realizar una sesión (por grupo) de 40 minutos como máximo con la intención de no perder el interés de los niños y niñas de 10 y 11 años, asimismo la charla de las sesiones fue grabada, lo que facilitó la transcripción y recuperación de datos.

Procedimiento

Proceso en la sesión de grupos de discusión

Previo a la sesión con cada grupo se reconocieron los espacios para adaptarlos a las condiciones que se requerían, las cuales debían permitir una charla relajada con los informantes.

5.1. En Bilbao

La instalación asignada por las instituciones escolares (a partir de solicitar un espacio cerrado sin interrupciones) fue la biblioteca, en ésta se contó con mesas de trabajo y sillas, las cuales se organizaron para formar una gran mesa en la que los informantes tuvieran la visión con todos sus compañeros, moderador y auxiliar. (La siguiente figura muestra la forma en la que se organizó a los participantes durante la sesión con los Grupos de Discusión).



Municipio Barakaldo

En Colegio BK⁹

- Sesión con NIÑAS

Profesora ACEX, moderador y auxiliar, acudieron al salón de cuarto año para solicitar la participación voluntaria de 10 niñas, sin embargo el grupo se conformó con 12 de ellas ya que es el total de niñas en ese grupo y todas quisieron salir del salón (se precisa que ese día no asistió la profesora titular y estaba frente a grupo una profesora auxiliar), se organizó una fila para llegar a la biblioteca la cual se encontraba en el piso anterior y al llegar a la biblioteca (previamente organizada), los informantes eligieron su lugar, moderador y auxiliar tomaron aquellos disponibles.

⁹ Revisar nomenclatura en pág. 114 y 115.

Los investigadores ofrecieron una breve bienvenida a los informantes y para romper el hielo se rescató la evidente diferencia cultural entre los informantes e investigadores; fue una sorpresa identificar el interés de los participantes por conocer la cultura mexicana, sin embargo el diálogo y las preguntas al respecto se limitaron a una breve charla que no llevó más de 5 minutos. En seguida se indicó el objetivo de la visita, la razón por la que es de interés conocer sus actividades del tiempo libre y se solicitó la elaboración de gafetes para identificarlas durante la charla (se colocaron plumones y tarjetas adheribles para su elaboración); previo a la sesión de preguntas, se indicaron las reglas de participación, se solicitó orden, respeto y permiso para grabar la conversación.

Para dar inicio a la sesión se solicitó dieran su nombre, edad y lo que más les gusta hacer, siendo ésta el inicio de la ronda de preguntas y para la cual debían responder ordenadamente hacia la derecha (única pregunta que fue obligatoria para todas las informantes), las preguntas posteriores se respondieron según el deseo de intervención.

La disposición de las niñas fue muy buena, todas respondían a las preguntas durante la sesión, su diálogo presentó rasgos afectivos y de reflexión, asimismo durante la charla dieron a conocer características de estructura y organización familiar; en ocasiones se tuvo que precisar en algunos datos que mencionaban porque los investigadores desconocían el contexto, por ejemplo:

M-¿asisten a alguna clase después de la escuela?

A4.10-Yo sólo los lunes se llama lepi y voy hacer los deberes y luego jugamos un rato

M -¿lepi? Qué es lepi

P-ACEX (interrumpe).- es que el ayuntamiento suele organizar después del horario escolar en ciertos lugares como apoyo a las tareas escolares

A4.6-pues una escuela para algunos niños que no...para hacer los deberes y esas cosas

M-¿pero estudian ahí?

Varias -Si

Asimismo y a pesar de establecer el diálogo con los *grupos de discusión* en castellano, se tienen diferencias en la pronunciación y utilización del lenguaje, por lo que se tuvo que aclarar en algunos momentos por ejemplo:

Al referirse a *Surf* la pronunciación es distinta, la dicen en castellano y en México la pronunciación se hace en inglés. De igual forma, *como ya pasa de ella*, es una

frase no conocida por los investigadores, sin embargo dentro del contexto en el que se mencionó se entiende que se refiere a: como ya es grande hace lo que quiere.

- Sesión con NIÑOS

La profesora ACEX acudió por los niños al salón de clases, quienes llegaron a la biblioteca formados y ordenados (llegaron a la biblioteca en el momento del cierre y despedida con las niñas), se les indicó eligieran el lugar que prefirieran para dar inicio a la sesión, moderador y auxiliar permanecieron en lugar del grupo anterior (no hubo tiempo para cambiar de lugar o conversar entre los investigadores por lo que la sesión se realizó con la misma dinámica que la de las niñas).

Los investigadores ofrecieron una breve bienvenida a los informantes y para romper el hielo se pidió a los informantes adivinar de dónde creían que eran los investigadores fue una sorpresa escuchar una voz diciendo *de Méjico (sic)* y se supuso alguien les había informado, su respuesta a tal afirmación fue negativa y argumentaron que la voz delató a los investigadores.

Los niños, al igual que las niñas, mostraron interés por conocer la cultura mexicana, y este fue el tema que permitió abordar una breve charla rompe hielo que no llevó más de 5 minutos. Posteriormente se dio inicio a la exposición de motivos de la visita y se continuó con la misma dinámica de preguntas que en la sesión de las niñas.

Los informantes se presentaron muy dispuestos para participar en la sesión y a diferencia de las niñas son más precisos en sus respuestas, no se percibe tanta emotividad en su discurso, pero llama la atención la reflexión que surge en el grupo en torno a las actividades que realizan y aquellas que les obligan hacer, por ejemplo¹⁰:

M-¿sus padres los inscriben a las actividades que ustedes no quieren?

O4.23-Para cuando vamos a otros sitios y hablan diferente, para saber cómo hablan ¡pero a mí no me interesa hablar de otra manera ya tengo muchas!

O4.22-para que aprendamos

¹⁰ Revisar la nomenclatura para la identificación de informantes en pág. 114 y 115.

O4.23-¡pero y tu no vas!

O4.22-¡Y qué más da! Y para que crezcamos listos, para que estudiemos bien y para que juguemos bien al futbol

O4.23Para de mayores ser responsables si vamos a ser futbolistas cuando nos vamos a otros países y juguemos y si nos hacen preguntas en inglés pa saber

O4.22Para saber los deportes que de mayor

O4.22Para hacer una carrera

M-¿entonces ustedes creen que las actividades a las que ustedes van de manera obligada son buenas también?

O4.23-Si yo creo que es bueno porque no nos van a obligar a una cosa que además a ellos les cuesta dinero para nada, ¿para fastidiarnos? nos quieren ayudar para que de mayores conseguir dinero

Asimismo y entre las actividades que mencionan se tuvo que aclarar respecto a los juegos que realizan ya que para los investigadores eran desconocidos, por ejemplo:

M- ¿qué hacéis después de los deberes?

O4.17-después de los deberes juego a la play o a la psp o veo la tele

A-¿Qué es psp?

O4.22-¿no sabéis lo que es una psp?

A- No

A4.22una máquina, como un mando que tiene videos

Aclarar conceptos que se utilizan en otra lengua como:

M- ¿cómo pasa el tiempo cuando hacen lo que más os gusta?

O4. 22 Cuando estamos haciendo *inguru* se nos pasa muy rápido

M- ¿Qué es eso?

O4. 22- medio ambiente (en euskera)

Municipio Zurbarambarri

En Colegio ZB

- Sesión con NIÑAS

El profesor ACEX acudió por las niñas al salón de clases, quienes llegaron a la biblioteca ordenadamente, se les indicó eligieran el lugar que prefirieran para dar inicio a la sesión, moderador y auxiliar ocuparon los lugares vacíos. Los investigadores ofrecieron una breve bienvenida a los informantes y para romper el hielo se lanzaron preguntas de cortesía y se solicitó la elaboración de su gafete mientras se conversaba de sus clases etc., charla que no llevó más de 5 minutos. En seguida se indicó el objetivo de la visita, la razón por la que es de interés conocer sus actividades del tiempo libre; previo a la sesión de preguntas, se

indicaron reglas de participación, se solicitó orden, respeto y permiso para grabar la charla. Asimismo se puntualizó que algunas preguntas se tendrían que contestar por todos, pero eso se les indicaría en la sesión, las demás serían según su deseo de participación.

Para dar inicio a la sesión se solicitó dieran su nombre edad y lo que más les gusta hacer, siendo está el inicio de la ronda de preguntas y con un orden de participación a la derecha, las preguntas posteriores se respondieron según el deseo de participación, sin embargo conforme se fue avanzando y por la interrupción que se debía hacer para identificar en la grabación a cada participante mencionando su nombre, durante la sesión se cambió la dinámica iniciando las respuestas siempre a la derecha.

Las niñas se presentaron dispuestas a participar, la conversación fue fluida, se involucraron tanto que no les importó quitar 10 minutos de su recreo para terminar la sesión, asimismo la dinámica permitió describir prácticas extraescolares no agradables que ya no realizan, por ejemplo:

A-¿hay a alguien que le obliguen a hacer un deporte?

A5.10-Ahora que me acuerdo también de atletismo que también que tampoco me gusta del atletismo que era: venga por ejemplo: 2 minutos corriendo, luego venga otros 5, luego decimos ¿cuánto queda? venga por preguntar otros 2 minutos, así toda la clase

Actividades que realizan por salud

A5.7-Yo hay veces que voy con mis amigos al pueblo y también hay veces que voy a la piscina porque tengo la espada torcida y así (escoliosis) y me voy a la piscina

M- ¿pero te gusta ir a nadar o vas porque ayuda a tu espalda?

A5.7-Mi espalda

M- ¿Y quién te empezó a llevar a la piscina o quien te dijo que fueras?

A5.7-El médico

M- El médico te dijo que fueras y ¿cuánto tiempo pasas en la piscina?

A5.7-Una hora

M- Pero no te gusta tanto

A5.7-Tanto tiempo no, porque no juego, voy a nadar

Actividades que realizan por influencia familiar

A5.7-Yo tres cosas voy, primero voy a pintura, me encanta pintar

A5.7-También voy a futbol, ese igual me encanta y luego música, toco el piano y el acordeón, aprendo a tocar

M- ¿Quién eligió esas actividades?

A5.7-Yo

M-¿Cómo elegiste?

A5.7-Mis hermanos ya estaban y cuando yo tenía la suficientemente edad para que me gustara, vi que lo disfrutaban y dije pos a ver

M- ¿y te gusta?

A5.7-Si

Al finalizar la charla propusieron establecer contacto con niñas mexicanas a través de correo postal, los investigadores sorprendidos mencionaron hacer lo posible para lograrlo, las niñas entusiasmadas pensaron que podía ser en Inglés pero de inmediato se arrepintieron y propusieron hacerlo en castellano con la posibilidad de enseñarles palabras en euskera.

- Sesión con NIÑOS

La sesión con los niños fue distinta a todas las anteriores, no fue sencillo lograr el diálogo desde el inicio, sin embargo esto poco a poco se relajó. Se cree que se debió a que los investigadores en este momento ya estaban cansados puesto que previo a los grupos de discusión el Director del colegio junto con el profesor ACEX amablemente brindaron información de la organización del colegio, las actividades, dieron un recorrido por las instalaciones, etc. toda la información fue importante y al mismo tiempo agotadora; la oportunidad de estar allí fue única, la sesión no podía posponerse.

Se percibió a los niños muy centrados, respetuosos y muy concretos en sus respuestas, todos se presentaron participativos e interesados en el diálogo, sólo uno de los niños se mostró con mucha timidez y su participación fue muy sencilla.

En este grupo llamó la atención el gusto por la lectura, por ejemplo:

M- Bien y a ti

O5.24-Leer y patinar

A-¿Y qué lees?

O5.24- El diario de Greg, como el... diario que escriben de un niño si yo que sé, Sam Siper.

A-Tu libro predilecto

O5.24- Ps el Diario de Greg

M- ¿cuándo lo lees?

O5.24- pues a la noche y cuando voy a casa como ahora que tengo jornada intensiva pues algunos días que me aburro que no hay nada en la tele y pues me pongo a leer

La organización que realizan para jugar con sus compañeros después del colegio por ejemplo:

M- muy bien. Eso que me habéis dicho ahora que les gusta, lo hacen ¿cuándo lo hacen?

O5.18- uff! Después del colegio, casi todos los días jugamos al futbol, las raquetas, a esas cosas en el patio del cole

M-¿Con quién juegas?

O5.18-con mis amigos

M-los que están aquí

O5.18- sí, nos llamamos y luego quedamos aquí

M-¿cuánto tiempo juegas?

O5.18-Que ¿cuánto tiempo juego? Pues igual una hora por ahí cuando terminamos de estudiar claro.

El gusto por la fiesta por ejemplo:

A- a alguien le gusta patinar, o bailar o leer o música o

O5.21-Bailar si

A-¿qué bailas?

O5.21-Pues música, de todas, tú me pones música y me pongo a bailar

M- Bien a ti

O5.16- yo escucho música y a veces bailo

M – ¿qué bailas?

O5.16- pues brasileño

M- ¿eres brasileño?

O5.16- no es que mi madre es de ahí y bueno tenemos unas fiestas que

M- y ¿te encanta bailar?

O5.16 – si

M- ¿y en qué momento bailas, aquí?

O5.16-Pues cuando son los carnavales

El lenguaje

M-Tu quieres decir algo

O5.16-Si pero es que no sé como se dice, *escupirota* ¿cómo se dice en castellano?

O5.18-Pelotamano

O5.16-No

O5.22-Balonmano

O5.16-No, Pelota mano, contra pared. si si, Pelota con la mano

A- ¿Frontón?

M- Frontón

O5.16-Si contra pared

O5.26-Si pues eso

5.2. En México

Las instalaciones asignadas por las instituciones escolares (a partir de solicitar un espacio cerrado sin interrupciones) fueron la biblioteca (en 1 escuela) y la sala de maestros (en 3 escuelas). En todas las escuelas (excepto 1) se contó con mesas de trabajo y sillas, las cuales se organizaron para formar una gran mesa en la que los informantes tuvieran la visión con todos sus compañeros, moderador y auxiliar. La siguiente figura muestra la forma en la que se organizó a los participantes durante la sesión con los Grupos de Discusión.



La biblioteca asignada en el centro escolar CJ, es un espacio libre de mesas y sillas (se aclaró que se ha preparado así a fin de hacer más atractivo este espacio

para los alumnos y acercarlos a los libros) donde los niños y niñas pueden revisar libros y tirarse a leerlos; con esta condición de espacio los participantes, moderador y auxiliar, organizaron un gran círculo sentados en flor de loto (posición que más tarde cambio en algunos participantes y se acostaron, otros cambiaron la forma de sentarse con los pies juntos hacia un lado o el otro) en el piso alfombrado. Al centro del círculo se colocaron tarjetas adheribles y plumones de diversos colores para que los informantes hicieran un gafete y poder identificarlos. Los informantes, previo a la sesión, tuvieron conocimiento de la práctica a realizar, para la cual se solicitó autorización de los padres por medio de un permiso emitido por la propia escuela y firmado por los padres conformes. (La siguiente figura muestra la forma en la que se organizó a los participantes durante la sesión con los Grupos de Discusión).



Al llegar a la biblioteca o sala de maestros (previamente organizada), los informantes eligieron su lugar, moderador y auxiliar tomaron aquellos que no estaban ocupados, enseguida los investigadores dieron una breve bienvenida a los informantes y para romper el hielo se lanzaron preguntas de cortesía, ¿cómo están, de qué clase vienen? Posteriormente se dio a conocer el objetivo e interés de conocer sus actividades del tiempo libre. Previo a dar inicio a la sesión de preguntas, se indicaron las reglas de participación y se solicitó orden, respeto y permiso para grabar la plática. Para comenzar, se solicitó dieran su nombre, edad y lo que más les gusta; en preguntas posteriores hubo quienes no quisieron responder en alguna pregunta, lo que se respetó sin ningún problema.

Delegación Coyoacán

En Escuela CJ¹¹

- Sesión con NIÑAS

Se acudió con el director al salón del grupo quinto B para solicitar el apoyo de las niñas (el director decidió que primero fueran las niñas) entre 10 y 11 años autorizadas por sus padres para participar en la entrevista, 11 niñas del grupo traían su permiso y con ellas se realizó la sesión. El trayecto del salón de clases a la biblioteca (ubicada en el piso de arriba) permitió iniciar la dinámica rompe hielo y al llegar a ésta continuar con la charla para dar paso a la organización en círculo y la elaboración de gafetes para identificar a cada una. La dinámica de las preguntas se modificó (con relación a los Grupos en Bilbao) de manera que todas respondieran los cuestionamientos que se planteaban iniciando la ronda a la derecha del moderador, esto permitió hacer más fluida la participación e intercambio de información, el diálogo presentó rasgos anecdóticos y afectivos que permitieron identificar organización y estructura familiar (padres separados, familias uniparentales con un hijo, parejas con dos hijos y presencia de abuelos y tíos en el cuidado de ellas) así como los espacios que se tienen para el juego y la recreación, por ejemplo:

M-¿qué hacen después de sus deberes?

A3.7- a veces voy al parque con mis primos o mi hermano a correr con los perros después de los deberes.

Dificultades para realizar actividades después de la escuela

M- ¿hay algo que les gustaría hacer que no hacen?

A3.7-Sí, pero luego mi papá. Mi papá como vive en Topilejo y mi mamá está en Estados Unidos, vivo con mi abuela y con mis tías y mis primas y entonces como les he dicho pero me dice dile a tu papá y cuando viene mi papá y le digo y me dice mi papá que a ver con el dinero y con el dinero y con el tiempo. Nunca me mete

- Sesión con NIÑOS

La dinámica para la elección de informantes fue idéntica al grupo anterior, el director solicitó la participación de los niños entre 10 y 11 años (se decidió que

¹¹ Revisar nomenclatura en la pág. 114 y 115.

fueran del otro grupo de quinto) del grupo quinto A que trajeran la autorización de sus padres para participar en la entrevista, 12 niños cumplieron con dicho requisito, sin embargo, la profesora de grupo preguntó la pertinencia de participación de un informante con discapacidad de lenguaje (O3.19) y ligero retraso mental (no supieron indicar que tipo de retraso) mencionando se daba a entender y además sus compañeros ayudaban a interpretar lo que dice, fue sencillo identificarlo (utiliza un babero para limpiar la saliva que le escurre), ante tal circunstancia el moderador aceptó sin problema su participación y con ellos se realizó la sesión. Se aprovechó el trayecto del salón de clases a la biblioteca para iniciar con la dinámica rompe hielo, la cual se finalizó con la organización de los niños sentados en círculo y la elaboración de sus gafetes para identificar a cada uno. Se implementó la misma dinámica que el grupo anterior en la ronda de preguntas pero al ser los niños más concretos en sus respuestas, el tiempo destinado a la sesión no se agotó y eso permitió plantear cuestionamientos no realizados en el grupo anterior y ser más precisos en las actividades y espacios para sus vivencias del tiempo libre, por ejemplo:

M- ¿Cuándo hacen lo que más les gusta?

O3.22- yo todos los días, igual aquí en la escuela y en la casa, futbol

M- futbol. A ustedes les encanta jugar al futbol, juegan en la escuela y en la casa

Varios.- si

M- ¿con quién juegas en tu casa?

O3.22- con mis vecinos

O3.22- no, es que es una cerrada y ahí

El niño O3.19 es muy inquieto y participativo, cuando era su turno daba a entender con señas, muecas y algunos sonidos lo que quería, además, sin ser su turno solicitaba la oportunidad de expresar sus actividades y sentimientos (esto pasaba cuando sus compañeros mencionaban algo que el también realizaba), está muy integrado en el grupo y sus compañeros lo apoyan mucho, para los investigadores no fue difícil interpretarlo.

En Escuela GRM

- Sesión con NIÑAS

Se asignó la sala de maestro para realizar la sesión, se acudió al grupo de 5to para solicitar la participación de las niñas, quienes salieron ordenadamente formadas para acudir al lugar asignado, cada una eligió el lugar a ocupar, moderador y auxiliar se ubicaron en los asientos sobrantes, se hizo una breve charla como actividad rompe hielo, en la que más que conversar de algo, se mostró la actitud con la que se llevaría a cabo la charla, de manera relajada; en seguida se solicitó realizar un gafete de identificación con tarjetas adheribles y plumones, material ubicado al centro de la mesa. La dinámica para dar inicio a sesión fue idéntica en todos los *grupos de discusión* en Ciudad de México, así como el orden de participación a la derecha del moderador.

- Sesión con NIÑOS

Para la sesión con los niños se acudió al grupo de quinto (mismo al que pertenecían las niñas) para solicitar la participación de los niños, quienes salieron ordenadamente y aprovecharon para acudir al baño previo a la sesión, cada uno eligió el lugar a ocupar, moderador y auxiliar se ubicaron en los asientos sobrantes, se hizo una breve conversación rompe hielo y en seguida se solicitó realizar un gafete con tarjetas adheribles y plumones; material que como en todas las sesiones, se ubicó al centro de la mesa. Al tener su tarjeta de identificación se dio inicio a la sesión, de igual manera que en los grupos anteriores.

Durante la charla se identificó la dinámica familiar de algunos niños, también se identificó que en este grupo dos de los informantes tienden a ser anecdóticos, situación que no ocurrió en ningún grupo de niños, por ejemplo:

M- ¿qué hacen después de sus deberes?

O6.6.- pues primero salgo, nuestras mamás se quedan platicando salimos a la carretera jugamos trompos y después que se va la mamá de O6.10 salgo con mis primos jugamos hasta romper los trompos

Delegación Tlalpan

En Escuela GD-CMHP-EQ

- Sesión con NIÑAS

Se asignó la sala de maestros para realizar los grupos de discusión, el subdirector se encargó de la selección de las niñas (del grupo A y del grupo B) quienes formadas llegaron a la sala en dos bloques, primero 6 niñas del grupo quinto A y después 6 niñas del grupo quinto B lo que prolongó la dinámica rompe hielo. El espacio asignado era reducido, contaba con 4 mesas ordenadas en una fila y sillas alrededor de estas (insuficientes para las 12 personas por lo que se solicitaron más para poder iniciar), las niñas se fueron integrando y eligieron el lugar que quisieron ocupar, se finalizó con la dinámica rompe hielo y en seguida se solicitó realizar un gafete con tarjetas adheribles y plumones; material que se ubicó al centro de la mesa. Para dar inicio a la sesión se siguió la dinámica descrita en grupos anteriores.

El grupo se presentó participativo, muy disciplinado y ordenado, las niñas dieron respuestas muy concretas y además se abrieron puntos de reflexión y diálogo entre las informantes, de igual modo se percibieron los espacios y alternativas que utilizan para las actividades extra escolares, así como sus limitantes, por ejemplo:

M- ¿les gustaría hacer otra cosa?

A2.5- quisiera igual salir pero mi mamá luego tiene clases de música y así y no puedo salir

Espacios deportivos y culturales

M- ¿hay algo que sus padres les obliguen hacer?

A2.12- a mí sí. Cuando me siento mal y no quiero ir a Karate

M- pero es una actividad que te gusta, no te obligan a ir

A2.12- sí, pero a veces cuando me siento mal y tengo ganas de dormirme, me dicen, no ¡órale te me vas!

M- después de la escuela, ¿tienen otra clase?

A2.7- yo también tengo niño talento el martes estoy en artes pláticas y los sábados en natación, una hora

- Sesión con NIÑOS

La sesión con los niños también se conformó con 5 integrantes del quinto A y 5 del quinto B quienes llegaron juntos a la sala de maestros, se realizó la dinámica rompe hielo y en seguida se solicitó realizar un gafete con tarjetas adheribles y plumones; material ubicado al centro de la mesa. Las indicaciones y dinámica para dar inicio a la sesión fueron idénticas a la descripción de grupos anteriores.

El grupo fue dinámico ordenado y disciplinado, concreto en sus respuestas. En este grupo llama la atención que la mención de actividades preferidas, son aquellas que realizan dentro de la escuela por ejemplo:

Me llamo O2.14 tengo 10 años y lo que más me gusta hacer es jugar boliche (actividad que se promueve en el recreo y la escuela facilita el material para utilizarlo)

En la Escuela JA

- Sesión con NIÑAS

Se solicitó la participación de alumnos y alumnas de 10 y 11 años, se asignó la sala de maestros para realizar la sesión con dos grupos por separado, el espacio fue ideal, no se tuvieron que hacer modificaciones a la disposición de mesas y sillas, es un lugar amplio y aislado de ruidos. La elección de informantes la realizó la secretaria por órdenes de la directora, atendió los requisitos solicitados, lo que permitió la conformación de un grupo de 12 niñas pertenecientes a los grupos de 4to, 5to y 6to de primaria todas en el rango de edad solicitadas. Las niñas fueron llegando en distintos momentos ya que la secretaria fue llamando a las niñas salón por salón, finalmente con 12 informantes se dio inicio a la dinámica rompe hielo y en seguida se solicitó realizar un gafete con tarjetas adheribles y plumones. Cabe destacar que en esta escuela se solicitó la autorización de los padres para que sus hijos participaran en los grupos de discusión y al mismo tiempo se solicitó a los alumnos investigar el concepto de Ocio, por lo que las niñas al llegar a sala de maestros creían que se les preguntaría la definición, lo cual se aclaró y con ello bajo la tensión que probablemente se tuvo. Para comenzar, se solicitó dieran su nombre edad y lo que más les gusta hacer; posterior a ello la dinámica que se llevo a cabo es la que se ha descrito en otros grupos.

Las niñas presentan rasgos afectivos en sus respuestas, explican un por qué les gusta y también la razón por la cual dejó de interesarles una u otra actividad extra escolar, por ejemplo:

M- ¿cómo es que eligieron y están haciendo ahora mismo esa actividad?

A1.17- si me preguntaron el caso es que yo quise entrar a natación porque mis amigas me invitaban así a nadar y yo ps bueno pero yo no sabía así nadar y me invitaban a la parte más honda y como que me daba pena porque mis amigas saben nadar y yo me voy a quedar aquí o qué entonces les dije a mis papás que quería aprender a nadar y precisamente el 30 de abril me dijeron como no te vamos a dar regalo del día del niño te vamos a meter a natación y ps si me metieron y ya después como fui avanzando en natación ya sé nadar más ya no es más que una hora ya me están pidiendo que este 2 ,3 horas y pues como la maestra algunas veces me deja mucha tarea pues digo si pero prefiero quedarme en el mismo carril que estar saliendo mal en las calificaciones

Así mismo se identifica la influencia familiar que algunas tienen en la elección de actividades extra escolares por ejemplo:

M- ¿cómo es que eligieron y están haciendo ahora mismo esa actividad?

A1.14-Mi abuelo él se murió una semana de mi cumpleaños entonces el tocaba mucho la guitarra y a mí me gusta tocar mucho la guitarra porque me recuerda a mi abuelo

Durante la sesión se identifican formas de organización y estructura familiar, apoyos de la SEP para actividades extra escolares, entre otras, por ejemplo:

M- Bueno. Algunas me han dicho que juegan después de sus deberes y otras me han dicho que tienen clases. Quiero que me vayan diciendo quienes tienen clase extraescolar entre semana

A 1.20-El miércoles tengo una clase que se llama expresión corporal y otra de ejercicios corporales y también tengo niño talento

Se tiene como alumna a una niña inmigrante

M- ¿hay algo que no hacen y les gustaría hacer?

A1.22 yo no soy de aquí soy de Bolivia. Me gustaría ir a Bolivia un año completo.

- Sesión con NIÑOS

El grupo de niños con el que se realizó la sesión, también fue integrado por alumnos de diversos grupos de 4to, 5to y 6to seleccionados por la secretaria de la directora; los informantes fueron llegando uno a uno sin demorar en demasía entre uno y otro hasta formar un grupo con 11 participantes, en seguida dio inicio la dinámica rompe hielo y en ésta algunos niños expresaron su emoción y angustia

ante la práctica que se realizaría, ya que en las actividades escolares jamás los habían elegido para participar. Ante tal situación se explicó que sólo se conversaría sobre las actividades que realizan durante su tiempo libre que no sería un examen, se preguntó cómo estaban y qué clase tenían; en breve se solicitó la elaboración de un gafete con las tarjetas adheribles y los plumones de colores que se encontraban al centro de la mesa. Como se menciona en el grupo anterior en esta escuela se solicitó la autorización de los padres para que sus hijos participaran en los grupos de discusión y al mismo tiempo se solicitó a los alumnos investigar el concepto de Ocio; a diferencia de las niñas, ellos no mostraron inquietud por ésta situación y la sesión dio inicio como en los grupos anteriores.

Transcripción de datos

Posterior a la sesión de 35 min. con los 12 *grupos de discusión*, se realizó la transcripción correspondiente de cada uno. La información recabada se organizó en una tabla en la que se identifica cuestionamientos de M-moderador y A- auxiliar por un lado y respuestas de los informantes (niño-O, niña-A) por otro, también se destinaron espacios para categorizar y hacer un primer análisis de la información.

La tabla de transcripción se organizó de la siguiente manera:

PREGUNTAS	DIÁLOGO O RESPUESTAS	PREGUNTAS EMERGENTES	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS
-----------	----------------------	----------------------	------------------------	----------

La tabla obtenida por cada *grupo de discusión* se diferenció de las otras a partir de la siguiente nomenclatura:

D-GD-CMHP-A-GRM-CYN, donde:

D	GD	CMHP	A / O	GRM	CYN
Descripción	Grupo de Discusión	iniciales del investigador	Niñas-A / Niños-O	Iniciales del nombre de la escuela	Delegación / Municipio

La transcripción de datos de todos los grupos de discusión, no fue suficiente para realizar el análisis que esta investigación requirió, por tal motivo se realizó una ficha de identificación por informante, la cual, permitió personalizar los datos de cada sujeto con el fin de encontrar congruencia en la información.

Para cuidar la identidad de los informantes e identificarlos, se asignó un número a cada sujeto como sigue: **1.14**, donde 1 hace referencia a la escuela a la que pertenece y el decimal es el número de informante asignado por orden de participación en la sesión.

La clave para cada escuela es como sigue:

JA-TLP	EQ-TLP	CJ-CYN	BK	ZB	GRM-CYN
1	2	3	4	5	6

Contar con la ficha de identificación permitió un gran acercamiento a conocer las actividades de preferencia, actividades extraescolares, deseos e influencias de ocio en cada uno de los niños y niñas, sin embargo, para esta investigación fue necesario contar con la información de todo el universo de informantes y reconocer la orientación o tendencia del ocio y la formación de ocios.

Para ello, fue necesario organizar la información de cada informante y capturar los datos en el programa SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), éste es un programa estadístico para ciencias sociales que permite ordenar la información y establecer las categorías necesarias, a partir de las cuales se obtuvo la frecuencia en las respuestas de los 126 informantes para realizar el análisis y responder a las preguntas de investigación.

A partir de la base de datos que resultó de dicha organización de información en el SPSS, se obtuvieron datos cuantitativos que permitieron observar la orientación de actividades de las y los niños, sus preferencias, sus deseos, limitaciones, tanto de quienes habitan en Bilbao, como de quienes habitan en la Ciudad de México.

También se logró hacer un balance de la información entre niños y niñas de la misma ciudad, así como el contraste de información entre ciudades.

6. Análisis de datos

La investigación en las ciencias sociales es flexible en su método y en las técnicas para la recopilación de datos siempre y cuando éstos contribuyan a lograr los objetivos que se plantean; por ello, para el análisis se requiere triangular los conceptos del marco teórico, los datos obtenidos de los informantes las instituciones, de tal modo que en la interpretación se eviten juicios del investigador.

La interpretación de los datos que a continuación se presenta se realizó a partir de la información obtenida de 12 Grupos de Discusión (seis con niñas entre los 10 y 11 años y seis con niños en el mismo rango de edad) cuatro en Bilbao, España (41 informantes) y ocho en Ciudad de México (85 informantes), la Teoría de Ocio Humanista de Manuel Cuenca y los programas incorporados al sistema educativo correspondiente, ACEX en Bilbao y PETC en Ciudad de México.

Para lograr la comparación de frecuencias sobre los datos obtenidos de los informantes, fue necesario clasificar y categorizar la información cualitativa en una base de datos elaborada en el programa SPSS, a partir de la categorización de experiencias con base a la Teoría de Ocio Humanista y de esta manera tener una visión abstracta de lo que se plantea.

En principio se hace el análisis y comparación de datos de los niños y niñas de Bilbao, posteriormente el de Ciudad de México.

Categorías de análisis

Para establecer las categorías de análisis se parte de los conceptos de la Teoría de Ocio Humanista de Manuel Cuenca Cabeza y en algunos casos fue necesario establecer sub categorías, las cuales a continuación se mencionan.

Categorías Teoría de Ocio Humanista	Categorías Teoría de Ocio Humanista	Sub categorías
Ocio Autotélico	Dimensión lúdica	Lúdica deportes
		Lúdica juegos
		Lúdica juguetes
		Lúdica hobbies
		Lúdica recreación
		Lúdica entretenimiento
	Dimensión creativa	Creativa musical
		Creativa literaria
		Creativa artesanal
		Creativa pictórica
		Creativa folklórica
	Dimensión ambiental-ecológica	Deportivo
		Aire libre
		Hogar
		Centro cultural
		Escuela
		Plaza comercial
	Dimensión festiva	
	Dimensión solidaria	
Ocio Exotélico	Dimensión productiva	Consola de videojuegos
	Dimensión consuntiva	Chatear por facebook
		Club pingui
		Xbox
		Wii
		Play
	Dimensión educativa	
	Dimensión terapéutica	
Ocio Ausente		
Ocio Nocivo		

6.1. Caso Bilbao

La información que permite llegar al siguiente estudio se obtuvo de los *grupos de discusión* desarrollados en dos escuelas primarias de Bilbao, Vizcaya incorporadas a Grupo ACEX, (una en Barakaldo y otra en Zurbarambarri), los planteamientos de la Teoría de Ocio Humanista de Manuel Cuenca y el programa ACEX.

A partir del diálogo entre dichos enfoques el análisis que se presenta se ha organizado con base en las 3 áreas establecidas para este estudio (ver Tabla 1 de relación); en principio se describen las características de información por grupo y posteriormente el análisis general de las niñas y niños bilbaínos.

Análisis del Área 1: Coordinada y dimensión de ocio.

El tiempo sin obligaciones permite al niño o niña tener un espacio para realizar las acciones que a él o ella mejor le parezcan, sean de índole física, intelectual, social, artística o espiritual y a partir de éstas poder sentirse mejor física y emocionalmente (Cuenca, 1995). Recuérdese que no es el tiempo sin obligaciones el que brinda experiencias de ocio al individuo, son las prácticas y actividades las que pueden desarrollar éste como consecuencia de haber sentido, conocido o presenciado algo. Conocer *¿Qué es lo que más les gusta hacer?* Permitted identificar la coordinada, direccionalidad y dimensión de ocio que niñas y niños bilbaínos de 10 y 11 años prefieren realizar, así como identificar la oferta de actividades que la escuela, la familia y la sociedad ofrecen a los individuos de esta edad.

Cuadro de Análisis 1

Actividades de preferencia para los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
Las actividades de preferencia para los niños de este colegio se ubican en la coordinada de ocio autotélico en su dimensión lúdica, creativa y ambiental ecológica. De la dimensión lúdica les gustan los deportes como el fútbol, de la dimensión	Las actividades de preferencia para los niños de esta escuela se ubican en la coordinada de ocio autotélico en su dimensión lúdica; exotélica en su dimensión consuntiva y también el ocio ausente. De la dimensión lúdica se prefieren los

<p>creativa cantar y bailar; y de la dimensión ecológica, ir a la playa.</p> <p>Se observa que en este grupo sólo está presente el ocio autotélico, lo que indica que las industrias de ocio no han penetrado en su entorno para ser actividades de preferencia.</p> <p>Llama la atención que de la dimensión lúdica, únicamente se mencione el fútbol como actividad de preferencia cuando existen muchos deportes y juegos a realizar.</p> <p>Se ha de precisar que para los niños bilbaínos ir a la playa es una actividad que pueden realizar constantemente ya que es un lugar natural cercano y con acceso fácil a través del metro.</p>	<p>deportes como fútbol, tenis y baloncesto, de la dimensión consuntiva ver la televisión y finalmente también el ocio ausente cuando se menciona que la actividad de preferencia es comer.</p> <p>A diferencia del otro grupo de niños bilbaínos se observan más actividades lúdicas de preferencia enfocadas al deporte, sin embargo, también se observa la presencia de un ocio exotélico y ausente.</p>
--	---

Descripción de datos

La información que se sintetiza en el Cuadro de análisis 1, se obtuvo de la información recuperada en SPPS, lo que permite observar que el 80% de los niños bilbaínos prefieren actividades de ocio autotélico en su dimensión lúdica, creativa y ambiental ecológica; el 10% prefieren las actividades de ocio exotélico en su dimensión consuntiva y el 5% en su dimensión educativa, finalmente un 5% prefiere el ocio ausente.

El ambiente en el que los niños desarrollan sus prácticas de preferencia es variado, por ejemplo, el 75% lo realizan al aire libre, un 20% en el hogar (de estos un 5% frente a una consola de videojuegos) y otro 5% en el colegio.

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que la ciudad ofrece espacios (parques y áreas recreativas) adecuados para el juego de los niños de 10 y 11 años. También se observa que el juego puede desarrollarse en el hogar, ya sea porque se cuenta con espacio (áreas comunes en los multifamiliares) para realizar juegos de pelota, actividades de tipo creativo y consuntivo.

En el hogar las actividades de tipo consuntivo (videojuegos por internet, Xbox, wii, o la televisión que también ofrece contenidos de interés para los niños de esta edad) son las que se prefieren.

Cuadro de Análisis 2

Actividades de preferencia para las niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>Las actividades de preferencia para las niñas de este grupo se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica, con juegos como guerras de agua y monopatinas; deportes como natación, patinaje sobre hielo, balón mano, balón cesto y surf.</p> <p>En este grupo de niñas no se observa la presencia de un ocio consuntivo lo que permite pensar que las industrias de entretenimiento no han penetrado en su contexto.</p>	<p>Las actividades de preferencia para las niñas de esta escuela se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión, lúdica, festiva y ambiental ecológica; y exotélica en su dimensión consuntiva.</p> <p>De la dimensión lúdica les gusta jugar con sus amigas al aire libre, en la piscina y patinar; hacer deportes como pelota mano y fútbol.</p> <p>De la dimensión ecológica pasear en el monte e ir a la playa.</p> <p>De la dimensión festiva, pijamadas y bailar.</p> <p>Finalmente de la dimensión consuntiva les gusta jugar verdugo.</p> <p>En este grupo se observa gran variedad de actividades de preferencia, pero también las actividades de tipo consuntivo.</p>

Descripción de datos

Con la base de datos recuperada en SPSS se realiza la síntesis del cuadro de análisis 2 y se observa que el 95% de las niñas bilbaínas prefiere realizar actividades de ocio autotélico en su dimensión lúdica, creativa, festiva y ambiental ecológica; y sólo el 5% prefiere actividades de ocio consuntivo.

De la dimensión de ocio autotélico el 40% prefiere las actividades de tipo lúdico enfocado a los deportes y el 20% enfocado al juego; otro 20% prefiere actividades de la dimensión ecológica como ir a la playa o ir al monte y el 15% prefiere las actividades de la dimensión festiva como hacer pijamadas y bailar. Finalmente el 5% prefiere actividades de tipo consuntivo como jugar verdugo.

El ambiente en el que las niñas desarrollan sus prácticas de preferencia son variadas, por ejemplo, el 60% las realizan al aire libre, el 20% en el hogar y otro 20% en el deportivo.

Interpretación de datos

El hogar y el colegio también ofrecen espacios que permiten el desarrollo de diversas actividades lúdicas y creativas de preferencia. Para quienes prefieren las actividades de tipo consuntivo, la computadora ofrece el ambiente virtual adecuado para desarrollar sus prácticas de preferencia.

La importancia de conocer la preferencia de actividades de niños y niñas, permite identificar si las prácticas que realizan son aquellas que les gustan y con ello conocer si los niños viven un ocio y de qué tipo.

La diversidad de actividades para desarrollar durante el tiempo libre (durante la semana, fines de semana y vacaciones), permite tener una amplia gama de posibilidades para ejercer y aprender un ocio, por ello, reconocer *¿qué actividades realizan después de los deberes, los fines de semana y durante las vacaciones?* Permitted distinguir las dimensiones de ocio que se practican a partir de lo que la sociedad, la escuela y los padres ofrece a los niños y niñas de 10 y 11 años de edad (Águila, 2005 y Cuenca, 2004), así como usos y hábitos durante la semana, fines de semana, vacaciones, recreación al aire libre, turismo y cuidado del medio ambiente. Como se sabe el ocio es una reproducción de la estructura y sistema social imperante, refleja valores y pautas culturales, por ello la importancia de conocer la oferta de actividades que la escuela, la familia y la sociedad ofrecen a los niños y niñas de esa edad.

Cuadro de Análisis 3

Actividades del tiempo libre de los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
Las actividades que los niños de este grupo realizan después de los deberes se orientan a las actividades de tipo lúdico como jugar pilla pilla, al escondite y consuntivo, como jugar en el ordenador, la play, el dci, la psp o ver la tele. Sírvese del siguiente diálogo como ejemplo:	Las actividades que los niños de este grupo realizan después de sus deberes se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica a través del juego con los amigos y deportes como el futbol; la coordenada de ocio exotélico en su dimensión consuntiva frente al televisor y el ocio ausente con la comida. Sírvese del siguiente diálogo como

<p>O4.17 -después de los deberes juego a la play o a la psp o veo la tele</p> <p>O4.18-Pues eh juego con mi hermano y veo un poco la tele.</p> <p>O4.22 Yo veo piñas</p> <p>O4.18- Unas películas de terror y de guerra</p> <p>O4.20Yo, a mi me gusta ver la tele y ver unas películas también de disparos o también jugar al ordenador</p> <p>Se observa que no hay una relación directa entre las actividades de preferencia y las que realizan después de sus deberes, ya que dicen realizar actividades lúdicas tradicionales y también prácticas de tipo consuntivo.</p> <p>Durante el fin de semana manifiestan tener las mismas actividades que durante la semana, mencionan que sin escuela pero hacen lo mismo, por ejemplo, realizan actividades como:</p> <p>O4.23-lo mismo, ¡escuela o sin escuela pero es lo mismo, ¡gual!</p> <p>O4.23-ps juego al ordenador a club pingui. Cuando no estoy con mi padre, estoy con madre y juego a la play y cuando estoy con mi padre ps salgo a jugar al futbol un rato y después a casa de mi primo a jugar a la play otra vez.</p> <p>O4.23-yo el fin de semana por las mañanas voy a la piscina y luego voy a comer a donde mis abuelos</p> <p>O4.18 el fin de semana si tengo partidos de futbol con, vamos a es un lugar que está cerca de aquí y ya siempre quedamos mal en la liga</p> <p>O4.23-Yo a veces cuando estoy con mi madre pa disfrutar el fin de semana siempre me voy de paseo o al monte o a la calle, si nos da la gana nos quedamos en casa</p> <p>Es importante identificar que las actividades a realizar durante el tiempo libre entre semana y fin de semana cambian, es posible que se repitan algunas como el juego en las consolas electrónicas pero aparecen nuevas actividades como la convivencia o visita familiar.</p>	<p>ejemplo:</p> <p>M- Eso que me habéis dicho ahora que les gusta, lo hacen ¿Cuándo lo hacen?</p> <p>O5.18, uff, después del colegio, casi todos los días jugamos al futbol, las raquetas, a esas cosas. en el patio del cole</p> <p>O5.16- a veces jugamos al futbol cuando tenemos partidos, por ejemplo él (señalando a uno de sus compañeros) juega en un equipo y yo en otro y yo juego contra él</p> <p>O5.21- cuando mi padre y mi madre no me ven a veces me voy a la nevera a comer</p> <p>O5.17-A mí me gusta el futbol y casi todos los días en la semana por la tarde después de hacer los deberes sobre las 5:00, 5:30, aquí, en el patio</p> <p>O5.18-Pues a veces en el patio juego en el patio del colegio en el descanso que nos dan y solemos jugar en las porterías</p> <p>O5.22- pues yo después de hacer los deberes o no sé o antes, cuando tengo tiempo</p> <p>Se observa una relación directa entre las actividades que les gustan y las que realizan.</p> <p>Las actividades de fin de semana para los niños de este colegio son distintas a las que realizan entre semana, por ejemplo algunos juegan partidos de futbol, otros se van de compras al super o a las plazas con sus padres, algunos otros juegan con sus amigos y van a las boleras</p> <p>O5.20 – pues los sábados me voy de compras con mis padres al eroski o al megapark</p> <p>O5.19- hago partidos con el equipo, juego partidos y a veces vamos a la bolera y voy a la bolera con mis primos me la paso ahí hasta las 10 de la noche en la bolera y luego vamos a cenar por ahí</p> <p>O5.25- Pues a veces igual juego con la nintendo o veo la tele, depende o leo también</p> <p>O5.25- bueno depende, a veces tengo ganas de leer un libro porque no me divierten los juegos de la nintendo o la tele .. depende</p> <p>O5.21 – no voy al cole, si salgo por la mañana suelo ir a los partidos jugando con mi</p>
---	---

<p>Durante vacaciones los niños de este colegio tienen actividades diversas como pasear a diferentes lugares, pescar, ir al monte, por ejemplo:</p> <p>O4.23-a Madrid para ir a un parque de atracciones y para ver lo nuevo que han puesto, yo ahí tengo un primo mío, él tiene una escopeta, yo tengo otra, estamos como en un corral ahí y suelen venir pájaros y cuando no vienen, cogemos una diana la ponemos y disparamos, pero ahí en casa o también cuando eso, yo voy a pescar con mi caña y el con su trozo de madera con un hilito (otros ríen) ... y también pesca bastante yo también pesco ...Es muy hábil</p> <p>O4.22yo me quedo en casa en las vacaciones</p> <p>O4.21Yo me voy a Segovia a jugar futbol y unas veces a Baracaldo quedo con mi primo para ir a jugar al futbol</p> <p>O4.24-Yo en las vacaciones pero cada año me voy a diferentes sitios</p> <p>Se observa que las actividades del tiempo libre durante la semana, fin de semana y vacaciones, cambian considerablemente ya que el tiempo libre que se tiene varía en cantidad y espacios.</p>	<p>equipo y si es un poco temprano solemos ir un poco acá arriba a jugar, luego me voy a casa como un poco la tele veo lucha libre o esponja, luego descanso un poco igual hago algunos deberes luego salgo por la tarde y hasta las 8 masomenos has las 9 me quedo jugando</p> <p>O5.21 - pues al futbol, y luego en el domingo por la mañana si juegan mis entrenadores, suelo ir a verles. Si no igual quedo con algunos amigos juego, luego como, hago los deberes</p> <p>O5.19 -Yo me suelo levantar pronto los domingos y salgo a caminar con mi padre y andar por ahí</p> <p>O5.19 – no solo es un paseo para hablar y así</p> <p>O5.19 - voy hablando, miro cosas, miro los árboles</p> <p>O5.23- yo pues eso normalmente los sábados por la mañana suelo hacer los deberes de la 10 a las 11 menos 15 y luego por la tarde pues veo la tele o leo un libro y el domingo por la tarde, igual suelo usar el ordenador</p> <p>En la descripción de sus actividades durante el fin de semana se observan diversidad de prácticas que no son posibles realizar durante la semana, por ejemplo: dar un paseo, hacer los deberes o acudir a la bolera.</p>
---	--

Descripción de datos

A partir de la información que se sintetiza en los Cuadros de análisis 1 y 3 se observa que no necesariamente hay una relación directa entre lo que los niños prefieren hacer y lo que hacen durante su tiempo libre.

La base de datos obtenida de SPSS, permite identificar que para el 30% de los niños, las actividades que realizan durante su tiempo libre se ubican en la coordenada de ocio exotérico en su dimensión consuntiva, de los que mitad lo dedica a ver televisión y la otra varía entre, jugar a la wii o play station; el 30% dedica su tiempo a realizar actividades ubicadas en la dimensión lúdica como jugar con amigos o hermanos. Del 40% de la población no se tiene información al respecto debido a que no respondieron el cuestionamiento.

Comparación de datos entre niños bilbaínos

Si se comparan los datos de análisis del cuadro 1 y 3 se aprecia que los niños bilbaínos no realizan las actividades lúdicas de preferencia ya que del 80% que prefiere las actividades lúdicas, sólo el 30% las realiza durante su tiempo libre, permitiendo la entrada de las industrias del entretenimiento para el resto de los niños pero ¿por qué no realiza las actividades que a ellos les gustan?

Se observa que el tiempo libre de los niños es en función del calendario y horario escolar, es decir el colegio, como único deber institucional de los niños, brinda las pautas del tiempo obligado y sobrante, de esta manea influye en el tipo de actividades a realizar durante la semana, el fin de semana y las vacaciones ya que se presenta en diversas cantidades.

Cuadro de Análisis 4

Actividades del tiempo libre de las niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>Las actividades que las niñas de este colegio realizan después de sus deberes se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica, y exotélico en su dimensión consuntiva.</p> <p>De la dimensión lúdica realizan actividades como patinar, jugar e ir al parque</p> <p>De la dimensión consuntiva juegan la nintendo, la máquina y la wii, así como la lectura de revistas de test.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>A4.11.- mmm algunas jugamos al futbol también al pilla pilla y también mm llenamos globos de agua y patinamos con los patines de dos ruedas</p> <p>A4.9 yo cuando termino de hacer mis deberes juego un poco a la wii y me voy al parque</p> <p>A4.6-Yo cuando termino de hacer los deberes muchas veces eeeeh juego a la máquina a la nintendo.</p> <p>A4.16 eeee después de hacer los deberes me gusta estudiar y luego jugar a la maquinita y</p>	<p>Las actividades que las niñas de este colegio realizan después de sus deberes se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, y exotélica en su dimensión consuntiva.</p> <p>De la dimensión lúdica se realizan juegos como pilla pilla, policías y ladrones, balón prisionero y deportes como futbol.</p> <p>De la dimensión creativa se pinta o hacen dibujos.</p> <p>Si se presta atención en las actividades de preferencia y las que realmente se practican, se observa que no existe congruencia entre las actividades que les gustan y las actividades que realizan después de sus deberes.</p> <p>Se manifiesta en mayor medida la dimensión consuntiva ya que se realizan actividades como ver televisión, jugar o chatear en el ordenador, por ejemplo:</p>

<p>luego bajar al parque</p> <p>A4.13.-Después de los deberes yo juego con mi hermana estudio, leo y a veces bajo al patio</p> <p>M.- ¿qué lees?</p> <p>A4.13-libros de teast</p> <p>Se observa que no existe una correlación idéntica entre las actividades que prefieren y las que realizan durante su tiempo (cuadros 2 y 4) sin obligaciones ya que en éste tiene presencia las actividades consuntivas como el uso de la máquina, la wii y libros de test</p>	<p>A5.11yo juego al ordenador o veo la tele</p> <p>M.- ¿Qué ves en la tele y qué haces en el ordenador?</p> <p>A5.11-La que se a vecina, ver clan o disney y en el ordenador, jugar friv</p> <p>Los fines de semana las actividades que las niñas de este colegio realizan son distintas a las que realizan durante la semana, por ejemplo, van a la piscina, a la playa y al parque a jugar, también van a patinar con la familia y visitar a los abuelos.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>M.- ¿qué hacen los fines de semana?</p> <p>A5.12- yo voy a casa de mis abuelos porque viven en San Toña</p> <p>A5.12- Bueno sí, tengo que ir en coche y tardamos una hora, media, algo así. Y vamos los fines de semana para verlos</p> <p>A5.12- Vamos a la playa, hay un parque muy grande y nada más juego con mi hermano hacer castillos de arena, intentar meterlo en el agua (es que le da miedo) y nada más. Al parque voy con mis padres</p> <p>A5.6- Yo a veces me voy al pueblo para estar con mi primo un poco y ahí solemos jugar también andar en bici o a veces quedamos también con las amigas pa jugar y hacemos fiestas pijamas en casa o nos vamos de parrillada o nos vamos al cine o eso</p> <p>A5.8 -Yo Voy a casa de mi abuela por que suelen ir todas mis primas y jugamos al escondite y así, porque debajo de la cama cabe más de una personas entonces jugamos ahí, o a veces vamos a mi pueblo que está ahí en Burgos porque con las amigas de mi prima mayor vamos en bicicleta hasta la piscina.</p> <p>A5.15- yo estoy con la familia y voy al monte, a la piscina, a la playa, hago muchas cosas.</p> <p>Asimismo hay quien asiste a la piscina durante el fin de semana por rehabilitación, por ejemplo:</p> <p>A5.7- Yo hay veces que voy con mis amigos al pueblo y también hay veces que voy a la piscina porque tengo la espada torcida y así (escoliosis) y me voy a la piscina</p> <p>M- ¿quién te empezó a llevar a la piscina o</p>
--	--

	<p>quien te dijo que fueras?</p> <p>A5.7- El médico</p> <p>Durante las vacaciones las actividades que realizan las niñas de este grupo cambian por completo, por ejemplo:</p> <p>Todas mencionan salir de vacaciones a su pueblo y en el pueblo convivir con familiares como abuelos, primos y amigos. Asimismo juegan en áreas verdes como terrenos, en la playa o también van a la piscina.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>A5.7- yo sueleo estar con mis amigas en el pueblo, hacemos cenas y así, jugamos futbol en el parque y así y pues así.</p> <p>A5.9- nosotros solemos ir al pueblo con nuestro amigos solemos ir al rio a casar sapos...al monte, a la piscina también.</p> <p>A5.12 – yo voy al pueblo y como mi amiga tiene un terreno nos pasamos ahí todo el día sólo, voy a casa pa comer y pa dormir</p> <p>A5.13-a mi me gusta ir a un terreno que tengo con mis abuelos y luego ir a burgos que está ahí y pues ir a casar</p> <p>A5.14- yo voy al pueblo y en el pueblo me voy a la piscina con mis tres vecinas o jugamos al baloncesto en la canasta que tengo en el terreno o a la pelota o todo lo que sea en el terreno.</p>
--	---

Descripción de datos

Con la información que se sintetiza en los cuadros 2 y 4 se observa que no necesariamente hay una relación directa entre lo que las niñas prefieren hacer y lo que hacen durante su tiempo libre.

A partir de los datos en SPSS, se observa que para el 50% de las niñas, las actividades que realizan durante su tiempo libre se ubican en la coordenada de ocio autotélico, de éstas, el 25% lo dedica a los juegos como pilla pilla, policías y ladrones, balón prisionero, el 15% a los deportes como futbol y el 10% a ir en la playa o al parque. El 30% lo dedica a realizar actividades de tipo consuntivo como jugar a la wii y ver televisión. Del 20% de la población restante no se tiene información al respecto.

Comparación de datos entre niñas bilbaínas

Si se comparan los datos de análisis del cuadro 2 y 4 se aprecia que las niñas bilbaínas no realizan las actividades lúdicas de preferencia. En las actividades del tiempo libre de las niñas bilbaínas, las industrias de entretenimiento ganan terreno, ya que de un 5% de preferencia en las actividades consuntivas, en la práctica aumenta a un 30%.

Lo anterior permite identificar que los parques y áreas recreativas que Bilbao tiene para el juego de las y los niños son poco atractivos para quienes tienen entre 10 y 11 años, lo que permite la entrada al juego de tipo consuntivo dentro de los hogares.

También se observa que las actividades del tiempo libre varían con relación al calendario escolar, ya que niños y niñas no realizan las mismas actividades en su tiempo sin obligaciones durante la semana lectiva, durante el fin de semana lectivo o durante vacaciones.

La organización del núcleo familiar se ha transformado debido a que las madres y los padres ejercen nuevos roles sociales y familiares; por un lado los padres han dejado de ser los principales proveedores de casa y las madres se han incorporado al ámbito laboral. Lo anterior ha dificultado la educación de ocio a través de la familia, por ello conocer si los niños y niñas de 10 y 11 años *¿tienen actividades extraescolares?* Permite identificar si los padres, la escuela y la sociedad atienden las actividades que los niños y niñas de esa edad realizan durante su tiempo libre.

Asimismo se debe considerar que la educación no es privativa de la escuela o la familia, se presenta en todo aquello que el hombre realiza, por ello los valores desarrollados en las actividades que se practican durante el tiempo libre, influyen de manera significativa en la vida de los individuos, conocer *¿Qué actividades extra escolares realizan?* permitió identificar si la sociedad, la escuela y la familia se ocupan y contribuyen en la formación de un ocio. De igual forma permite categorizar coordenadas y dimensiones de dichas actividades.

Cuadro de Análisis 5

Actividades extraescolares de los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>Las actividades extraescolares que los niños de este colegio realizan se orientan al aprendizaje de deportes como ping-pong, balón mano, ajedrez y futbol así como inglés.</p> <p>Sírvase del siguiente ejemplo:</p> <p>O4.21-pin pon con O4.20 con O4.22 y al ajedrez 4.19 al futbol O4.23-inglés extraescolar</p> <p>Dichas actividades se realizan en la escuela</p>	<p>Las actividades extra escolares que realizan se orientan hacia el aprendizaje de deportes como futbol, karate, natación y futbito, así como actividades artísticas y culturales como pintura.</p> <p>Sírvase del siguiente ejemplo:</p> <p>O5.25- Yo voy al futbol y al karate O5.22- Yo voy a pintura y a karate O5.24- a qué, va yo voy más a pintura y el sábado natación</p> <p>Dichas actividades se realizan en la escuela excepto natación.</p>

Descripción de datos

La información que se sintetiza en el Cuadro de análisis 5 se obtuvo de la información recuperada en SPSS y permite observar que el 90% de los niños bilbaínos tiene actividades extraescolares. Un 10% no contestó a este cuestionamiento.

El 75% de quienes tienen actividad extraescolar, orientan su práctica hacia las actividades lúdico-deportivas, el 10% a la creativa-pictórica y un 5 % a inglés extraescolar.

Comparación de datos entre niños bilbaínos

Se observa (a partir de la información recabada en el cuadro de análisis 1 y 5) que la única extraescolar que se disfruta en ambos grupos es el futbol (ya que en las actividades de preferencia no mencionan ninguna de las que realizan como actividad extraescolar), actividad que promueve una vivencia de ocio en los niños.

Cuadro de Análisis 6

Actividades extraescolares de las niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>Las actividades extra escolares que realizan se orientan hacia el aprendizaje de deportes como balón mano, ping pong, ajedrez, karate, actividades artísticas y culturales como teatro.</p> <p>También hay quien tiene actividades de apoyo académico en horario extraescolar como lepi e inglés, por ejemplo:</p> <p>A4.10-Yo sólo los lunes se llama lepi y voy hacer los deberes y luego jugamos un rato</p> <p>M.- ¿Qué es lepi?</p> <p>pues una escuela para algunos niños que no para hacer los deberes y esas cosas</p> <p>A4.14-Nosotros a veces después de comer tenemos clases de inglés en horario extraescolar</p> <p>Dichas actividades se realizan en la escuela.</p>	<p>Las actividades extra escolares que realizan se enfocan al aprendizaje de deportes como gimnasia rítmica, patines, fútbol, futbito, karate y balón mano, así como actividades artísticas y culturales como pintura, música, tocar acordeón, piano e inglés.</p> <p>Dichas actividades se realizan en la escuela y se practican 2 veces por semana lo que permite el desarrollo de habilidades y destrezas en cada una de las disciplinas</p>

Descripción de datos

Con la base de datos recuperada en SPSS, se realiza la síntesis del Cuadro de análisis 6 y se observa que el 100% de las niñas bilbaínas tienen actividades extraescolares.

El 63% de quienes tienen actividad extraescolar, orientan su práctica hacia las actividades lúdico-deportivas, el 23% a la creativa-pictórica, 9% a la creativa artesanal y el 5% a la dimensión de ocio exotético en su dimensión educativa.

Comparación de datos entre niñas bilbaínas

Se observa (a partir de la información recabada en el cuadro de análisis 2 y 6) que la actividades extraescolar que más disfruta en ambos grupos son balón mano y fútbol (ya que en las actividades de preferencia no mencionan otras de las que realizan como actividad extraescolar), actividades que permiten una vivencia de ocio en las niñas.

Análisis del Área 2. Influencia social, escuela y familia.

El ocio exotético es el ocio útil en cuanto medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo, sin embargo los individuos tienen la libertad de elegir qué hacer en su tiempo libre y resulta conveniente que se dediquen a actividades enriquecedoras que les permitan un desarrollo equilibrado, por tanto, conocer *¿Quién y cómo eligen las actividades extraescolares a realizar por los niños y niñas de 10 y 11 años?* Permite distinguir la influencia que se tiene al elegir las prácticas que se realizan y determinar si las actividades tienen un sentido positivo generador de experiencias de ocio para los niños centradas en el interior de cada persona.

Asimismo El entorno físico, social, cultural y comunitario es una condición esencial que hace posible la experiencia de ocio, Conocer *¿Dónde realizan las actividades extraescolares?* permite identificar los factores que intervienen en la educación del ocio de los niños y niñas de 10 y 11 años, qué instituciones se ocupan de la educación del ocio en los niños de esta edad y se preocupan formar en este individuo una mentalidad en la que el juego, la creación, la contemplación y aventura desencadenan la felicidad de sentir bienestar y hacer frente a un conjunto de actividades desvalorizadas socialmente desde un punto vista formativo.

Cuadro de Análisis 7

Influencia en la elección de actividades extraescolares de los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>La influencia que los niños de esta escuela tienen para la elección de actividades extraescolares es diversa, por ejemplo:</p> <p>O4.23-a mi me inscriben porque me inscriben si no te quieres apuntar a inglés extraescolar tampoco te vas a querer apuntar a futbol</p> <p>O4.21-Ay a mi no me suelen preguntar y me inscriben casi siempre a lo que sea</p> <p>Es pertinente mencionar que todos los niños de este grupo cuentan con la</p>	<p>La influencia que los niños de este grupo tienen para realizar sus actividades se manifiestas de diferentes maneras, por ejemplo:</p> <p>O5.24-bueno no. A mí me sugirieron lo de natación unos amigos y pues eso.</p> <p>M- natación y tu elegiste, ambas</p> <p>O5.24- si , no los amigos se lo dijeron... los padres de mis amigos se lo dijeron hablando</p>

<p>posibilidad de quedarse en el colegio a realizar actividades extraescolares. Las actividades que se ofrecen en este colegio son: Ajedrez, ping-pong, futbol, volibol e inglés.</p>	<p>a mis padres y mis padres a mi</p> <p>M.- ¿aceptaste?</p> <p>O5.24-yo si</p> <p>O5.18 – yo cuando era pequeño y estaba jugando con mis amigos pues a un juego con la pelota así pasando con la mano, pues mi padre sin que a mi decirme nada me apunto por su cuenta no y me dijo que iba a ir a futbito sabiendo que yo no quería y luego ya de ir unos años ya me empezó a gustar y ya no me quise desapuntar</p> <p>También hay un niño que no tiene actividades extraescolares y tampoco se queda a las del colegio. El se va a casa y ve televisión</p> <p>M.- ¿qué ves en la tele?</p> <p>O5.20- clan, Disney chanel y boob</p> <p>Las actividades extraescolares se realizan dentro del colegio, por ejemplo:</p> <p>M- todo esto que me acaban de decir qué hacen después de la escuela, son actividades que realizan aquí dentro de la escuela o aparte en otra academia</p> <p>Adentro</p> <p>Bueno hay algunos que por ejemplo van a piscina entonces eso es afuera</p> <p>O5.22- yo suelo tener pintura aquí dentro de la escuela</p> <p>Yo suelo tener inglés que es en otra academia y también tomo futbol aquí</p> <p>O5.24- Yo patines y pintura aquí y luego piscina afuera</p> <p>O5.25-Karate y futbito aquí todo</p>
---	---

Descripción de datos

Es preciso mencionar que las escuelas bilbaínas ofrecen a través de Grupo ACEX diversas actividades extraescolares a elegir por los alumnos y sus padres a principio del curso escolar. En este sentido los niños mencionan diversas maneras en las que ellos pueden elegir actividades, por ejemplo, el 20% de los niños elige de forma autónoma la actividad que realiza, el 25% indica que son los padres quienes eligen las actividades a realizar por sus hijos, un 15% dice que existe una

negociación con los padres para elegir las actividades a realizar y para el 10% la sugerencia familiar permite tomar la decisión para elegir entre una u otra actividad (porcentajes que se obtienen de la base de datos SPSS). Al resto de la población no se le realizó la pregunta.

Asimismo se observa que algunos niños, además de las actividades extraescolares dentro del colegio, tienen actividades fuera de la escuela, las cuales generalmente son elegidas por ellos y se toman fuera de la escuela porque Grupo ACEX no las ofrece.

Cuadro de Análisis 8

Influencia en la elección de actividades extraescolares de niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>La influencia que las niñas de esta escuela tienen para la elección de actividades extraescolares es autónoma excepto para las que realizan balón mano.</p> <p>Lo anterior se explica con el siguiente diálogo:</p> <p>M.-se quedan aquí por ehh porque ¿ustedes quieren o se pueden regresar a casa?</p> <p>A4.6Si , No balón mano no, nuestros padres pagan y entonces tenemos que ir,</p> <p>A4.6Pero pin pon y ajedrez podemos ir o no ir</p> <p>En este dialogo se aprecia cómo las actividades que ofrece Grupo ACEX son libres, es decir los niños no tienen la obligación de ir, si están de humor asisten y si no, no acuden</p>	<p>La influencia que las niñas de esta escuela tienen para la elección de actividades extraescolares es autónoma ya que eligen a partir de lo que la escuela les ofrece sin generar un costo extra a los padres, excepto por quienes asisten a otro lugar como quien hace música e inglés.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>A5.9 Yo hago pintura, hago gimnasia rítmica y futbito y pos todas me gustan igual</p> <p>A5.9 Pues pasa que al principio de curso nos dan una hoja para rellenar las extraescolares que queremos hacer</p> <p>A5.8 .- Yo voy a pintura y a gimnasia rítmica y los martes voy a una la academia de inglés</p> <p>Asimismo se observa una influencia familiar en la elección de actividades, por ejemplo:</p> <p>A5.7-Yo tres cosas voy, primero voy a pintura, me encanta pintar</p> <p>A5.7-También voy a futbol, ese igual me encanta y luego música, toco el piano y el acordeón, aprendo a tocar</p> <p>A5.7-Yo</p> <p>A5.7-Mis hermanos ya estaban y cuando yo tenía</p>

	la suficientemente edad para que me gustara, vi que lo disfrutaban y dije pos a ver
--	---

Descripción de datos

Como se sabe, las escuelas bilbaínas ofrecen a través de Grupo ACEX diversas actividades extraescolares a elegir por las niñas y sus padres a principio del curso escolar. Sin embargo se observa que la elección se realiza de diversas formas, por ejemplo, para el 30% de las niñas, la elección es autónoma, para el 15% se hace una negociación con los padres, para un 4% se hace una sugerencia por parte de los padres y para otro 5% la elección la hacen los padres (porcentajes obtenidos de la base de datos en SPSS). Al resto de la población no se le realizó la pregunta.

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que se tiene una gran influencia familiar para la elección de las actividades. Asimismo se observa que algunas niñas, además de las actividades extraescolares dentro del colegio, tienen actividades fuera de la escuela, las cuales generalmente son elegidas por ellas y se toman fuera de la escuela porque Grupo ACEX no las ofrece.

Se dice que existe un ocio ausente cuando el sujeto ve como un mal el tiempo sin obligaciones y percibe un tiempo vacío lleno de aburrimiento y monotonía; el cual se identificó a través de cuestiones cómo *¿se aburren, cuándo se aburren y qué hacen cuando no hay nada que hacer?* En situaciones de aburrimiento, resulta más fácil encontrar placer en cosas que son fáciles y que están programadas en los genes (como en dormir, sexo, etc.), o se realiza actividades que inmediatamente brindan placer o recompensa y requieren poco entrenamiento como pasear, jugar al azar, beber. Este tipo de ocio se puede llamar ocio casual y el cual no se puede clasificar como amateur, hobby y tampoco como voluntario.

Cuadro de Análisis 9

Aburrimiento en niños y niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

(Este cuadro es mixto porque en la sesión con el grupo de discusión -O-BK y A-ZB no fue posible obtener este dato)

Colegio O-BK	Colegio A-ZB
<p>Las niñas de este colegio cuando se sienten aburridas, juegan con aparatos electrónicos ya que no tienen con quien jugar, situación que no ocurre con algunas que tienen hermanos o hermanas y con ellos pueden jugar, por ejemplo:</p> <p>A4.0 yo no me aburro porque juego con mi hermana a la wii y si no también a la pelota entonces, no nos aburrimos</p> <p>en ese estado de aburrimiento, se observa cómo las industrias de ocio juegan un papel importante frente en la vida de las niñas, por ejemplo:</p> <p>A4.12-Yo cuando me aburro suelo jugar con mi hermano y si mi hermano no quiere jugar, pues me pongo a jugar a la máquina</p> <p>4.9-Yo cuando no tenía la wii jugaba con mi coneja</p> <p>En la segunda evidencia se observa cómo la niña actualmente prefiere jugar a la wii que con la coneja, lo que permite identificar que en este caso la industria del entretenimiento gana terreno.</p>	<p>Los niños de este grupo mencionan aburrirse cuando llueve el fin de semana porque no hay mucho que hacer, por ejemplo:</p> <p>O5.24- pues porque no salgo a la calle no me da el aire en todo el día</p> <p>Sin embargo, los niños mencionan realizar diversas actividades cuando se sienten d, por ejemplo:</p> <p>O5.23- Cuando me aburro hay veces que me tumbo en la cama y hasta después de un buen rato no me levanto</p> <p>M- ¿qué haces en la cama?</p> <p>O5.23- Pues dormir, luego suelo levantarme juego con el ordenador o si no pues si deja de llover y juego con mis amigos</p> <p>O5.16- yo cuando llueve duermo y cojo el ordenador y estoy ahí encerrado</p> <p>O5.19- yo cuando estoy aburrido me tiro al sofá viendo la tele a veces me quedo dormido o luego me levanto y escucho música y juego con el ordenador</p> <p>O5.21-yo cuando me suelo aburrir juego al ordenador, veo videos, oigo música y también veo la tele o juego a la maquina a la play y eso</p>

Interpretación de datos

Se observan situaciones distintas que promueven el aburrimiento, por un lado las niñas mencionan aburrirse cuando no tienen con quien jugar y los niños cuando llueve porque no pueden salir de casa. En ambos casos, la solución a ese estado de aburrimiento, la ofrece el entretenimiento en sus diversas modalidades a través del televisor, ordenador y las consolas de videojuegos (dci, psp, etc).

Como se sabe el ocio es una experiencia que se elige, decide y gestiona por el sujeto que la realiza.

Cuadro de Análisis 10

Actividades obligadas a realizar por los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>Las actividades que a los niños de esta escuela les obligan hacer son ir a inglés, balón mano, natación , por ejemplo:</p> <p>O4.19-Pues a mi venia a apuntarme a balón mano y no quería y me apuntó,</p> <p>O4.23-Yo cuando estaba en tercero de primaria había una profesora que se llamaba Pili en balón mano entonces era muy mala pero yo no quería ir y entonces mi madre me estaba diciendo que si fuera porque valía cien euros</p> <p>O4.22-A mi me obligan a ir a inglés extraescolar por qué nos apuntan si ¡no queremos ir!</p> <p>O4.23- ¡a mi también! ese es hora de recreo deberíamos de disfrutar en vez de estudiar ...</p>	<p>Las actividades que a los niños de esta escuela les obligan hacer son ir a inglés, karate y natación , por ejemplo:</p> <p>O5.18- a mi antes me gustaba ir a karate como ha dicho él pero ya ahora a mi no me gusta porque he cambiado de profesor y es muy estricto pos eso</p> <p>M- ¿ya no vas?</p> <p>O5.18 No, dije que yo ya no quería ir más</p> <p>O5.22- Bueno yo antes iba a natación pero a mí no me gustaba pero mis padres me obligaban y ya eh cuando cambiaron de profesor trabajábamos mucho sin parar dije que ya no quería ir más porque me cansaba mucho y no fui más</p>

Interpretación de datos

Se observan diversas razones por las que los niños perciben su actividad extraescolar como obligada, por ejemplo: para algunos, las formas o el método que los profesores implementan para enseñar alguna práctica no es adecuada, no se sienten cómodos, ya que les exigen de más (desde su percepción).

Por otro lado al ser niños de 10 y 11 años que ya conocen la dinámica del día a día, perciben las actividades extraescolares de tipo académico (inglés) como un trasgresión a su necesidad de juego o de libertad ya que mencionan es tiempo libre, de recreo y no quieren estudiar. En este sentido es que se debe reflexionar sobre las formas en las que se debe involucrar al sujeto para realizar una u otra actividad con el fin de coadyuvar en su desarrollo integral y formar un ocio, así como en los métodos que se implementan para desarrollar distintas habilidades.

Cuadro de Análisis 11

Actividades obligadas a realizar por las niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio BK	Colegio ZB
<p>En este grupo sólo una de las niñas expresa que la obligan a realizar karate.</p> <p>A-A ver una pregunta ¿hay algo que, alguna actividad fuera de obligaciones que no les</p>	<p>Las actividades que las niñas de este grupo realizan de forma obligada es acudir a su clase de inglés, estudiar y los deberes, por ejemplo:</p>

<p>guste por ejemplo música?</p> <p>A4.0Si Karate</p> <p>A- ¿A ti no te gusta karate?</p> <p>A4.0-No tanto,</p> <p>A- ¿y lo tienes que hacer?</p> <p>-si</p>	<p>A5.9- A mi no me gusta estudiar cuando no hay que estudiar que no hay exámenes y tampoco me gusta ir por el pan y eso</p> <p>A5.6 tres cosas: una que me obliga a irme de compras, la otra lo que ha dicho Sandra, ir a Inglés, qué me obligan que siempre estamos viendo lo mismo y que me obligan hacer la habitación</p> <p>A5.13A mí me mandan a extras de inglés porque es lo que peor se me da</p> <p>Mencionan que anteriormente si se les obligaba a realizar un deporte por ejemplo:</p> <p>A5.8-Yo voy a pintura y a gimnasia rítmica y los martes voy a una la academia de inglés</p> <p>A5.7-A mi antes me obligaban hacer natación pero ya no</p> <p>A5.9 Porque ya veían que ya nadaba bien y me dijeron que ya que si quería lo podía dejar encima por que nos teníamos que levantar a las 8 de la mañana los sábados y los domingos y lo de deportes ahora me gusta más porque no estoy todo el rato en atletismo, que si no sabías hacer una parte del calentamiento tenías que hacer cinco vueltas corriendo al campo o baloncesto tampoco me gustaba hacer</p> <p>A5.8-Pues atletismo igual como mis hermanos estaban en atletismo pues me convencieron de meterme igual pero lo de las cinco vueltas era ...</p> <p>A5.10.- si era venga por ejemplo 2 minutos corriendo luego venga otros 5 luego decimos cuánto queda venga por preguntar otros 2 minutos así toda la clase</p>
--	---

Interpretación de los datos

En principio se observa que a las niñas no les gusta hacer los deberes (limpiar y quitar el polvo) y tampoco estudiar cuando no lo creen necesario (por ejemplo cuando no hay exámenes); por otro lado se observa que las niñas mencionan en pasado las actividades que se les obligaba hacer, actualmente no les ocurre eso. Al igual que los niños manifiestan que las formas o el método que los profesores implementan para enseñar alguna práctica no es adecuada, no se sienten cómodas, ya que les exigen de más (desde su percepción) y en ocasiones no son justos. Finalmente es preciso considerar la edad de las niñas y los niños para comprender su razonamiento y su lógica para percibir las actividades como obligadas, asimismo es importante destacar que por la edad los padres ya no

pueden exigir u obligar a sus hijos realizar una u otra actividad, imposición que posiblemente se permitía a una edad menor.

La experiencia de ocio sólo se puede alcanzar a través de la reiteración y la disciplina, implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de alguna actividad que los participantes encuentran tan importante y activa que logran desarrollar destrezas, dominar conocimientos, habilidades y adquirir experiencia, resultado de un proceso individual de esfuerzos dónde la educación toma un papel muy importante en la formación de ocio; por ello es importante saber *¿Cuántos días a la semana realizan las actividades extra escolares?* símbolo de esfuerzo perseverancia, formación, identidad propia interacción social y sensación de pertenencia al grupo (Cuenca, 2004).

Cuadro de Análisis 12

Frecuencia en la práctica de actividades realizadas por niños y niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España

(Este cuadro es mixto porque en la sesión la pregunta al respecto fue sencilla y práctica en la que sólo se hizo un conteo de cómo llevaban sus actividades)

Colegio A-BK	Colegio O-ZB
<p>Las actividades extraescolares se realizan dos veces por semana y durante la semana realizan varias actividades, constancia que permite desarrollar habilidades y destrezas en lo que practican.</p> <p>Las niñas de este grupo mencionan preferir tener las actividades que ofrece la escuela a irse a casa, por ejemplo:</p> <p>M.- ¿prefieren quedarse aquí ustedes en la escuela?</p> <p>si</p> <p>M.- Por qué, ¿si se van a casa qué hacen?</p> <p>No, nos aburrimos</p> <p>A4.15-Porque no tengo forma de jugar ... Vamos ni modo que con el perro vaya a jugar,</p> <p>A4.8-yo Porque mi hermano está todo el rato viendo la tele y no quiere jugar a nada,</p>	<p>Las actividades extraescolares se realizan dos veces por semana y durante la semana realizan varias actividades, constancia que permite desarrollar habilidades y destrezas en lo que practican.</p>

Descripción de datos

A partir de la base de datos obtenida de SPSS se identifica que el 95% de los niños tiene actividad extraescolar ubicada en la coordenada de ocio autotélico, de ellos el 80% tiene más de una actividad y el resto sólo una. De ese 95% mencionado, 80% tiene actividades lúdico-deportivas y el 15% creativa-pictórica.

El 15% de los niños realiza su actividad extraescolar 2 veces por semana, el 30% 3 veces por semana, el 50% 4 veces por semana y el 5% 5 veces por semana.

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que por la frecuencia con la que los niños realizan actividades extraescolares se fomenta la formación para adquirir un ocio serio.

El 100% de las niñas tiene actividad extra escolar ubicada en la dimensión lúdica, de ellas el 90% tiene más de una y sólo el 10% tiene una actividad. Del 100% mencionado, 60% tiene actividades lúdica-deportiva, el 25% creativa pictórica y el 15% creativa artesanal.

El 20% de las niñas realiza su actividad extraescolar 2 veces por semana, el 25% 3 veces por semana, el 40% 4 veces por semana y el 15% 5 veces por semana.

Lo anterior permite identificar que por la frecuencia con la que realizan actividades el 100% de las niñas recibe una formación que fomenta el adquirir un ocio serio.

Análisis del Área 3: infancia, deseos y acción social.

La igualdad o la práctica universal de ocio está limitada por el espacio demográfico, estructura socioeconómica, la cultura, entre otros factores que obligan a saber *¿Qué les gustaría hacer a los niños y niñas de 10 y 11 años después de los deberes, el fin de semana, en vacaciones y por qué no lo hacen?* y reconocer que el ocio puede ser causante de acentuar las diferencias sociales ya que el poder adquisitivo sigue siendo una condicionante principal para el uso del tiempo libre y el ocio (Aguilar, 2005).

Cuadro de Análisis 13

Actividades que niños y niñas de 10 y 11 años en Bilbao, España, desean realizar.

(Este cuadro es mixto porque en la sesión con el grupo de discusión -O-BK y A-ZB no fue posible obtener este dato)

Colegio O-BK	Colegio A-ZB
<p>A las niñas de esta escuela les gustaría realizar actividades diversas como ver el cine al aire libre, practicar deportes como surf, natación y hacer actividades artísticas y culturales como baile.</p> <p>Sírvase del siguiente diálogo como ejemplo:</p> <p>A4.6-hacer surf</p> <p>M.-¿no lo haces?</p> <p>A4.6No porque cuesta mucho dinero, por ejemplo a A4.11 este año va a aprender surf</p> <p>A4.11-Me gustaría hacer surf y en una academia bailar</p> <p>surf porque lo mismo que A4.11 y lo de baile pues lo mismo</p> <p>A4.13.- yo pues me gustaría hacer más a menudo surf porque a veces como hace mal tiempo, no puedo ir a la playa</p> <p>También porque mi padre está trabajando y mi madre también</p> <p>A4.11-yo con mi hermano también no puedo porque mi madre sola con mi hermano no se puede quedar y es un trasto, tira todo</p> <p>Como se aprecia en el diálogo, existen diversas condiciones que impiden realizar dichas actividades como la incompatibilidad de tiempo con los padres y los hermanos, el costo que implica realizar lo que quieren y también el clima.</p>	<p>Los niños de esta escuela manifiestan un deseo por realizar deportes como ajedrez, frontón, balón mano y futbito. Realizar viajes para ver eventos de espectáculo.</p> <p>Los niños lo mencionan de la siguiente manera:</p> <p>M- muy bien, ahora ¿quisieran hacer algo que no hacen, algo que les gustaría mucho? ¿Algo que no hacen que les gustaría hacer? ¿y por qué no lo haces?</p> <p>O5.16 – uff!!! el balón mano y el frontón porque no tengo tiempo</p> <p>O5.19-Yo quisiera hacer tenis pero no tengo tiempo</p> <p>O5.20 a mi me gustaría ir a la piscina pero no me da tiempo</p> <p>O5.21 Pues me gustaría ir alguna vez a ver a estar en Estados Unidos para ver la lucha libre, me gustaría verlo, lo vi una vez</p> <p>O5.22- bueno yo lo que te voy a decir no se lo sugerí a mis padres o sea no se lo he dicho bueno se lo dije una vez pero no me hicieron caso no se qué paso eh ir a futbito pero no aquí sino en otro sitio. Si no hay otra opción sería aquí pero</p> <p>O5.23- a mi me gustaría ir a ajedrez antes había aquí en la escuela y yo iba pero después la quitaron por que había muy poca gente y ya no pude ir</p> <p>También hay quien no quiere otra cosa y está contento con lo que tiene</p> <p>O5.17- pues....</p> <p>O5.17 no nada</p> <p>O5.25 - yo estoy contento con todo lo que</p>

	<p>tengo</p> <p>Los niños mencionan tener deseos de realizar actividades que no tienen, sin embargo el tiempo aparece como una limitante que impide realizar ciertas prácticas. Asimismo se observa que las actividades que realizan se deben a la facilidad que el colegio ofrece, ya que si no se imparten en el colegio, difícilmente se busca la actividad.</p>
--	---

Interpretación de datos

El tipo de actividades que a los niños bilbaínos (en su mayoría) les gustaría realizar se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica enfocada a los deportes, sin embargo no realizan dichas actividades por falta de tiempo, principalmente. Por otro lado, las niñas bilbaínas expresan diversas situaciones que impiden realizar actividades de tipo lúdico-juego, lúdico-deportivo, ambiental ecológica y creativa, entre las que se identifican falta de recursos económicos, incompatibilidad de tiempo con la familia y el clima (cuando son actividades que se realizan en la playa, por ejemplo).

Debido a que el juego es la única ocupación del niño hasta los 5 años, la más importante hasta los 10 y muy necesaria hasta los 15, conocer si a los niños y niñas de 10 y 11 años *¿les gustan los juegos, deportes y cuáles?* Permite identificar gustos, necesidades y lo que la sociedad ofrece para realizar estas actividades. Como se sabe el juego es la mejor técnica que el hombre tiene para conocerse y adaptarse, cumple funciones en el desarrollo cognitivo, el lenguaje la motricidad y la sociabilidad de los sujetos. Tiene una estrecha relación con el ocio ya que comparten significados y sentidos similares por ejemplo, el juego también es una actitud ante las cosas, ante el otro y ante el propio niño, es una actividad autotélica que tiene un fin en sí mismo, se realiza por placer y no por utilidad.

Cuadro de Análisis 14

Juegos de preferencia para los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España.

Colegio O-ZB

Los juegos que más les gustan son los que tienen en la pcp, la wii y el ordenador

Se observa que las formas de juego de preferencia para los niños de este colegio se orientan hacia lo que las industrias del entretenimiento ofrecen.

Los deportes que más les gustan son futbol, tenis, balón mano y baloncesto.

Se observa que los deportes con balón y pelota son los de preferencia para este grupo de niños.

La dimensión de ocio autotélico en su dimensión festiva, permite hablar de un ocio compartido y social, son vivencias que se apartan de lo racional y consiguen la cohesión comunitaria de cara opuesta a la vida cotidiana, por ello conocer si a los niños y niñas de 10 y 11 años *¿los gustan las fiestas y cuáles?* permite identificar los elementos que permiten la cohesión social familiar o cultural.

Cuadro de Análisis 15

Festividades de preferencia para los niños de 10 y 11 años en Bilbao, España

Colegio O-ZB

Las festividades que más agradan a los niños de este grupo son los cumpleaños, las fiestas del barrio, pueblos y carnavales por las barracas, verbenas y las chucherías que ofrecen, asimismo les gustan las fiestas de fin de curso por los juegos que organizan en el colegio.

Sírvase del siguiente ejemplo:

O5.25-a mi más que nada me gustan los cumpleaños por que suelen estar todos mis amigos suelen dar chucherías y la pasamos bien

O5.24—las fiestas del barrio

O5.24- porque suelen estar los amigos hay verbenas te puedes quedar tarde así cosas

O5.23-A mí me gusta mucho la fiesta de fin de curso porque hay actividades colchonetas y así

Si

O5.22i – a mí me gusta la fiesta de mi pueblo, siempre estoy hasta tarde y te puedes bañar en la piscina por la noche y estas con tus amigos, hay música hay juegos

O5.21 – es que me gustan casi todas las fiestas las de cumpleaños las de la plaza las del cole, es que me gustan todas las fiestas

O5.20- a mí me gustan los carnavales

O5.19-A mí los carnavales también porque vas disfrazado, desfilan y todo eso

O5.17 a mí me gustan los carnavales las fiestas del barío las fiestas de Bilbao que están en agosto

O5.16 - A mí me gustan los carnavales de Brasil, me la paso muy bien

O5.19 - a mí me gusta la fiesta de Málaga porque hay un montón de barracas hay para comer y para todo hay para tirar ... con agua

Con base a los datos obtenidos en SPSS, se observa que al 30% de los niños les gustan las fiestas patronales por los juegos, las tradiciones, las barracas y la convivencia con los amigos, al 15% le gustan los cumpleaños por los juegos y la convivencia con los amigos y al 5 % le gustan las fiestas escolares por las actividades que se realizan, a otro 5% le gustan los carnavales por el baile y los disfraces. Al resto no se le realizó la pregunta.

En síntesis, Bilbao es una Ciudad que por infraestructura cuenta con áreas recreativas, culturales y deportivas para los niños y niñas de 10 y 11 años, así como una propuesta pedagógica enfocada a la educación del ocio a través de ofertar actividades dentro de un contexto escolar. Sin embargo y pese a que las y los niños bilbaínos reciben una formación de ocio, las industrias de entretenimiento han penetrado en la vida de los sujetos a través del tiempo libre que tienen.

6.2. Caso México

La información que permite llegar al siguiente estudio se obtuvo de los *grupos de discusión* desarrollados en cuatro escuelas primarias del Distrito Federal incorporadas al PETC, (dos escuelas ubicadas en la Delegación Tlalpan y dos más en la Delegación Coyoacán), la Teoría de Ocio Humanista de Manuel Cuenca y los planteamientos del PETC.

A partir del diálogo entre dichos enfoques el siguiente análisis se ha organizado con base en las 3 áreas establecidas para este estudio (Tabla 1 de relación), las cuales se presentan en un cuadro que permite visualizar características de los *grupos de discusión* desarrollados en México. Recuérdese que se conformaron cuatro grupos con niños de 10 y 11 años y cuatro grupos de niñas con el mismo rango de edad.

En la parte superior del cuadro se identifica el grupo al que se hace referencia. Se ubicó a las escuelas de la delegación Tlalpan en la parte superior y las de Coyoacán en la inferior.

Análisis del Área 1: Coordinada y dimensión de ocio.

El tiempo sin obligaciones permite al niño o niña tener un espacio para realizar las acciones que a él o ella mejor le parezcan, sean de índole física, intelectual, social, artística o espiritual y a partir de estas poder sentirse mejor física y emocionalmente (Cuenca, 1995). Recuérdese que no es el tiempo sin obligaciones el que brinda experiencias de ocio al individuo, son las prácticas y actividades las que pueden desarrollar éste como consecuencia de haber sentido, conocido o presenciado algo. Conocer *¿qué es lo que más les gusta hacer?* Permitió identificar la coordinada, direccionalidad y dimensión de ocio que niños y niñas capitalinos¹² de 10 y 11 años prefieren realizar, así como identificar la oferta en actividades que la escuela, la familia y la sociedad ofrecen a los individuos de esta edad.

Cuadro de Análisis 16

Actividades de preferencia para los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>Las actividades de preferencia para los niños de este colegio se ubican en la coordinada de ocio autotélico en su dimensión lúdica, creativa y solidaria así como exotélico en su dimensión educativa y consuntiva.</p> <p>En este grupo se manifiestan gran diversidad de dimensiones de ocio, lo que no ocurrió en los otros grupos de niños.</p> <p>De la dimensión lúdica se prefieren los deportes como tocho, futbol y básquetbol.</p> <p>De la dimensión creativa se prefiere la colección de carritos</p>	<p>Para los niños de esta escuela las actividades de preferencia se ubican en la coordinada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y de la coordinada exotélica en su dimensión consuntiva.</p> <p>De la dimensión lúdica se prefieren los deportes como futbol, basquetbol, hand bol y boliche.</p> <p>De la dimensión consuntiva se prefieren los videojuegos.</p> <p>En particular llama la atención la preferencia por los deportes como hand bal y boliche ya que éstos no son comunes en</p>

¹² Será para referirse a los niños habitantes de la Ciudad de México, Distrito Federal

<p>De la dimensión solidaria se prefiere ayudar con las labores domésticas.</p> <p>De la dimensión educativa se prefiere la práctica de deportes como futbol soccer, karate y basquetbol.</p> <p>De la dimensión consuntiva se prefiere chatear por facebook.</p> <p>Se ha de señalar que la diferencia entre la dimensión lúdica y consuntiva con relación a los deportes se realizó a partir de lo que los niños expresaron, es decir si mencionaban me gusta jugar futbol, se identificó esa actividad como lúdica, pero si el niño mencionaba practicar karate, se identifico como educativa, ya que el niño aprende dicho deporte.</p> <p>Como se observa los niños de este colegio prefieren las actividades de ocio autotélico por encima del exotélico consuntivo, lo que manifiesta un entorno en el que las industrias de ocio no han penetrado con tanta fuerza.</p>	<p>esta región. Al respecto se ha de mencionar que son las actividades que se realizan durante su clase de educación física y el recreo las que han permitido a los niños conocer otros juegos y prácticas que son de su agrado.</p> <p>Se observa que la mayor parte de los niños prefiere las actividades lúdicas por encima de las consuntivas, lo que permite pensar que su entorno ofrece posibilidades atractivas a realizar restando cabida al entretenimiento.</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>En esta escuela las actividades de preferencia se ubican principalmente en la coordenada de ocio exotélico en su dimensión consuntiva y en un grado menor de preferencia el autotélico en su dimensión lúdica.</p> <p>De la dimensión consuntiva se prefiere jugar en Xbox, facebook y en la computadora.</p> <p>De la dimensión lúdica se prefiere jugar con juguetes y deportes como futbol soccer y americano.</p> <p>Se observa que la mayor parte de los niños prefiere las actividades consuntivas por encima de las lúdicas, lo que permite pensar que las industrias de ocio influyen de mayor manera en las actividades de ocio en los niños y no así la oferta de actividades que el medio les ofrece; recuérdese que muy cerca de este centro escolar se tiene un club deportivo y casa</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Las actividades de preferencia para los niños de esta escuela se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y exotélico en su dimensión consuntiva.</p> <p>Al igual que los niños del colegio GD-CMHP-O-EQ-TLP, la preferencia de actividades recae en lo lúdico y no en lo consuntivo, pero además es el juego tradicional (lo que jugaban sus padres y abuelos) el que les gusta.</p> <p>De la dimensión lúdica se prefieren los juegos tradicionales como trompo, resorte, cuerda, yoyo y tazos. Deportes como volibol y futbol soccer.</p> <p>De la dimensión consuntiva se prefiere jugar con Play Station y Xbox, así como ver televisión.</p> <p>Se observa que la mayor parte de los niños prefiere las actividades lúdicas-</p>

de cultura subvencionados por el gobierno del D.F.	tradicionales por encima de las consuntivas, lo que permite pensar que su entorno ofrece posibilidades atractivas a realizar sin necesidad de recurrir a las industrias del entretenimiento
--	---

Descripción de datos

A partir de la base de datos obtenida en SPSS, se sintetiza la información en el Cuadro de análisis 16 y se observa que el 75% de los niños capitalinos¹³ prefieren actividades de ocio autotélico en su dimensión lúdica, creativa y deportiva, y sólo el 25% prefieren las actividades de ocio consuntivo.

El ambiente en el que los niños desarrollan prácticas autotélicas es variado, por ejemplo, el 65% lo realizan al aire libre, un 15% en el deportivo y otro 20% en el hogar.

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que la Ciudad de México ofrece espacios (calle cerrada o parques) adecuados para el juego de los niños de 10 y 11 años, por otro lado también se observa que el juego puede desarrollarse dentro del hogar, ya sea porque se cuenta con espacio (patio o jardín) en casa para realizar juegos de pelota o se desarrollan actividades de tipo creativo. Finalmente se observa que es una pequeña parte de la población la que tiene acceso a un deportivo para desarrollar sus prácticas de preferencia.

Para la población que prefiere las actividades de tipo consuntivo, el ambiente se reduce a una pantalla dentro del hogar, centros comerciales o café internet donde se pueda tener acceso a videojuegos por internet, Xbox, wii, entre otros. Asimismo se observa cómo la televisión ofrece contenidos de interés para los niños de esta edad, actividad que también se desarrolla dentro del hogar.

¹³ Será para referirse a los niños habitantes en la Ciudad de México, Distrito Federal

Cuadro de Análisis 17

Actividades de preferencia para las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>Las actividades de preferencia para las niñas de este colegio se ubican en la coordenada de ocio autotético en su dimensión lúdica y creativa.</p> <p>De la dimensión lúdica los deportes como basquetbol, atletismo, futbol, nadar y volibol.</p> <p>De la dimensión creativa practicar guitarra, solfeo, bailar, violín, vihuela, piano y leer.</p> <p>Las niñas de este colegio no prefieren actividades de ocio consuntivo y se observa que las actividades que realizan tienen una orientación educativa.</p>	<p>Las actividades de preferencia para las niñas de esta escuela se ubican en la coordenada de ocio autotético en su dimensión lúdica, por ejemplo:</p> <p>A2.3- tengo 10 años me gusta jugar basquetbol en el recreo los 30 minutos</p> <p>Me llamo A2.5 tengo 10 años y me gusta jugar boliche</p> <p>Me llamo A2.6 tengo 11 años y me gusta estar platicando con mis amigas</p> <p>Me llamo A2.8 tengo 10 años y me gusta juntarme con mis compañeras</p> <p>Me llamo A2.10tengo 10 años y me gusta dar marometas en el recreo</p> <p>Me llamo A2.11 tengo 10 años y me gusta en el recreo jugar basquetbol y boliche</p> <p>Me llamo A2.12tengo 10 años me gusta jugar futbol, basquetbol, colchonetas y boliche</p> <p>Se observa que en las actividades de preferencia no se manifiestan actividades consuntivas. Al igual que los niños de este colegio mencionan los deportes como una actividad de preferencia, lo que permite pensar que las industrias del entretenimiento no han penetrado en las actividades de su preferencia. Por otro lado, llama la atención que surja como actividad de preferencia la convivencia con las amigas, práctica que los niños no mencionan.</p>
Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
<p>En esta escuela las actividades de preferencia para las niñas se ubican en la coordenada de ocio autotético en su dimensión lúdica y creativa, así como exotético en su dimensión consuntiva.</p> <p>De la dimensión lúdica se prefiere platicar, jugar y hacer deportes como correr, por ejemplo:</p> <p>M.- ¿qué juegan?</p>	<p>En esta escuela las actividades de preferencia para todas las niñas se ubican en la coordenada de ocio autotético en su dimensión lúdica y creativa. De la dimensión lúdica se prefiere la práctica de deportes como nadar, volibol y básquet y de la creativa tocar guitarra, por ejemplo:</p> <p>A6.16.-tengo 10 años y me gusta jugar volibol</p> <p>A6.17.- Namás juego después de mi escuela,</p>

<p>A3.6.- con mis muñecas</p> <p>A3.8.- me gusta tanto jugar con mis amigas y mis primas porque algunas veces voy a su casa y hacemos pijamadas</p> <p>A3.11.- Corro diario en el parque de Huayamilpas con mi papá</p> <p>De la dimensión creativa se prefiere leer y pintar.</p> <p>A3.10.- Me gusta pintar lo que sea, lo que se me venga a la mente</p> <p>A3.13.- a mí me gusta leer libros de aventura, de miedo. Ahorita estoy leyendo un libro que se llama Ingo y Drago</p> <p>De la dimensión consuntiva se prefiere el uso de la computadora</p> <p>A3.5.- diario juego en el face, platico con mi amigas o hago la tarea</p> <p>A diferencia de los otros grupos de niñas, se observa que la dimensión consuntiva está presente en las actividades de preferencia de las niñas, asimismo se aprecia que las prácticas que se realizan no tienen una orientación educativa.</p>	<p>tengo 11 años.</p> <p>A6.19.- me gusta jugar y tengo 11 años</p> <p>A6.21.-, tengo 10 años y me gusta el básquet bol</p> <p>A6.23.- Me llamo Itzel tengo 10 años y me gusta nadar, voy a natación</p> <p>A6.25.- tengo 10 años y me gusta natación</p> <p>A6.26.- tengo 10 años y me gusta el volibol.</p> <p>A6.24.- tengo 10 años y me gusta ir a natación</p> <p>A6.22.-, tengo 11 años y me gusta el volibol</p> <p>A6.18.-tengo tengo 10 años y me gusta el volibol</p> <p>A6.20.- tengo 10 años, me gusta la música pero también me gusta mucho la repostería.</p>
--	---

Descripción de datos

Con base a los datos obtenidos en SPSS, se sintetiza la información del Cuadro de análisis 17 y se observa que el 90% de las niñas capitalinas¹⁴ prefiere realizar actividades de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, y sólo el 10% prefiere actividades de ocio consuntivo.

De la dimensión de ocio autotélico el 50% prefiere las actividades de tipo lúdico enfocado a los deportes y el 20% enfocado al juego; el 10% prefiere actividades creativas enfocadas a lo pictórico, otro 10% a lo literario y el 10% a lo musical.

El ambiente en el que las niñas desarrollan sus prácticas autotélicas de preferencia son variadas, por ejemplo, el 50% las realizan al aire libre, el 25% en el hogar, un 10% en el centro escolar, otro 10% en un centro cultural y un 5% en un deportivo.

¹⁴ Será para referirse a las niñas habitantes de la Ciudad de México, Distrito Federal

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que la ciudad ofrece espacios (calle cerrada o parques) al aire libre adecuados para el juego de las niñas de 10 y 11 años, así como centros culturales y deportivos a los que sin embargo, no todas tienen acceso.

El hogar también ofrece espacios (patio o jardín) que permiten el desarrollo de diversas actividades lúdicas y creativas de preferencia, finalmente el centro escolar ofrece un entorno y actividades que son de agrado para las niñas.

Para quienes prefieren las actividades de tipo consuntivo, la computadora ofrece el ambiente virtual adecuado para desarrollar sus prácticas de preferencia.

La importancia de conocer la preferencia de actividades de niños y niñas, permite identificar si las prácticas que realizan son aquellas que les gustan y con ello conocer si las y los niños viven un ocio y de qué tipo.

La diversidad de actividades para desarrollar durante el tiempo libre (durante la semana, fines de semana y vacaciones), permite tener una amplia gama de posibilidades para ejercer y aprender un ocio, por ello, reconocer *¿Qué actividades realizan después de los deberes, los fines de semana y durante las vacaciones?* Permitió distinguir las dimensiones de ocio que se practican a partir de lo que la sociedad, la escuela y los padres ofrece a los niños y niñas de 10 y 11 años de edad (Águila, 2005 y Cuenca, 2004), así como usos y hábitos durante la semana, fines de semana, vacaciones, recreación al aire libre, turismo y cuidado del medio ambiente. Como se sabe el ocio es una reproducción de la estructura y sistema social imperante, refleja valores y pautas culturales, por ello la importancia de conocer la oferta de actividades que la escuela, la familia y la sociedad ofrecen a los niños y niñas de esa edad.

Cuadro de Análisis 18

Actividades durante el tiempo libre de los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
Las actividades que los niños de este colegio realizan durante el tiempo libre se	Las actividades que los niños de este colegio realizan durante el tiempo libre se

<p>ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y en la coordenada de ocio exotélico en su dimensión educativa y consuntiva.</p> <p>Sin ser una correlación exacta entre las actividades de preferencia (ver cuadro de análisis 1) y las actividades que realizan los niños de esta escuela, las actividades lúdicas no pierden terreno y la dimensión educativa tiene un papel importante por encima de lo consuntivo.</p> <p>De la dimensión lúdica se juegan carreras, fútbol y con el perro.</p> <p>De la dimensión educativa se realizan entrenamientos deportivos en karate y fútbol.</p> <p>De la dimensión consuntiva se ve televisión y se juegan videojuegos.</p> <p>Las actividades de fin de semana se orientan a realizar deberes domésticos y juegos en la computadora.</p>	<p>ubican en la coordenada de ocio exotélico en su dimensión consuntiva así como de ocio autotélico en su dimensión lúdica.</p> <p>Se observa que para los niños de esta escuela no existe correlación entre las actividades que los niños prefieren y las actividades que realizan en su tiempo libre.</p> <p>De la dimensión consuntiva se juega en Xbox, Play Satation 3 y wii. Los juegos que realizan en dichos aparatos electrónicos son Kinect, juegos de guerra, juegos de deportes. Dichos juegos se realizan con hermanos o solos y en facebook se chatea con sus amigos.</p> <p>De la dimensión lúdica se juega en un brincolin y deportes como el fútbol; éste se juega con amigos en el patio o en la calle.</p> <p>Es claro como el entretenimiento en la comodidad del hogar sin necesidad de traslados a diferentes lugares está presente en la vida de los niños como una alternativa fácil y rápida a sus necesidades de esparcimiento durante su tiempo libre, sin embargo lo que ofrece, no es necesariamente lo que realmente prefieren hacer.</p> <p>Las actividades de fin de semana son diversas para este grupo, por ejemplo, algunos realizan actividades con sus padres como jugar en casa o parque y visitar a los abuelos. Otros dedican su tiempo a jugar en Xbox o en la computadora, pero también es un tiempo para descansar ya que lo dedican a dormir.</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Las actividades que los niños de esta escuela realizan durante el tiempo libre se ubican dentro de la coordenada de ocio exotélico en su dimensión consuntiva y autotélico en su dimensión lúdica.</p> <p>Esto corrobora la relación directa que se tiene para los niños de esta escuela entre las actividades de preferencia y las actividades que en realidad se practican</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Las actividades que en esta escuela los niños realizan durante el tiempo libre se ubican dentro de la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, así como exotélico en su dimensión consuntiva y ausente.</p> <p>Lo anterior permite establecer una relación directa entre lo que prefieren hacer y lo que realmente realizan durante su tiempo libre,</p>

<p>durante el tiempo libre.</p> <p>De la dimensión consuntiva las actividades que más se realizan son en aparatos electrónicos como Xbox, facebook y computadora. Los juegos que en éstos se realizan son de dragones, galaxias y Dragon City.</p> <p>Otro aparato electrónico que también utilizan es la televisión en la que ven programas como, la hora pico, mucho más hora de aventura, Ben 10, futurama los simpsons y Max intex.</p> <p>En el siguiente diálogo se presenta la información respecto a la influencia que la dimensión consuntiva tiene en los niños de este colegio:</p> <p>M.- ¿qué hacen después de sus deberes?</p> <p>O3.22.- yo después de hacer mis deberes me pongo a ver la tele, juego Xbox y me voy a dormir.</p> <p>M.- muy bien. ¿qué ves en la tele?</p> <p>O3.22.- En la tele la hora pico, mucho más, hora de aventuras, Ben 10.</p> <p>M.- ¿y todo eso lo ves junto o un día vez una cosa, otro día ves otra?</p> <p>O3.22.- Le estoy cambiando de canal</p> <p>M.- ¿qué juegas en el Xbox?</p> <p>O3.22l.- En Xbox, matanza</p> <p>M.- juegos de guerra, y ¿a qué hora te duermes?</p> <p>O3.22.- a las 11</p> <p>¿Cuánto tiempo pasas jugando Xbox</p> <p>O3.22.- Xbox 2 horas</p> <p>M.- ¿y en la tele?</p> <p>Tele como 3 o 4</p> <p>Se aprecia como las industrias dedicadas a ofrecer entretenimiento absorben el tiempo libre de los niños de esta edad limitando las posibilidades de desarrollo que pudieran tener al dedicarse a otro tipo de</p>	<p>y en este caso, a diferencia de los niños del colegio CJ-CYN, las industrias de entretenimiento no han ganado terreno.</p> <p>De la dimensión lúdica los juegos que se realizan son trompo, policías y ladrones, quemados y juegos de pelota, los espacios en los que estos juegos se desarrollan son la calle, el parque o en casa. El deporte que practican es el futbol y lo realizan en la calle.</p> <p>De la dimensión creativa, se realiza la lectura, por ejemplo, en el siguiente diálogo se observa el gusto de un niño por la lectura:</p> <p>M.-¿Qué hacen después de sus deberes?</p> <p>O6.11.- juego ahí en el pasto en el patio o la resbaladilla, luego al final cuando me voy a dormir me baño y leo un ratito, a veces quiero dejar de leer pero digo, otro ratito.</p> <p>M.-¿qué lees?</p> <p>Harry Potter el primer libro</p> <p>M.-¿Te está gustando?</p> <p>Si voy en la pág. 110,</p> <p>M.-¿Cuánto tiempo lees?</p> <p>Depende de mi tiempo porque no, a veces no quiero dejar de leer.</p> <p>El discurso que el niño tiene con relación a la lectura, permite identificar un gusto y placer por la lectura, es una actividad que realmente disfruta, comenta que en ocasiones no quiere dejar de leer y además sabe con precisión en qué pagina va.</p> <p>De la dimensión consuntiva se juega en Play Station y Xbox (juegos como Kinect).</p> <p>Finalmente en esta escuela se manifiestan un ocio ausente al mencionar que durante el tiempo sin obligaciones se hacen tonterías, es decir no se sabe qué hacer y se realiza lo que sea, tonterías por ejemplo.</p>
---	---

<p>actividades.</p> <p>De la dimensión lúdica las actividades que más se realizan son ir al parque, jugar con muñecos (en casa) y jugar con familiares (primos).</p> <p>Las actividades al aire libre son posibles gracias a los espacios recreativos que se tienen cerca y a la seguridad que se tiene en las calles que son cerradas, lo que permite el juego libre de los niños de esta edad. Así mismo el juego que se tienen en casa con juguetes, permite explotar la creatividad de los niños en el juego libre.</p> <p>Las actividades de fin de semana para los niños de este grupo cambian con relación a las de toda la semana y se dedican a jugar en la calle con amigos o asistir a los entrenamientos para quienes practican futbol americano.</p>	
---	--

Descripción de datos

La base de datos obtenida en SPSS permite identificar que para el 40% de los niños, las actividades que realizan durante su tiempo libre se ubican en la coordenada de ocio exotético en su dimensión consuntiva, de los que el 20% lo dedica a jugar Xbox y el otro 20% varía entre, jugar y chatear por facebook, jugar play station y ver televisión; el 60% restante dedica su tiempo a realizar actividades ubicadas en la dimensión lúdica como jugar con amigos o hermanos futbol soccer, tocho, con juguetes y entrenar deportes como karate.

Comparación de datos entre niños capitalinos

A partir de la información que se sintetiza en los cuadros de análisis 16 y 18 se observa que no necesariamente hay una relación directa entre lo que los niños prefieren hacer y lo que hacen durante su tiempo libre, se aprecia que un 15% de la población no realiza las actividades lúdicas de preferencia y realiza actividades de tipo consuntivo, por ejemplo en el grupo EQ-TLP se prefieren mayoritariamente actividades lúdicas y las actividades que realmente se practican son de tipo consuntivo. Los grupos que manifiestan actividades de preferencia similares a las actividades que realiza son JA-TLP, CA-CYN y GRM-CYN.

Cuadro de Análisis 19

Actividades durante el tiempo libre de las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>La actividades que las niñas de esta escuela realizan durante su tiempo libre se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, así como exotélico consuntivo.</p> <p>De la dimensión lúdica con juegos como atrapadas y bicicleta, deportes como basquetbol</p> <p>De la dimensión creativa leer, costura y guitarra</p> <p>De la dimensión consuntiva juegan en Xbox, facebook y en juegos.com</p> <p>Se pude observar que entre las actividades de preferencia y las actividades que realizan existen diferencias y además aparecen actividades de tipo consuntivo.</p> <p>Obsérvese que en la dimensión lúdica los juegos y deportes que realizan son distintos a los de preferencia, se percibe una reducción considerable entre la variedad de deportes y actividades creativas de preferencia y las que realmente realizan.</p> <p>Cabe mencionar que las prácticas de tipo consuntivo no son de preferencia, sin embargo se realizan durante el tiempo libre.</p>	<p>Las actividades que las niñas de este grupo realizan durante el tiempo libre se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, así como exotélica en su dimensión consuntiva.</p> <p>Las actividades de cada una de estas dimensiones se mencionan en el siguiente diálogo:</p> <p>M.-¿qué hacen después de los deberes?</p> <p>A2.4.- juego en mi casa otra vez basquetbol con mi hermana en el patio</p> <p>A2.6.-Si... yo después de mis deberes estoy en el internet y juego angry birds o empiezo a jugar con mi hermano juegos de mesa</p> <p>A2.21.- Yo después de los deberes juego futbol con mi hermano y me meto a mi face</p> <p>A2.12.- a mi después de trabajar me gusta jugar juegos de mesa como turista mundial con mis hermanos o leer</p> <p>A2.9.-Ver la tele, veo Corazón indomable</p> <p>A4.23.- yo me meto al facebook en mi lap top y juego Happy face, angry birds, space y ya luego me salgo termino y me meto a juegos free.</p> <p>Se observa que no hay una correlación entre las actividades de preferencia y las actividades que se realizan. Ganan terreno aquellas que se clasifican en la dimensión consuntiva.</p> <p>Asimismo se observa que las industrias de entretenimiento ofrecen amplia gama de posibilidades para su uso, lo cual se puede notar con la experiencia que comparte la niña</p> <p>A2.11.- yo cuando me meto a mi face platico con mis tíos por que viven lejos o si me meto es porque tengo ahí unos juegos que tengo que cuidar animalitos, como mis peces ahí, mis gatitos y mis perritos.</p>

Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
<p>Las actividades que las niñas de este colegio realizan durante su tiempo libre se ubican dentro de la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, así como exotélico en su dimensión consuntiva.</p> <p>Dicha información corrobora la relación directa que existe entre lo que prefieren y lo que realmente realizan durante su tiempo libre.</p> <p>Las actividades de fin de semana para las niñas de este grupo son diversas, por ejemplo, algunas acuden a catecismo, otras van al parque con su familia y algunas otras se dedican a ver la televisión, estar frente a la computadora o jugar Xbox, y también hacen deberes.</p> <p>Durante las vacaciones las actividades de las niñas cambian, por ejemplo, algunas visitan diversos lugares de la República Mexicana como Querétaro, Cuernavaca, Puebla, Acapulco, Cancún y Aguascalientes.</p> <p>M.- ¿qué hacen en vacaciones?</p> <p>A3.8.- me Voy a Querétaro a ver a los animales que están ahí</p> <p>A3.11.- ir a Cancún o a Cuernavaca</p> <p>A3.10.- A veces me voy Aguascalientes a ver a tíos y mi abuelito o si no me quedo en mi casa</p> <p>A3.5.- voy a Acapulco luego correteo a mi hermano porque luego me quiere quitar mis cosas</p> <p>A3.7.- en vacaciones a veces voy a six flags México o si no a Kiksania</p> <p>A3.4.-unas veces de vacaciones vamos a Puebla</p> <p>Algunas otras se quedan en casa, ven televisión y se aburren.</p> <p>A3.6.- ver la tele y aburrirme en mi casa</p>	<p>El tiempo sin obligaciones permite un espacio para desarrollar actividades de cualquier índole.</p> <p>Las actividades que las niñas de este colegio realizan durante su tiempo libre se ubican dentro de la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdica y creativa, así como exotélico en su dimensión consuntiva</p> <p>Dicha información refleja que no hay una relación directa entre lo que las niñas prefieren y lo que realmente hacen durante si tiempo libre y se aprecia como el 20 % de niñas realizas actividades de tipo consuntivo.</p> <p>Las actividades de fin de semana para las niñas de este grupo se enfocan a salir con los amigos, ir al cine o al parque con su familia y visitar a la familia.</p> <p>Las actividades de fin de semana para las niñas de este grupo se enfocan a salir con los amigos, ir al cine o al parque con su familia y visitar a la familia.</p>

<p>A3.13.- dormir</p> <p>A3.12.- a mi cuando estamos en vacaciones, mi mamá se va y me gusta molestar a mi hermano</p> <p>A3.3.- ver la tele y estar en casa</p> <p>También hay quien estando en la ciudad acude a centros de entretenimiento como:</p> <p>A3.7.- en vacaciones a veces voy a six flags México o si no a Kiksania</p>	
---	--

Descripción de datos

Con base a los datos recuperados en SPSS, se observa que para el 40% de las niñas capitalinas, las actividades que realizan durante su tiempo libre se ubican en la coordenada de ocio exotético en su dimensión consuntiva donde ver televisión para un 10% y jugar o chatear en facebook para un 15% de las niñas, son las actividades a realizan durante su tiempo libre. Para el 10% jugar en la computadora y el 5% respectivamente lo dedica a escuchar música y ver películas (recuérdese que éstas dos últimas actividades de clasifican en consuntivo por ser actividades que indican consumo de productos y no creación de productos).

El 60% restante dedica su tiempo a realizar actividades ubicadas en la dimensión lúdica como jugar futbol soccer con amigos o familiares, juegos o juguetes y entrenar deportes como futbol y básquet.

Comparación de datos entre los niños capitalinos

A partir de la información que se sintetiza en los cuadros de análisis 17 y 19 se observa que no necesariamente hay una relación directa entre lo que las niñas prefieren hacer y lo que hacen durante su tiempo libre, por ejemplo las niñas de las escuelas de Tlalpan (JA-TLP y EQ-TLP) mencionan unas actividades de preferencia (ver cuadro de análisis 17) y realizan otras; además en ambos casos aparece como actividad del tiempo libre la dimensión consuntiva, la cual no estaba presente en las actividades de preferencia. El único grupo en el que existe similitud entre las actividades que realizan y las actividades de preferencia es CJ-CYN, cabe mencionar que en este colegio, las actividades de preferencia recaen

en lo consuntivo donde las actividades son: mirar televisión con programas no convenientes para la edad de las niñas como son las novelas y programas de risa en el que su contenido es de doble sentido y con personajes exuberantes en su físico.

La educación no es privativa de la escuela o la familia, se presenta en todo aquello que el hombre realiza, por ello los valores desarrollados en las actividades que se practican durante el tiempo libre, influyen de manera significativa en la vida de los individuos, conocer *¿Qué actividades extra escolares realizan?* Permitió identificar si la sociedad, la escuela y la familia se ocupan y contribuyen en la formación de un ocio. De igual forma permite categorizar coordenadas y dimensiones de dichas actividades.

Cuadro de Análisis 20

Actividades extraescolares de niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>Las actividades extraescolares que los niños de esta escuela realizan se orientan hacia el aprendizaje de deportes como natación, basquetbol, karate, futbol soccer y americano; artísticas y culturales como música en la que se aprende a tocar vihuela, jarana huasteca y jarocho, flauta y piano.</p> <p>También existen niños que no realizan actividad extraescolar</p> <p>Se observa una relación favorable entre las actividades de preferencia (ver cuadro de análisis 16) y las extraescolares de la dimensión lúdica enfocada en los deportes, lo que permite pensar que los niños disfrutan las actividades extraescolares que realizan.</p> <p>Por otro lado se percibe que las actividades de la dimensión creativa- musical, no se disfrutan ya que no se mencionan como actividades de preferencia</p>	<p>Las actividades extraescolares que realizan se orientan hacia el aprendizaje de deportes como esgrima, karate y natación, actividades artísticas y culturales como música en la que se aprende a tocar guitarra.</p> <p>Existe un caso en el que los padres tuvieron que dejar de llevar a su hijo a la actividad extraescolar por la incompatibilidad de tiempo con hermanos y que por edad aun no aceptan al más pequeño.</p> <p>También existen niños que no tienen actividad.</p> <p>En este grupo se observa que no existe una relación entre las actividades de preferencia (ver cuadro de análisis 16) y las actividades extraescolares, lo que permite pensar que no se disfrutan dichas prácticas.</p>

Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
<p>Las actividades extraescolares que realizan se orientan hacia el aprendizaje de deportes como taekwon doo, natación, futbol soccer y americano, así como actividades artísticas y culturales en las que se aprende a tocar guitarra, hacer teatro e inglés.</p> <p>En este grupo son pocos los niños que tienen actividades fuera de la escuela lo que permite dedicar tiempo a los videojuegos y la televisión.</p> <p>En este grupo se observa una relación favorable entre las actividades de la dimensión lúdica- deportiva de preferencia y las extraescolares, lo que permite pensar que dichas prácticas se disfrutan.</p>	<p>Las actividades extraescolares que los niños realizan se orientan hacia el aprendizaje de actividades artísticas y culturales como guitarra, pintura y deportivas como futbol.</p> <p>En este grupo son pocos los niños que tienen actividades fuera de la escuela.</p> <p>Se observa que quienes juegan y practican futbol soccer, es una actividad que disfrutan, pero quienes realizan como extraescolar actividades artísticas y culturales no comparten experiencias similares.</p>

Descripción de datos

La información que se sintetiza en el Cuadro de análisis 20 se obtiene de la base de datos organizada en SPSS, a partir de la cual se observa que el 70% de los niños capitalinos tienen actividades extraescolares y un 30% no tiene actividad alguna.

El 45% de quienes tienen actividad extraescolar, orientan su práctica hacia las actividades lúdico-deportivas, el 20% a la creativa-musical y el 5% a la creativa-dramática literaria.

Interpretación de datos

Se observa (a partir de la información recabada en el cuadro de análisis 16 y 18) que las extraescolares que se disfrutan son aquellas que se enfocan a la práctica de actividades lúdico-deportivas y no así de las creativo-musicales o dramático-literarias. Lo anterior permite pensar en el entorno, la influencia, los métodos y la edad de los niños.

Cuadro de Análisis 21

Actividades extraescolares de niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>Las actividades extraescolares que las niñas de esta escuela realizan se orientan hacia el aprendizaje de deportes como natación y basquetbol; actividades artísticas y culturales como piano, danza, solfeo, expresión corporal, violín, vihuela, pintura.</p> <p>¿Qué actividades extraescolares realizan?</p> <p>A1.22- lunes tengo niño talento y lo siguiente que voy a decir no es entre semana tengo curso en domingo, cursos propedéuticos para entrar a la secundaria y natación los sábados dos horas</p> <p>A1.21.- no tengo clases, me pongo a leer porque yo quiero</p> <p>A1.20 yo ps si tengo clases lo lunes tengo de danza, solfeo y tocar, el martes no tengo nada, ese día me pongo a descansar y hacer la tarea, el miércoles tengo una clase que se llama expresión corporal y otra de ejercicios corporales y también tengo niño talento Y el jueves también algo de ejercicios corporales, solfeo, danza. Viernes.- toco música pero violín, los demás días que tengo música toco vihuela.</p> <p>A1.19-Yo el lunes voy a niños talento a clases de inglés, el martes y el jueves voy a natación</p> <p>También hay niñas que no tienen actividades extra escolares.</p> <p>En este grupo se observa relación favorable entre las actividades de preferencia y las extraescolares, tanto de las lúdico deportivas como de las creativa-musicales.</p>	<p>Las actividades extraescolares que realizan las niñas de este grupo, se orientan hacia el aprendizaje de actividades artísticas y culturales como música, guitarra, teatro y artes plásticas; deportes como karate y natación e inglés.</p> <p>También hay niñas que no tienen actividades extraescolares.</p> <p>Si se observa el cuadro de análisis 17 y 19 se aprecia que no existe relación favorable entre las actividades de preferencia y las extraescolares, las actividades son totalmente distintas</p>
Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
<p>Este grupo de niñas no tiene actividad extraescolares.</p>	<p>En este grupo el 90.9% de niñas tiene clases extraescolares que se pueden ubicar en la coordenada de de ocio autotélico en su dimensión deportiva con la práctica de deportes como natación, karate y basquetbol, así como en la dimensión</p>

	<p>creativa con clases de música.</p> <p>La coordenada de ocio exotélico también se manifiesta en este grupo cuando a clases de regularización se refieren como son las clases en Kumon</p>
--	---

Descripción de datos

La información que se sintetiza en el Cuadro de análisis 21 se obtuvo de la base de datos realizada en SPSS y se observa que el 55% de las niñas capitalinas tiene actividades extraescolares y un 45% no tiene actividad alguna.

El 20% de quienes tienen actividad extraescolar, orientan su práctica hacia las actividades lúdico-deportivas, el 25% a la creativa-musical y el 10% a la creativa-dramática literaria.

Comparación de datos entre niñas capitalinas

A diferencia de los niños, se observa (a partir de la información recabada en el cuadro de análisis 17 y 19) el disfrute de actividades extraescolares enfocadas a la práctica de actividades lúdico-deportivas así como las creativo-musicales o dramático-literarias. Lo anterior permite pensar en las diferencias de género y por tanto de desarrollo para tratar de explicar esta diferencia, así mismo llama la atención que las niñas de la escuela CJ-CYN a pesar de no tener actividades extra escolares, en general sus actividades se ubican en la coordenada autotélica en la dimensión lúdica y creativa y no en la consuntiva.

Análisis del Área 2. Influencia social, escuela y familia.

El ocio exotélico es el ocio útil en cuanto medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo, sin embargo los individuos tienen la libertad de elegir qué hacer en su tiempo libre y resulta conveniente que se dediquen a actividades enriquecedoras que les permitan un desarrollo equilibrado, por tanto, conocer *¿Quién y cómo eligen las actividades extraescolares a realizar por los niños y niñas de 10 y 11 años?* Permite distinguir la influencia que se tiene al elegir las prácticas que se realizan y determinar si las actividades tienen un sentido positivo

para los niños y niñas capitalinos generador de experiencias de ocio centradas en el interior de cada persona.

Cuadro de Análisis 22

Influencia en la elección de actividades extraescolares de niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>La influencia que tienen los niños de esta escuela para la elección de actividades extraescolares se manifiesta de diferentes formas, por ejemplo:</p> <p>Algunos a partir del deseo de saber qué sienten los demás al realizar esa actividad, otros por la admiración hacia los padres.</p> <p>También realizan actividades por la obligación ejercida por los padres para realizar la misma actividad que ellos. La influencia de la familia, los medios de comunicación masiva.</p> <p>La iniciativa de los padres por formar hábitos para una buena salud, así como habilidades y gustos manifiestos en sus hijos que decidieron ayudar a desarrollar.</p> <p>En el diálogo siguiente se puede observar lo que los niños mencionan:</p> <p>O1.2.- yo porque cuando vi la primera vez una alberca, quise sentir cómo se sentía estar y me encantó estar en natación y en futbol porque mi papá entrenaba en un campo en el que yo ahora entreno los sábados</p> <p>M.-¿les dijiste a tus papás quiero natación y quiero futbol y te inscribieron?</p> <p>O1.3.- me inscribieron a futbol americano por lo mismo que vi el super bowl me llamó mucho la atención y también le pedí permiso a mi papá y me dijo que si iba hacer mis cosas bien que adelante que si no para que.</p> <p>O1.7.- en el karate me metieron desde los 4 años. Yo no quería mi mamá decía que tenía que hacer un deporte porque si no me iba a poner gordo, entonces me metió a esa clase y me fue gustando.</p>	<p>En este colegio la influencia que tienen los niños para la elección de actividades extraescolares es autónoma, ya que todos mencionan la elección propia para realizar la actividad.</p> <p>Asimismo los padres orientan las actividades de sus hijos, por ejemplo:</p> <p>O2.14.- me gusta leer un libro, M.-¿qué libro te gusta leer? O2.14De drama, de terror M.-¿Y a tus papás, tu les pides un libro y te lo compran? O2.14La otra vez que fuimos me dijeron que no eran aptos para mi M.-¡Ah! no eran para niños de tu edad, ¿ te compraron otro o ya no? Sí, me compraron uno de de ajedrez</p> <p>También es preciso mencionar las limitaciones que se tienen para la elección y práctica de las actividades. Por ejemplo:</p> <p>M.- ¿algo que les gustaría hacer que no hacen? O2.18.- Karate, me gustaría M.- ¿ya les dijiste a tus papás? O2.18Si pero no pueden porque trabajan y llegan como a las 7 M.- ¿No hay quien te lleve? O2.18No</p>

<p>Las condiciones que se dan en este grupo de niños para incorporarlos a diversas actividades es muy rico, sin embargo se aprecia un gusto por lo que realizan.</p>	
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>La influencia que los niños de este grupo tiene para la elección de actividades extraescolares es autónoma ya que mencionan la elección es propia; sin embargo también se observa una ligera orientación de la familia para permitir o no ciertas actividades, por ejemplo:</p> <p>M.- ¿Quién decide sus actividades extraescolares, o las que realizan después de sus deberes, ustedes o alguien más?</p> <p>O3.17.- yo</p> <p>O3.18.- mi hermano</p> <p>O3.15.- yo</p> <p>O3.14 .- yo</p> <p>O3.21.- yo</p> <p>O3.20.- yo</p> <p>O3.24 .- mi abuelita</p> <p>O3.22- yo, si no me pongo a ver la tele me pongo a jugar Xbox o me pongo me subo a mi cuarto a ver la tele o me pongo a checar mi facebook...Cuando paso mucho tiempo viendo la tele o las otras actividades que hago me dicen: ya deja eso niño</p> <p>O3.23l.- yo y mi mamá</p> <p>Recuérdese que son pocos los niños que tienen actividades extraescolares por lo que la pregunta se hizo tanto para los que tienen o no dichas actividades.</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Los niños de este colegio tienen diversas maneras de ser influenciados para la elección de actividades extraescolares, por ejemplo para algunos la elección es autónoma, para otros es por acuerdo con los padres y otros por imposición de los padres.</p> <p>O6.7.- yo le dije a mi mamá quiero clases de guitarra</p> <p>O6.9.- no tienen actividad extraescolar</p> <p>O6.11.- mi hermano quiso y yo quise, mi hermano está en la prepa</p> <p>O6.13.-yo solito</p> <p>O6.15.- yo</p> <p>O6.14- yo decidí</p> <p>O6.12.- los dos</p> <p>O6.10.- me metieron al equipo y quiero seguir</p> <p>O6.8.- mi mamá me dijo que me metiera a clases de pintar y yo estuve de acuerdo</p> <p>O6.6.- yo le dije a mi mamá que si podía entrar a catecismo y la guitarra y ya lo está viendo, lo de futbol todavía no.</p>

Descripción de datos

Se observa una variedad de situaciones que orientan la elección de actividades extraescolares, por ejemplo para un 35% la elección es autónoma (o así se percibe), para el 10% la influencia es familiar, para un 5% existe una negociación con los padres, a otro 5% se le obliga pero al final le gusta lo que hace, los medios de comunicación para un 5% influyeron en la toma de decisiones y finalmente para

otro 5% un factor importante para la elección de actividades es la salud (porcentajes obtenidos de los datos organizados en SPSS).

La elección de las actividades extraescolares para las y los niños capitalinos tiene diversos sentidos, sin embargo y pese a las condiciones que se tengan, se debe considerar que las experiencias de ocio son satisfactorias en tanto que presentan un carácter afectivo y emocional. En cuanto experiencia emocional, el ocio forma parte de las necesidades vitales básicas del hombre; necesidades que se relacionan con el deseo, la incentivación y la motivación (Cuenca, 2004).

Cuadro de Análisis 23

Influencia en la elección de actividades extraescolares de niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>La influencia que las niñas de este grupo tienen para la elección de sus actividades extraescolares es autónoma ya que mencionan la elección es propia, sin embargo también se observan orientación de los padres.</p> <p>Lo anterior se precisa con el siguiente diálogo:</p> <p>O1.14.- tocar guitarra me gusta mucho porque hay una larga historia</p> <p>O1.14.- Mi abuelo él se murió una semana de mi cumpleaños entonces el tocaba mucho la guitarra y a mí me gusta tocar mucho la guitarra porque me recuerda a mi abuelo.</p> <p>A1.15.- yo la pintura la elegí con muchas ganas, yo le dije mamá yo quiero tomar una clase de pintura ... mi abuela cuando era muy pequeña le gustaba la pintura y hacia foto lápiz y los vendía en las playas y eso, a mi ver sus imágenes y eso me encantaba tienen un retrato de mi prima y siempre lo veía y decía que quería que me enseñara, me compró mis colores y me dijo que me iba a enseñar y ese mismo año murió yo desde hace mucho tiempo me encanta pintar desde que era muy pequeña me encanta pintar me gusta mucho la pintura</p> <p>Las ramas, me gusta mucho como pinta Frida Kahlo y otros artistas pintores.</p> <p>A1.17.- si me preguntaron el caso es que yo</p>	<p>En esta escuela la influencia que tienen las niñas para la elección de actividades extraescolares es autónoma ya que la elección es propia, sin embargo también se observa la orientación de los padres para dicha selección de actividades, por ejemplo:</p> <p>M.- ¿quién elige las actividades que ustedes realizan?</p> <p>A2.21.- yo elegí artes plásticas porque quiero aprender a pintar, me gusta la pintura</p> <p>A2.11 .- mis papás me dijeron que si quería una actividad que la eligiera, ellos me apoyaban, yo les dije que natación y como también me gusta un poco el ruido me metí a música</p> <p>A2.12.- me dijeron que fuera a ver y ya me fue interesando el karate</p> <p>También en este grupo se observan diversas maneras de elección y cómo los padres dan pie a elegir actividades o incitan a vivir una experiencia para que sus hijas decidan y se convenzan de la actividad a realizar.</p>

<p>quise entrar a natación porque mis amigas me invitaban así a nadar y yo ps bueno pero yo no sabía así nadar y me invitaban a la parte más honda y como que me daba pena porque mis amigas saben nadar y yo me voy a quedar aquí o que entonces les dije a mis papás que quería aprender a nadar y precisamente el 30 de abril me dijeron: como no te vamos a dar regalo del día del niño te vamos a meter a natación y ps si me metieron y ya después como fui avanzando en natación ya sé nadar más, ya no es más que una hora, ya me están pidiendo que este 2 ,3 horas y pues como la maestra algunas veces me deja mucha tarea pues digo si pero prefiero quedarme en el mismo carril que estar saliendo mal en las calificaciones</p> <p>Estos ejemplos permiten identificar diversas formas en la que se influye en las niñas para elegir y practicar una actividad, las cuales en este grupo tiene gran peso la familia.</p>	
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Las niñas de este colegio no tienen actividades extraescolares condición que permite comprender su estado de aburrimiento durante su tiempo libre, por ejemplo, mencionan:</p> <p>A3.5.- yo me quiero meter a natación porque me aburro mucho en mi casa</p> <p>A3.4.- me quiero meter a natación. porque cuando hago mi tarea termino temprano y ps estoy aburrída todo el día</p> <p>A3.3.- es que cuando estoy sola en mi casa me aburro mucho porque no tengo con quien jugar</p> <p>A3.13.- yo me aburro en mi casa porque hacer la misma rutina todo el día, es aburrido</p> <p>A3.12.- cuándo termino mi tarea me aburro y también me aburro de estar dibujando</p> <p>A3.3.- en mi casa no hay nadie con quien jugar y casi no me dejan salir</p> <p>A3.5.- de ver la tele y de la computadora porque no hay nadie en mi casa casi</p> <p>A3.6 .- de la tele y la computadora</p> <p>Se observa cómo las niñas de este colegio anhelan tener una actividad extraescolar,</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p style="text-align: center;"><i>Sin información</i></p>

ya que las actividades que el entorno les ofrece no son suficientes para estar conformes.	
---	--

Descripción de datos

Se observan diversidad de condiciones y escenarios que permiten la elección de actividades extraescolares para las niñas capitalinas, por ejemplo: para un 35% la elección es autónoma, para otro 10% la elección es sugerida por los padres, para otro 5% existe una negociación entre con los padres y finalmente para otro 5% la influencia es familiar (datos obtenidos de las frecuencias encontradas en SPSS).

Asimismo, la experiencia de ocio sólo se puede alcanzar a través de la reiteración y la disciplina, implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de alguna actividad que los participantes encuentran tan importante y activa que logran desarrollar destrezas, dominar conocimientos, habilidades y adquirir experiencia, resultado de un proceso individual de esfuerzos dónde la educación toma un papel muy importante en la formación de ocio; por ello es importante saber *¿Cuántos días a la semana realizan las actividades extra escolares?* símbolo de esfuerzo perseverancia, formación, identidad propia interacción social y sensación de pertenencia al grupo (Cuenca, 2004).

Cuadro de Análisis 24

Frecuencia en la práctica de actividades extraescolares de los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>La constancia con la que los niños de este grupo realizan las actividades extraescolares es variable, para algunos es de 1 día, para otros de 2 y 3 veces por semana y para quienes practican futbol lo hacen toda la semana ya que en fin de semana tienen partidos.</p> <p>Los que asisten sólo una vez a la semana es por que acuden a las actividades que ofrece el DIF a través del programa Niño Talento. Quienes asisten con más frecuencia es porque tienen posibilidad de</p>	<p>La constancia con la que los niños de este grupo realizan las actividades extraescolares es variable, por ejemplo quienes acuden 1 vez a la semana es por que acuden a las actividades que ofrece el DIF a través del programa Niño Talento. Quienes asisten con más frecuencia como 2 y 4 días por semana, es porque tienen posibilidad de acudir a un centro cultural o deportivo en el que se paga por sus clases.</p>

acudir a un centro cultural o deportivo en el que se paga por sus clases.	
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Los niños que realizan actividades extraescolares en este grupo lo hacen 2 veces por semana, constancia que permite desarrollar habilidades y destrezas en lo que realizan.</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Las actividades extraescolares que los niños de este grupo realizan se practican 4 veces por semana, lo que indica constancia y disciplina que permitirá desarrollar habilidades.</p>

Descripción de datos

Con base a los datos obtenidos en SPSS, se observa que el 50% de los niños realiza una actividad extraescolar, el 15% realiza más de una actividad y el 35% no tiene actividades extraescolares.

Del 65% de las actividades extraescolares que realizan el 40% es de tipo lúdico-deportivo, el 20% creativo-musical y el 5% creativa literaria.

El 20% de los niños realiza su actividad extraescolar 1 vez a la semana, otro 15% 2 veces a la semana, un 5% 3 veces a la semana, otro 5% 4 veces a la semana y un 20 % 5 veces a la semana.

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que el 45 % de los niños recibe una formación para adquirir un ocio sustancial, el 15% un ocio casual y el 35% no está teniendo una formación de ocio.

Cuadro de Análisis 25

Frecuencia en la práctica de actividades extraescolares de las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

<p style="text-align: center;">Escuela JA-TLP</p> <p>Las niñas de este grupo realiza actividades extraescolares 1 día a la semana si son de Niño Talento y de 2 ó 4 veces a la semana si se acude a centros deportivos y culturales, pero en general las niñas de este grupo realizan más de una actividad a la semana constancia que permite desarrollar habilidades y destrezas en lo que practican.</p>	<p style="text-align: center;">Escuela EQ-TLP</p> <p>Las niñas de este grupo realizan actividades extraescolares 1 día a la semana si son de Niño Talento y de 2 ó 4 veces a la semana si se acude a centros deportivos y culturales.</p>
--	---

Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
Se observa que las niñas de este colegio no tienen actividades extraescolares	Las niñas de este grupo realiza su actividad extraescolar de 2 a 4 veces a la semana, constancia que permite desarrollar habilidades y destrezas en lo que practican.

Descripción de datos

A partir de los datos obtenidos en SPSS, el 30% de las niñas realiza una actividad extraescolar, el 25% realiza más de una actividad y el 45% no tiene actividades extraescolares.

Del 55% de las actividades extraescolares que realizan el 20% creativo-musical, el 15% es lúdico-deportivo, el 5% creativa-dramática y el 5% creativa pictórica.

El 10% de las niñas realiza su actividad extraescolar 1 vez a la semana, un 15% 2 veces a la semana, otro 15% 3 veces a la semana y otro 15% 4 veces a la semana, finalmente un 5% 5 veces a la semana.

Interpretación de datos

Lo anterior permite identificar que el 40% de las niñas recibe una formación para adquirir un ocio sustancial, el 10% un ocio casual y el 45% no está teniendo una formación de ocio.

Se dice que existe un ocio ausente cuando el sujeto ve como un mal el tiempo sin obligaciones y percibe un tiempo vacío lleno de aburrimiento y monotonía; el cual se identificó a través de cuestiones como *¿se aburren, cuándo se aburren y qué hacen cuando no hay nada que hacer?* En situaciones de aburrimiento, resulta más fácil encontrar placer en cosas que son fáciles y que están programadas en los genes (como en dormir, sexo, etc.), o se realizan actividades que inmediatamente brindan placer o recompensa y requieren poco entrenamiento como pasear, jugar al azar, beber. Este tipo de ocio se puede llamar ocio casual y el cual no se puede clasificar como amateur, hobby y tampoco como voluntario.

Cuadro de Análisis 26

Aburrimiento en los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>Los niños de este grupo mencionan aburrirse en distintas ocasiones, por ejemplo cuando practican música, cuando no tienen nada que hacer y lo que hacen para evitarlo es cantar, dibujar o jugar con sus hermanos.</p> <p>Se puede ver que uno de los niños se aburre en su actividad extraescolar, situación que manifiesta desagrado al realizarla. Asimismo los niños cuando se aburren buscan actividades lúdicas y creativas, lo que indica una vaga influencia de los medios de entretenimiento.</p> <p>También hay quien no se aburre</p>	<p>Los niños de este grupo se aburren en distintas ocasiones como cuando en alguna clase no entienden, cuando salen de compras con sus padres, cuando visitan el zócalo de la Ciudad de México, cuando no hay nada en la televisión o de estar en internet, en misa, cuando sus amigos no están conectados al facebook.</p> <p>Lo que hacen para quitarse el aburrimiento es jugar videojuegos, leer cuentos de guerra o conectarse a facebook. Recuérdese que en situaciones de aburrimiento las actividades que más se buscan realizar son aquellas que inmediatamente brindan recompensa y requieren poco entrenamiento como lo que hacen estos niños.</p>
Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
<p>En este grupo los niños manifiestan aburrirse cuando leen o realizan los deberes. Situación que permite pensar que al dedicarse durante su tiempo libre a las actividades que no implican esfuerzo o habilidades a desarrollar, cualquier tarea que implique trabajo físico o mental les fastidia.</p>	<p>Los niños de esta escuela mencionan aburrirse de la televisión o de Play Station y cuando eso sucede, juegan con sus amigos, trompo, pintan o leen.</p> <p>Es curioso identificar que estos niños prefieran las actividades lúdicas a las consuntivas por el contexto que se vive en la actualidad, en donde las industrias de ocio ofrecen entretenimiento de fácil acceso en la comodidad del hogar.</p>

Interpretación de datos

Se observa que son diversas las condiciones y actividades con las que los niños mexicanos se aburren, así como diversas las actividades que prefieren realizar cuando se encuentran en ese estado. Sin embargo se identifica que algunos se aburren cuando las actividades que realizan implican un esfuerzo que no pretenden realizar, como pasear o aprender algo, otros se aburren del contenido de la televisión ya que éste no ofrece algún trabajo cognitivo, así mismo hay quien se aburre del internet cuando no hay nadie para chatear. Pero por otro lado, hay

quienes cuando se aburren prefieren ver la televisión o jugar en internet para quitarse el aburrimiento.

Por ejemplo se retomará al único grupo de niñas al que se realizó este cuestionamiento para mostrar como la falta de actividades da entrada al aburriendo de las niñas.

Cuadro de Análisis 27

Aburrimiento en las Niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>Las niñas de este grupo mencionan que el aburrimiento no es algo que pase frecuentemente.</p>	<p>En este grupo las niñas manifiestan aburrirse principalmente los fines de semana que no tienen qué hacer y se sienten solas. El diálogo es como sigue:</p> <p>A2.12.- me aburro más el domingo. Pienso que el siguiente día es lunes y otra vez cansada</p> <p>A2.11.- me aburre los viernes en la tarde cuando llego de la escuela porque ya está hecha la tarea o porque luego me pueden castigar y me aburro mucho, no tengo nada que hacer, prendo mi celular y me aburro porque ¡ya acabe todos los juegos!</p> <p>A2.10.- me aburro los domingos porque no me gusta salir y me aburro, me aburro porque mi hermanita me molesta y me acusa de cosas que no hago y me quito lo aburrída con el nintendo</p> <p>A2.9- los sábados me aburro mucho no tengo nada qué hacer, no hay nada en la tele y mis hermanos no están. Me pongo a jugar con mi hermanita</p> <p>A2.8.- A mi me aburren los sábados en la tarde porque a veces salgo y a veces no y luego me aburro porque no hay nadie en mi casa, nada mas yo con mis hermanos y mis hermanos se pasan viendo la tele</p> <p>A2.6.- Me aburro los sábados, porque a veces mis papas están ocupados mi hermano no está y me siento sola</p> <p>A2.5.- me aburro a veces los sábados porque no salimos y estoy ahí, luego me duermo y me aburre dormir. Juego muñecas para quietarme el aburrimiento.</p> <p>A2.4 .-me aburren los sábados, bueno casi nunca salimos pero a veces no puedo jugar</p>

	<p>me castigan a veces</p> <p>A2.3.- me aburro los sábados porque mi mamá tiene que hacer otras cosas, mi papá no está, se va a trabajar y para quitarme el aburrimiento, como mis primos viven al lado de mi casa, voy a su casa y salimos a un parque que está a la vuelta</p>
<p>Escuela CJ-CYN</p> <p>Las niñas de este colegio mencionan aburrirse frecuentemente</p>	<p>Escuela GRM-CYN</p> <p>Las niñas de este colegio mencionan aburrirse frecuentemente</p>

Descripción de datos

Con base a los datos obtenidos de SPSS, se observa que el 35% de las niñas menciona aburrirse frecuentemente, el 25% menciona aburrirse los fines de semana y el 15% casi no se aburre.

Se observa que son diversas las condiciones y actividades con las que las niñas capitalinas se aburren, por ejemplo el 30% se aburre cuando está sola y no hay alguien con quien jugar, el 15% se aburre cuando no hay nada en la televisión y el 5% de estar en la computadora.

Cuando se aburren, el 5% de las niñas juegan videojuegos, otro 5% busca con quien jugar y otro 5% juega juegos de mesa y finalmente otro 5% se duerme.

Interpretación de datos

Se observa que al igual que los niños, las niñas se aburren del contenido de la televisión y de la computadora, sin embargo hay quienes cuando se aburren, juegan en internet para quitarse el aburrimiento.

Cuadro de Análisis 28

Actividades obligadas para los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

<p>Escuela JA-TLP</p> <p>Las actividades que mencionan les obligan hacer son, leer libros que no entienden, leer ciencia, reflexión</p> <p>O1.9 a mi me obligan a leer mis papás libros largos que ni entiendo</p> <p>O1.5. Me obligan a leer libros de acción</p> <p>O1.6.- libros de ciencia</p>	<p>Escuela EQ-TLP</p> <p><i>Sin información</i></p>
--	---

<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Las actividades que mencionan les obligan hacer son, leer 20 minutos diarios y realizar un deporte que no eligió.</p> <p>Los niños refieren que la lectura diaria durante 20 minutos es una acción obligada lo cual permite identificar áreas de oportunidad para trabajar en la escuela y en familia.</p> <p>Asimismo se observa que los padres obligan a realizar actividades en las que los niños no están completamente convencidos y en ello es que se debe reflexionar.</p>	<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p style="text-align: center;"><i>Sin información</i></p>
---	--

Interpretación de los datos

Los niños mexicanos ven la lectura como una actividad que no disfrutan, probablemente porque el tipo de lectura que se promueve no es de su interés.

Cuadro de Análisis 29

Actividades obligadas para las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

<p style="text-align: center;">Escuela JA-TLP</p> <p>Se observa sólo un caso en el que se realizan actividades extraescolares de forma obligada, por ejemplo:</p> <p>A1.22 ps en si además de querer cambiar la natación me gustaría cambiarla por esgrima o arquería</p> <p>A1.22.- natación tenía... mi padre es un ejemplo era mi era muy bueno en natación nada más que el viaja a muchos lugares y regularmente a playas y todo y me gustaba ver como nadaba y eso y entonces pedí que me metieran a natación.</p> <p>Mi papá dice que soy una vergüenza nadando porque no soy tan buena como él entonces en una meta y también quisiera salir del curso propedéutico, yo no quise estar ahí y voy por fuerza</p>	<p style="text-align: center;">Escuela EQ-TLP</p> <p>Las niñas de este grupo mencionan actividades a las que les obligan como:</p> <p>A2.12- a mi sí. Cuando me siento mal y no quiero ir a karate</p> <p>A otras anteriormente les querían imponer actividades como:</p> <p>A mí me querían meter a piano y yo quería batería</p> <p>A2.4.- a mi me querían obligar ir a teatro</p> <p>A2.11 .- me querían meter a clases de francés a clase de música no quise meterme</p> <p>A2.4.- de chiquita me obligaban ir a clases de ballet a maestra era muy estricta</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Los padres obligan a realizar actividades en las que las niñas no están completamente convencidas y en ello es</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Al 27.3 % de las niñas son obligadas a realizar actividades en las que las niñas no están completamente convencidas, por ejemplo:</p>

<p>que se debe reflexionar, por ejemplo:</p> <p>A3.7.- mi hermano me obliga ir al taekwon doo porque me dijo cuando yo me salga tu te vas a salir y yo no puedo por que salgo a las 4 y entonces estábamos en vacaciones y me llevaba con él. Ya no voy</p> <p>A3.4.- a zumba</p> <p>A3.4.- mi mamá porque cuando es sábado o domingo ahí la hacemos y luego me faltan como materiales y ya no quise ir y me aburría y ya no voy</p> <p>A3.8 .- no me gusta que mi mamá me obligue a ir a casa de sus amigas porque no me gusta estar ahí</p> <p>A3.5.- me obliga a ir al E. Azteca a jugar futbol, mis primos.</p> <p>A3.12.- siempre me han obligado a leer cuando no quiero leer</p> <p>A3.9i.- A mi mamá le gusta la danza y a mí no me gusta y siempre me dice que me va a meter.</p>	<p>A6.20A mi a Kumon Lunes miércoles y jueves, una hora masomenos</p> <p>A6.25.- Voy a clases de natación en la escuela que a mí no gusta</p> <p>A6.18A música, a una casa de cultura.</p> <p>Toco instrumento, violín, flauta, piano y melódica y no me gusta ninguno</p> <p>A6.24- voy a natación,</p> <p>A veces</p> <p>Es que a veces nos ponen resistencia y a la primera vuelta ya estoy sacando la lengua, prefiero ya no ir</p>
--	---

Interpretación de datos

Se observan diversas razones por las que las niñas capitalinas perciben su actividad extraescolar como obligada, por ejemplo, para una de ellas, la presión que ejerce su padre para “ser la mejor de la clase extraescolar” puede generar una frustración en ella que no le permita disfrutar la actividad que en principio había elegido; para otras niñas la invitación que los padres hacen a realizar una u otra actividad a partir de los gustos del padre o la madre y no de sus hija.

Lo anterior permite pensar en las formas a través de las cuales los padres deben motivar a sus hijas para involucrarlas a una actividad extraescolar, de modo que ésta brinde un beneficio en su desarrollo integral y contribuya para formar un ocio. En este sentido se debe recordar que para que las actividades sean ocio, se debe partir del interior de la persona y promover experiencias que le resulten agradables y placenteras, de lo contrario no se estará formando un ocio.

Análisis del Área 3: infancia, deseos y acción social.

La igualdad o la práctica universal de ocio está limitada por el espacio demográfico, estructura socioeconómica, la cultura, entre otros factores que

obligan a saber *¿Qué les gustaría hacer a los niños y niñas de 10 y 11 años después de los deberes, el fin de semana, en vacaciones y por qué no lo hacen?* y reconocer que el ocio puede ser causante de acentuar las diferencias sociales ya que el poder adquisitivo sigue siendo una condicionante principal para el uso del tiempo libre y el ocio (Aguilar, 2005).

Cuadro de Análisis 30

Actividades que a los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México, les gustaría realizar.

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
<p>A los niños de este colegio les gustaría practicar actividades deportivas como cachibol, basquetbol, natación, futbol soccer y americano, hand bal y box.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>¿Qué actividades les gustaría hacer?</p> <p>O1.4- a mí me gustaría practicar deporte como basquetbol y futbol, cualquiera de las dos ya le he comentado a mis papás y dicen que tengo que elegir una de las dos, ya les dije que futbol pero todavía no sabemos bien y si no se puede futbol pues iremos a basquetbol</p> <p>Actividades artísticas y culturales como música para aprender batería, artes plásticas y teatro.</p> <p>O1.10.- me gustaría ir a clases de teatro</p> <p>Así mismo mencionan que les gusta leer pero sobre dinosaurios, ciencia, historia, piratas, cuentos de terror, misterio, cuentos, acción.</p> <p>M.- ¿no les gusta leer?</p> <p>O1.3.- a mí lo que me ha gustado mucho son los libros de la ciencia. De dinosaurios</p> <p>O1.5.- a mí me gusta el libro de la historia sin fin</p>	<p>A los niños de este colegio les gustaría practicar actividades deportivas como atletismo, basebol, futbol americano, karate, basquetbol y golf.</p> <p>En el siguiente dialogo se muestra por qué no lo hacen:</p> <p>M.-¿A quién le gustaría hacer otra cosa que no hace?</p> <p>O2.7.- me gustaría hacer basquetbol</p> <p>M.-Y haces música verdad, y ¿por qué no haces basquetbol?</p> <p>Ya aquí practico basquetbol en el recreo, creo que me voy a cansar mas</p> <p>M.- Entonces no les has dicho a tus papás que quisieras jugar basquetbol</p> <p>Si pero me dicen que primero debo atender la clase de música</p> <p>O2.14- golf</p> <p>M.-Te gustaría aprender a jugar golf, y ¿por qué no juegas o por qué no ..?</p> <p>Mis papás dicen que es un deporte para ricos</p> <p>El ejemplo con estos dos niños permite identificar dos factores que influyen en la elección y práctica de actividades, por un lado los padres deciden las actividades a realizar por sus hijos y por otro lado la condición social y económica como limitante para realizar ciertas actividades.</p> <p>De igual forma los niños de este grupo</p>

	<p>mencionan la inquietud por jugar más tiempo en Xbox y en la computadora ya que con las actividades extraescolares a las que asisten el tiempo para el entretenimiento es poco.</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Como se puede observar los niños de esta escuela en su mayoría no realizan actividades extraescolares, por tal motivo les gustaría practicar actividades deportivas como futbol soccer y americano. Realizar actividades artísticas y culturales como ver películas, ir al cine y hacer dibujos. También mencionan querer jugar más en la wii (porque no tienen) y otros no quieren hacer otra cosa distinta a ver la televisión, por ejemplo:</p> <p>M.-A ver Cesar, ¿qué te gustaría hacer que no haces después de tus deberes?</p> <p>O3.15.- jugar futbol</p> <p>O3.17.- Jugar wii, casi no lo hago</p> <p>O3.14.- jugar futbol americano</p> <p>O3.22.- yo ya me estoy quedando ciego porque veo mucho la tele</p> <p>M.- ya no ves bien, y ¿qué te gustaría hacer?</p> <p>O3.22.- nada</p> <p>M.- te gusta ver la tele</p> <p>O3.22 y como me acaban de comprar una pantalla veo mucho la tele y no quiero hacer otra cosa</p> <p>M.- eso que quisieran hacer, ¿por qué no lo hacen?</p> <p>Porque mi papá llega tarde y mi hermano no quiere</p> <p>Mi papá no me lleva</p> <p>M.-¿Les han dicho que quieren futbol o no les han dicho?</p> <p>Si</p> <p>M.-y qué les dicen</p> <p>Que no,</p> <p>A mí me dicen que el sábado me inscriben y me</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Para los niños de este grupo, el deseo por realizar una actividad distinta a lo que regularmente hacen, se orienta a la práctica de deportes como box, karate y futbol, por ejemplo en el siguiente diálogo se expresa el deseo de un niño:</p> <p>M.-¿les gustaría hacer algo que no hacen?</p> <p>O6.15.- sacaron porque era los domingos a las 6 de la mañana</p> <p>M.- ¿ te gustaría regresar?</p> <p>Si</p> <p>M.-¿Ya les dijiste a tus papás?</p> <p>No, es que a veces me aburren me gusta más lo que hago, jugar en la computadora y ya soy feliz</p> <p>La práctica constante de actividades extraescolares implican disciplina, esfuerzo y perseverancia, acciones que este niño no quiere realizar, por ello prefiere las actividades que no implican mayor esfuerzo, así como quien quisiera jugar en la Play Station.</p> <p>Por otro lado, también hay niños que quisieran tener actividades artísticas y culturales como aprender a tocar guitarra eléctrica, y otros que se conforman con lo que hacen durante su tiempo libre.</p>

inscriben y no A mí también Sí, Yo quiero ver una película y también dibujos Yo quisiera ir al cine	
--	--

Descripción de datos

Con base a los datos recuperados en SPSS se identifica que para el 40% de los niños existe un deseo por realizar actividades de tipo lúdico-deportiva, para el 10% creativa-musical o creativa-literaria y para otro 10% actividades de tipo consuntivo.

Interpretación de os datos

Existen diversas razones por las cuales no se realiza dichas actividades entre las que se pueden mencionar, la falta de recurso económico o apoyo de los padres.

Cuadro de Análisis 31

Actividades que a las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México, les gustaría realizar

<p style="text-align: center;">Escuela JA-TLP</p> <p>A las niñas de esta escuela les gustaría practicar deportes como atletismo, nado sincronizado, esgrima o arquería.</p> <p>A1.17.- a mi me gustaría entrar a nado sincronizado y este y a música por cualquier instrumento, flauta lo que sea Ps lo de música ya se los vengo diciendo desde hace 6 años pero me dicen que no es que hay cosas mejores y ahora que estoy decidiendo que si e pueden meter a nado sincronizado me dicen, no que está muy caro y que mejor música entonces le digo o por fin quien los entiende</p> <p>Actividades artísticas y culturales como guitarra, pintura, canto, música y piano A1.15.- me encantaría entrar a una clase que vi de guitarra</p>	<p style="text-align: center;">Escuela EQ-TLP</p> <p>A las niñas de esta escuela les gustaría salir a dar un paseo con su familia a lugares como parques y parques de diversiones o visitar a la familia que se encuentra en otro estado de la República Mexicana o en los Estados Unidos.</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>A las niñas de este colegio les gustaría realizar deportes como futbol, basquetbol y volibol y natación como se muestra en el siguiente diálogo</p> <p>M.- ¿qué les gustaría hacer que no hace?</p> <p>A3.7.-Estar en un equipo de futbol</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>A las niñas de este colegio les gustaría realizar actividades recreativas como hacer paseos con la familia o en bicicleta, jugar y también actividades de tipo consuntivo como jugar en aparatos electrónicos.</p>

<p>A3.9.- quiero estar en el juego de basquetbol</p> <p>A3.12.- entrar a básquet</p> <p>M.- ¿por qué no vas?</p> <p>A3.12.- Porque no hago la tarea y luego me tienen que estar regañando para que la haga</p> <p>A3.10- yo me quiero meter a natación pero ya no quieren porque hace como cinco meses me quería salir porque me cansaba mucho</p> <p>A3.11.- quiero ir a natación</p> <p>También les gustaría realizar actividades artísticas y culturales</p>	
---	--

Descripción de datos

El tipo de actividades que al 50% de las niñas capitalinas les gustaría realizar se ubican en la coordenada de ocio autotélico en su dimensión lúdico-deportiva, para un 15% actividades de tipo creativa-musical y para el 30% actividades de turismo y recreación (porcentajes obtenidos de la base de datos construida en SPSS).

Interpretación de datos

Existen diversas razones por las cuales no pueden realizarlas, como por falta de recursos económicos, instalaciones cercanas al hogar, tiempo o apoyo de los padres.

Debido a que el juego es la única ocupación del niño hasta los 5 años, la más importante hasta los 10 y muy necesaria hasta los 15, conocer si a los niños y niñas de 10 y 11 años *¿les gustan los juegos, deportes y cuáles?* permitió identificar gustos, necesidades y lo que la sociedad ofrece para realizar estas actividades. Como se sabe el juego es la mejor técnica que el hombre tiene para conocerse y adaptarse, cumple funciones en el desarrollo cognitivo, el lenguaje la motricidad y la sociabilidad de los sujetos. Tiene una estrecha relación con el ocio ya que comparten significados y sentidos similares por ejemplo, el juego también es una actitud ante las cosas, ante el otro y ante el propio niño, es una actividad autotélica que tiene un fin en sí mismo, se realiza por placer y no por utilidad.

Cuadro de Análisis 32

Juegos y deportes de preferencia para los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

<p style="text-align: center;">Escuela JA-TLP</p> <p>La dimensión lúdica en este grupo se manifiesta en videojuegos como juegos friv, en Xbox, wars, angry birds, sunami, operación tres (de matar), wii de rio, wii sport y juegos de mesa, siendo la el entretenimiento lo que más ha ganado terreno en la preferencia de juegos</p> <p>deportes que más gustan futbol, cachibol, basquetbol, americano, deportes comunes en este contexto con excepción del cachibol</p>	<p style="text-align: center;">Escuela EQ-TLP</p> <p>La dimensión lúdica como se sabe, refleja o estudia las formas de juego y diversión de las personas, por ello es importante mencionar que se manifiesta en videojuegos de (guerra, pelea y deportes) en Xbox, Play Station y la computadora, así como en juegos tradicionales como luchitas (con los hermanos) y carreras de coches.</p> <p>Deportes como basquetbol, futbol, hand ball, futbol americano, lucha grecorromana, natación, boliche, esgrima y tenis de mesa.</p> <p>Bien. Ahora deportes, qué deportes les gustan.</p> <p>O2.22.- me gusta futbol y basquetbol</p> <p>O2.21.- básquetbol, futbol hand bal</p> <p>O2.20.- americano, lucha grecorromana</p> <p>M-Y los juegas o no</p> <p>M-Si, Practicas lucha grecorromana, en donde?</p> <p>O2.20Si en mi casa, mi papá sabe</p> <p>O2.19.- hand ball, futbol básquet, futbol americano</p> <p>O2.18.- Furtbol y hand bal</p> <p>O2.17.- Futbol, americano, hand bal, basquetbol y un poquito futbol y natación.</p> <p>O2.16.- hand bal, base bol, futbol americano y ya</p> <p>O2.15.- Futbol, basquetbol hand bal y ya</p> <p>O2.14.- Boliche hand bal, esgrima, golf, futbol y ya</p> <p>O2.13- futbol y tenis de mesa</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>La dimensión lúdica se manifiesta en juegos electrónicos de Xbox como zombbies, mazanyer heylo, resident Evil, screen dragon city, fauto y gold. Como se puede ver la influencia de las industrias de</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>La dimensión lúdica en este grupo se manifiesta en juegos tradicionales como trompo atrapadas, peleas, quemados, titi (juego inventado por ellos) y juegos en la computadora. Se puede observar que la</p>

<p>ocio en este grupo de niños es muy fuerte.</p> <p>Los deportes que más gustan son futbol soccer, americano y voleibol, juegos que realizan en la escuela y en las calles cercanas a su casa.</p>	<p>industria del entretenimiento está presente sin ganar terreno al juego espontaneo y creativo.</p> <p>Los deportes que más gustan a los niños de este grupo son el futbol soccer y americano, basquetbol, box, peleas, volibol, natación y karate. Deportes que se ofrecen en el entorno.</p>
---	---

Interpretación de datos

Como se sabe, la dimensión lúdica refleja o estudia las formas de juego y diversión de las personas, por ello es importante mencionar que las industrias de ocio han ganado terreno en las formas de juego que ofrecen a los niños de esta edad ya que el 85% de los juegos de preferencia de los niños capitalinos son de tipo electrónico, el resto varía entre juegos al aire libre y juegos de mesa.

Cuadro de Análisis 33

Juegos y deportes de preferencia para las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

<p style="text-align: center;">Escuela JA-TLP</p> <p>La dimensión lúdica en este grupo se manifiesta en juegos tradicionales como ula ula y cuerda, juegos de mesa como solitario y cartas y videojuegos como avatar para wii, plantas contra zombies, guitarherro y Xbox</p> <p>Los deportes que más gustan basquetbol, futbol, natación, volibol, clavados, esgrima, tiro con arco, futbol americano y atletismo</p>	<p style="text-align: center;">Escuela EQ-TLP</p> <p>Los juegos que más gustan a ese grupo de niñas es saltar la cuerda, girar el aro, juegos de mesa, escondidillas y atrapadas, así como videojuegos en wii, la computadora o celular</p> <p>Los deportes que más les gustan son básquet, bol futbol, hand bal y boliche</p> <p>Durante el fin de semana las actividades que realizan son diversas por ejemplo: algunas van al parque o al deportivo, pasean con la familia, visitan zoológicos; también visitan plazas, van al cine, a six flags y juegan wii y otras van a catecismo.</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Los juegos que más les gustan a las niñas de este grupo con juego libre como atrapadas, escondidillas y también juegos en la computadora.</p> <p>Los deportes que más les gustan son vilobol, futbol y basquetbol</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Los juegos que más les gustan a las niñas de este grupo son para un 55%, los juegos de mesa, para un 35% los de internet y para el 10% el juego al aire libre.</p> <p>Los deportes que más les gustan son volibol, basquetbol, natación y box</p>

Interpretación de datos

Con base a los datos obtenidos en SPSS, se dice que las niñas mexicanas tienen menor influencia de los juegos de entretenimiento ya que el 35% prefiere los juegos al aire libre y un 25% los juegos de mesa, sin embargo están presentes como una forma de juego que le agrada al 30% de las niñas.

La fiesta permite hablar de un ocio compartido y social, son vivencias que se apartan de lo racional y consiguen la cohesión comunitaria de cara opuesta a la vida cotidiana, por ello conocer si a los niños y niñas de 10 y 11 años *¿los gustan las fiestas y cuáles?* permite identificar los elementos que permiten la cohesión social familiar o cultural.

Cuadro de Análisis 34

Festividades de preferencia para los niños de 10 y 11 años en Ciudad de México

<p style="text-align: center;">Escuela JA-TLP</p> <p>Las festividades que mas agradan a los niños de este grupo son las nacionales, los cumpleaños, las patronales, familiares y tradicionales, y de éstas lo que les gusta son los cohetes, el abrazo con la familia, la convivencia, las piñatas y los disfraces.</p>	<p style="text-align: center;">Escuela EQ-TLP</p> <p>Las festividades que más agradan a los niños de este grupo son los cumpleaños, fiesta de reyes, las patronales y aquellas que son sin padres. Dichas fiestas son de su agrado por la convivencia familiar con, primos y amigos, los regalos y dulces que ofrecen.</p>
<p style="text-align: center;">Escuela CJ-CYN</p> <p>Las festividades que más les gustan son cumpleaños, navidad, posada y reyes porque se rompen piñatas, se dan regalos, aguinaldos, dulces y comida.</p>	<p style="text-align: center;">Escuela GRM-CYN</p> <p>Las fiestas que más les gustan a los niños de este colegio son los cumpleaños, navidad, año nuevo, fiesta de reyes y muertos. Aclaran que no les gustan las patronales.</p> <p>Las cosas que les gustan de dichas festividades son los regalos, los disfraces los dulces y las piñatas. Mencionan no gustarles los cohetes por ser muy ruidosos.</p>

A partir de la organización de datos en SPSS, se observa que para el 40% de los niños mexicanos los cumpleaños es la celebración que más les gusta, por los juegos, los dulces y la convivencia, para otro 40% las fiestas tradicionales como

navidad, reyes, *halloween* son las que más les agradan por los regalos, las piñatas, los cohetes y los disfraces.

Cuadro de Análisis 35

Actividades de preferencia para las niñas de 10 y 11 años en Ciudad de México

Escuela JA-TLP	Escuela EQ-TLP
Las festividades que mas agradan a las niñas de esta escuela son cumpleaños, bodas y navidad, y de éstas lo que más gusta son la música, los amigos, los juegos, regalos, bailar y la libertad.	Las festividades que les gustan son los cumpleaños, convivios y kermeses, y éstas son de su agrado porque conocen a más personas, conviven con sus amigos y familiares, hay regalos, piñatas, baile
Escuela CJ-CYN	Escuela GRM-CYN
Las festividades que mas agradan a las niñas de este grupo son cumpleaños, XV años, bautizos, primeras comuniones, navidad, halloween, baby shower, año nuevo, navidad y reyes, y de éstas lo que más les gusta son los regalos, el bolo, las piñatas, los juegos, el pastel y los cohetes.	Las festividades que mas agradan a las niñas de este grupo son cumpleaños y navidad, y de éstas lo que más les gusta son los regalos, los dulces y convivir con la familia.

Con base a los datos obtenidos a través de SPSS, se observa que para el 60% de las niñas mexicanas los cumpleaños es la celebración que más les gusta, por los juegos, los dulces y la convivencia, para el 20% las fiestas tradicionales como navidad, reyes, *halloween* son las que más les agradan por los regalos, las piñatas, los cohetes y los disfraces, para el 15% las fiestas escolares y sólo el 5% las fiestas tradicionales.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Contraste de información entre Bilbao y Ciudad de México

A continuación se presenta la contrastación de información por áreas (ver tabla1) entre informantes de Bilbao y Ciudad de México con el fin de encontrar y destacar diferencias y similitudes con relación a las prácticas, deseos, influencias y formación de ocio en niños y niñas de 10 y 11 años de ambas entidades.

1. Contraste del Área 1: Coordinada y dimensión de ocio.

Los elementos a contrastar en esta área son la coordinada y dimensión de ocio de las prácticas de preferencia durante el tiempo libre.

Actividades de preferencia

Se observa que las actividades de preferencia para la mayoría de los niños y niñas de 10 y 11 años de Bilbao y Ciudad de México se ubican en la coordinada de ocio autotélico en su dimensión lúdica; aquella que se corresponde con el mundo de los juguetes, los hobbies, los deportes, la recreación y los entretenimientos que se incorporan a los hábitos de vida (Cuenca, 2004). En Bilbao y México la dimensión ambiental ofrece diversos espacios para el desarrollo de las actividades de preferencia como son parques, calles cerradas, áreas recreativas, centros deportivos y culturales.

Sin embargo, puede notarse que dentro de las actividades de preferencia el ocio exotélico en su dimensión consuntiva se hace presente con mayor peso en los niños capitalinos. Las actividades de este tipo de ocio se orientan hacia el consumo y como Águila (2005) menciona, los individuos en esa búsqueda de libertad a través del ocio terminan consumiendo lo que la sociedad ofrece con la conciencia de que se está siendo libre, libertad condicionada por la oferta de grandes empresas que entretienen a la sociedad y limitan su capacidad de disfrutar del ocio en el acto del consumo (uso de artículos para la satisfacción de los deseos humanos).

Pese a ello, el tipo de ocio que niñas y niños bilbaínos y capitalinos¹⁵ prefieren realizar, tiene una direccionalidad positiva, la cual se relaciona con la vivencia de un ocio gratificante manifiesto en la coordenada de ocio autotélico y exotélico ya que para el individuo son fuente de desarrollo y sus beneficios son específicamente individuales, consecuencia de ser una experiencia subjetiva gratificante.

Actividades del tiempo libre

La ausencia de obligaciones, permite al niño o niña pensar en un espacio lleno de posibilidades para realizar acciones de cualquier tipo y se observa que las actividades que los niños y niñas de Bilbao y México ejecutan no son las que prefieren realizar sino las que pueden, y se observa cómo ganan terreno las actividades de tipo consuntivo tanto para las niñas y niños bilbaínos como para las niñas y niños capitalinos. Tofler (1991) menciona que detrás de la multitud de prácticas se esconde una motivación común, la cual se conoce como consumo, y el tiempo libre ha traído la posibilidad de encontrar en los mismos productores, los objetivos de la producción, es decir, el mundo del ocio en las sociedades avanzadas forma parte de un ciclo de producción-consumo del que todos somos partícipes, del que todos somos "prosumidores".

Dimensión ambiental –ecológica que se demanda

Cualquier actividad de ocio se relaciona con la dimensión ambiental-ecológica ya que toda experiencia tiene un contexto, escenario y ambiente en el que se desarrolla, por ello las prácticas de niños y niñas reflejan lo que su sociedad les ofrece encontrando que tanto los niños bilbaínos como los capitalinos demandan en mayor medida los espacios al aire libre y las niñas de ambas ciudades además, demandan espacios deportivos y culturales; instituciones y espacios con los que su entorno cuenta.

¹⁵ O capitalinas, será para hacer referencia a los niños y niñas habitantes de Ciudad de México, Distrito Federal

2. Contraste del Área 2. Influencia social, escuela y familia

Los elementos a contrastar en esta área hacen referencia a las coordenadas y dimensiones de ocio relacionadas con las actividades extraescolares que se realizan, así como los programas complementarios al currículum escolar (ACEX y PETC), la oferta de actividades que la sociedad tiene, las formas de elección de actividades extra escolares, las actividades que más se demandan, limitantes para la práctica de extraescolares, condiciones de aburrimiento y obligación para realizar actividades.

Incorporación de programas y propuestas alternas al currículum escolar

Si hasta ahora existe una similitud aparente entre las actividades del tiempo libre de niños y niñas de Bilbao y niños y niñas de México, esta situación cambia cuando de actividades extraescolares se trata ya que se observa un alto porcentaje de niñas y niños bilbaínos con acceso a diversas actividades extraescolares, mientras que sólo un poco más de la mitad de las niñas y niños capitalinos tienen acceso a éstas; sin embargo esto se debe al contexto que se tienen en cada una de las ciudades, por ejemplo:

- Grupo ACEX en Bilbao pretender optimizar y rentabilizar los recursos humanos y materiales de los propios centros escolares y abrir las escuelas al entorno más tiempo de sus horarios lectivos, para que los alumnos y alumnas tengan opción a participar en actividades que desarrollan sus capacidades psicomotoras, afectivas y cognitivas (obtenido de su portal web: www.iesbertendona.com).
- En México el PETC extiende la jornada escolar para ampliar las oportunidades de aprendizaje de niñas, niños y adolescentes para mejorar los resultados educativos, aportar al desarrollo del currículo, propiciar el logro de equidad, y atender las dificultades y necesidades educativas de todos los alumnos que asisten a ellas.

Se observa que ambos programas extienden el horario escolar para desarrollar en sus alumnos capacidades cognitivas y sociales, con objetivos distintos con

relación al currículum ya que en Bilbao Grupo ACEX ofrece un propuesta extracurricular y el PETC en México propone una alternativa pedagógica para fortalecer el currículum. Sin embargo ambas propuestas promueven el desarrollo de competencias en comunicación, investigación, salud y cultura, por ejemplo:

En Bilbao Grupo ACEX nace como respuesta a una oferta educativa insuficiente en su amplitud, poco atrayente en su contenido y escasamente formativa respecto a las actividades y extraescolares de los Centros Educativos a favor de una buena oferta extracurricular al facilitar que profesionales de la enseñanza, en su voluntad de mejorar la calidad de ésta, diseñen y desarrollen proyectos novedosos, motivadores, capaces de transmitir ilusión a alumnos y alumnas y potenciar sus actitudes de comunicación, colaboración, investigación, solidaridad y superación a través de subprogramas como Biblioteca, Medio Ambiente, Expresión Artística, Deportes y Nuevas Tecnologías.

En México es una alternativa pedagógica que prolonga la estancia de los maestros, niños y niñas en la escuela, con la finalidad de favorecer el desarrollo de las competencias definidas en los planes y programas de estudio para la educación básica, relacionados con: Fortalecimiento de aprendizajes, Desarrollo de habilidades digitales, Arte y cultura, Recreación y desarrollo físico, Aprendizaje de inglés y Vida saludable.

Se observa que ambos proyectos (ACEX Y PETC) persiguen la formación integral de los individuos, aquella que permite desarrollar, equilibrar y armonizar las dimensiones biológicas, psicológicas y sociales del individuo, de manera que lo lleven a formarse en lo intelectual, lo social, lo cultural y lo profesional, a tener una estabilidad psicológica y emocional, salud física y mental.

No se realizó un diagnóstico que permita identificar en qué medida se han cumplido los objetivos del programa ACEX en Bilbao y/o PETC en México, en virtud de que su elaboración rebasa la delimitación de la presente investigación. A pesar de lo anterior, es notorio que el programa en Bilbao luego de 17 años de su puesta en marcha cuenta con grandes ventajas respecto del programa en México,

de reciente implementación, por ejemplo, en Bilbao la organización de los profesores, la exposición anual de los resultados, la divulgación en revistas y las actividades extraescolares de los alumnos; mientras que en México el logro de los objetivos del programa aun está en marcha pero se observa un buen avance en la implementación de los subprogramas: recreación y desarrollo físico, vida saludable y, desarrollo de habilidades digitales.

A partir de lo anterior se pueden precisar diferencias de oportunidad y condiciones relacionadas con la elección y oferta de actividades en cada una de las ciudades así como el impacto que esto genera en el uso del tiempo libre de las y los niños de 10 y 11 años en Bilbao y México. Águila (2005) menciona que el ocio reproduce la estructura y sistema social de las ciudades, refleja valores y pautas culturales; no está exento de la incidencia del sistema económico y político de la racionalización y la burocracia, de los medios de comunicación, la desigualdad social y de otros elementos estructurales propios del orden moderno.

Actividades extraescolares

Los niños y niñas bilbaínos tienen acceso a las actividades extraescolares que en la escuela Grupo ACEX ofrece y además algunos también asisten a otras fuera de la escuela. La elección del tipo de actividades dentro o fuera de la escuela es variable, sin embargo el acompañamiento de los padres en la toma de decisiones para decidir entre una actividad y otra se hace presente, a pesar de que un gran número de niños y niñas mencione que la elección es autónoma.

Para las niñas y niños capitalinos la situación es distinta ya que no todos tienen acceso a realizar alguna actividad extraescolar, en México esta posibilidad se reduce sólo para los niños y niñas que cuentan con el apoyo, disponibilidad y recurso económico de los padres para llevarlos a otro sitio.

Elección de actividades extraescolares

Para la elección y posibilidad que los niños y niñas tienen para realizar actividades extraescolares, los padres están presentes a pesar de que los niños digan que la elección es autónoma. En ambos casos (Bilbao y México) es importante mencionar que esa percepción de autonomía para la elección de actividades extraescolares es positiva ya que permite el desarrollo y disfrute de las prácticas que niñas y niños realizan.

Cuando la experiencia del individuo es placentera al realizar alguna práctica, es el espacio idóneo para el desarrollo y vivencia de las humanidades en sus múltiples campos, es un modo de ser y percibir. Vivir el ocio es ser consciente de la no obligatoriedad y finalidad no utilitaria de una acción externa o interna, habiendo elegido dicha acción en función de la satisfacción íntima que proporciona (Cuenca, 2004).

Por otra parte, el acompañamiento que los padres realizan para la elección de actividades extraescolares es importante ya que los niños y niñas tienen la libertad de elegir qué hacer, pero resulta conveniente que se dediquen a las actividades personalmente deseables y enriquecedoras, aquellas que permitan un desarrollo equilibrado; es decir, actividades que tengan sentido para quien las realiza y lograr experiencias de ocio centradas en el interior de cada persona, que generen actitudes y aptitudes positivas ya que el ocio tiene su punto de partida en el interior de cada persona.

Actividades extraescolares más demandadas

Las prácticas de ocio que más se ofertan por las instituciones y demandan los niños y niñas tanto de México como de Bilbao son las deportivas y los deportes más comunes son: en Bilbao fútbol, balonmano, ping-pong y patines; en México fútbol, basquetbol, natación y karate.

Particularmente en México, destacan las actividades artísticas enfocadas al aprendizaje de la música con instrumentos como guitarra, vihuela y piano, así como pintura.

Dichas prácticas son posibles por la presencia del ocio productivo, el cual se caracteriza por el desarrollo de un ocio útil; es positivo para el desarrollo económico y social, no tiene que ver con la vivencia de ocio autotélica; sin embargo, es el que hace posible la aparición del ocio como nueva área de profesionalización. Es desarrollada por expertos que organizan el entorno material y social, quienes ofertan distintas prácticas, por ejemplo Grupo ACEX y centro deportivos en Bilbao, así como los deportivos y las casas de cultura a las que asisten los niños y niñas en México.

Quién tiene acceso a las actividades extraescolares

Se encuentra otra diferencia en la cantidad de actividades que los bilbaínos y capitalinos realizan, ya que en su mayoría los bilbaínos tienen más de una actividad y todos tienen actividad. Para los capitalinos sólo el 15% de niños y el 25% de niñas realizan más de una actividad y además un 35% de los niños no tiene actividad y 45% de las niñas tampoco.

Csikszentmihalyi (2001) menciona que el ser humano no tiene incorporadas las destrezas necesarias para utilizar el tiempo vacío de manera satisfactoria y convertirlo en verdadero ocio para tener acceso a la creatividad; por ello si enseñamos a los niños que el mejor uso que pueden hacer de sus vidas es desarrollar su interés y curiosidad sobre el mundo y desarrollar sus peculiaridades únicas, estarán bien preparados para utilizar bien su ocio y para no permitir que el entretenimiento comercial consuma su energía psíquica.

En este sentido es que se debe pensar que la educación para la realización personal, debe ocupar un lugar tan importante como el que hasta ahora ha ocupado la educación para el trabajo.

Educación de ocio

Por otro lado, para que exista un beneficio en niños y niñas a partir de la práctica de actividades, éstas deben ser constantes, ya que la experiencia de ocio serio sólo puede alcanzarse a través de la reiteración y la disciplina, implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción a través de actividades que los participantes encuentran tan importante y activa que, en la mayoría de los casos, se involucren en una carrera de ocio con la intención de adquirir y expresar la destreza, conocimientos y experiencia necesaria en ella. En este sentido se puede decir que los bilbaínos reciben una formación de ocio serio ya que la constancia con la que realizan sus actividades extraescolares va de los 2 a los 5 días de actividad y para los capitalinos la constancia varía de uno (ocio casual) y hasta 5 días a la semana.

Ocio ausente y las industrias de ocio

Para Csikszentmihalyi (2001), el ocio no es siempre beneficioso para el crecimiento y desarrollo humano, dice que el tiempo libre se desperdicia a no ser que mejore la complejidad psíquica estando activa; ya que malgastar el tiempo libre significa malgastar la propia vida, en este sentido se observa que las condiciones de aburrimiento entre los niños bilbaínos y los capitalinos son distintas, por ejemplo:

Los niños bilbaínos mencionan aburrirse de no poder jugar al aire libre mientras que los capitalinos se aburren cuando tienen actividades que implican un mayor esfuerzo, pero también suelen aburrirse de la televisión y de facebook. Empero, los niños bilbaínos y capitalinos mencionan acudir a los juegos electrónicos o al televisor como una práctica de escape a ese estado.

En las niñas la situación es distinta, ya que tanto las bilbaínas como las capitalinas mencionan aburrirse cuando no tienen compañía, además, las niñas capitalinas también se aburren de la televisión y la computadora, pero hay quienes cuando están aburridas utilizan el internet como un escape de ese estado.

La familia como comunidad de ocios se ha hecho extremadamente difícil, los niños se ven obligados a jugar en soledad durante su tiempo libre, enganchados a

entretenimientos audiovisuales o entregados al control de instituciones sustitutas de la familia (tradicional), la escuela, entidades de educación no formal y centros del tiempo libre.

El ocio es ausente cuando en el sujeto no existen prácticas que generen experiencias gratificantes, por tanto percibe como un mal el tiempo sin obligaciones. Stebbins (2012) señala que el ocio casual, se presenta en las actividades que ofrecen recompensa inmediata y no requieren de un entrenamiento específico para realizarlo y disfrutarlo, sin embargo, las características de un ocio inmaduro, en ningún caso son negativas, la búsqueda del placer o la emoción, propias del ocio ocasional, no es algo que tenga que estar reñido con el ocio serio. El problema es quedarse ahí, pues quien vive el ocio sólo desde un horizonte hedonista y egocéntrico se separa del ocio como experiencia humana valiosa y no podrá trascender a vivencias de desarrollo humano más ricas e intensas por no tener una capacitación suficiente (Cuenca, 2004).

Elección de actividades

Se sabe que la elección de las actividades de manera autónoma es un primer requisito para vivir un ocio, por tanto si los niños y niñas realizan actividades de forma obligada, éstas no serán en un futuro prácticas de ocio.

La educación de ocio debe partir de las actividades personalmente deseables y enriquecedoras, aquellas que permitan un desarrollo equilibrado; es decir, actividades que tengan sentido para quien las realiza y lograr experiencias de ocio centradas en el interior de cada persona que generen actitudes y aptitudes positivas ya que el ocio tiene su punto de partida en el interior de cada persona.

Para las y los niños bilbaínos es claro identificar un sentido de obligatoriedad en actividades donde las formas de enseñanza de alguna práctica no son las más adecuadas, así como extraescolares enfocadas a la práctica de idiomas, ya que consideran ésta como parte de las obligaciones y al ocupar parte del tiempo libre, les molesta dedicar tiempo.

En México la situación es distinta, ya que las niñas mencionan involucrarse en las prácticas que sus padres sugieren para ellas, a partir de las habilidades de los padres y no las de sus hijas. Los niños capitalinos consideran que dedicar tiempo a leer es una actividad que no les agrada, principalmente porque el tipo de lectura no es apropiada para los gustos de los niños.

3. Contraste del Área 3: Infancia, deseos y acción social

En esta área los elementos a contrastar se enfocan a la elección de actividades, los deseos que se tiene para realizar ciertas actividades, las limitantes que se tienen para realizar la actividad que se desea, los juegos que llaman la atención para los niños y niñas de esta edad y las fiestas que agradan

Factores que influyen para la elección y práctica de actividades

La clase social o el estrato socioeconómico influye en la elección de actividades de ocio, por encima de la edad, el sexo o el nivel de la educación (Águila, 2005), por ejemplo; a los niños mexicanos les gustaría además de hacer deportes, aprender música, teatro y pintura, sin embargo, el factor económico surge como limitante para la elección y práctica de actividades. Asimismo las niñas capitalinas manifiestan un deseo por realizar deportes, actividades culturales como música y artísticas como pintura, las cuales no pueden realizar por falta de recursos económicos, instalaciones cercanas al hogar y apoyo de los padres.

En Bilbao la situación no es muy distinta, ya que los niños bilbaínos tienen deseo por realizar actividades de tipo deportivo, sin embargo para ellos el clima es un factor que afecta en sus actividades extraescolares. Por otro lado, las niñas bilbaínas mencionan deseo por realizar actividades deportivas, lúdicas y creativas sin embargo factores económicos y el clima son aspectos que impiden realizar dichas actividades.

La incompatibilidad del tiempo con los padres es una limitante que les impide realizar actividades extraescolares tanto para los niños y niñas de Bilbao como para los de México.

Los juegos

La dimensión lúdica reflexiona sobre cómo se divierten las personas en las distintas fases de su vida, el lugar y los medios, las relaciones que se establecen, la importancia o la falta de interés por el mundo lúdico en general. Las manifestaciones de juego, tanto en los niños bilbaínos como en los mexicanos son de tipo consuntivo con videojuegos de pcp, la wii y el ordenador; en los niños mexicanos también se menciona el juego al aire libre y juegos de mesa, con las niñas mexicanas el juego que prefieren es al aire libre, juegos de mesa y también los videojuegos.

Como dimensión de ocio, la fiesta requiere un adecuado estado de ánimo, libre consentimiento y un espacio de libertad. En la fiesta cobran sentido saberes no productivos como el canto, la música y la danza. La fiesta es el acontecimiento global y social que sintetiza el esfuerzo comunitario por lo no útil. Las fiestas son fenómenos decisivos para la comprensión de las vivencias del ocio en una comunidad, hablan de cohesión, solidaridad, identidad y pervivencia de los grupos humanos (Cuenca, 2000).

Las fiestas

Se observa una diferencia con los gustos o preferencias en las fiestas, ya que en Bilbao los niños prefieren las fiestas patronales, mientras que en México ese arraigo ha disminuido.

Se observa que a los niños bilbaínos las fiestas que más les gusta son las patronales por los juego las tradiciones, las barracas y la convivencia con los amigos, los cumpleaños las fiestas escolares por las actividades que se realizan y carnavales por el baile y los disfraces.

En México los cumpleaños es la celebración que más les gusta, por los juegos, los dulces y la convivencia, las fiestas tradicionales como navidad, reyes, haloween por los regalos, las piñatas, los cohetes y los disfraces.

PROPUESTA PARA LA OPERACIÓN DEL PROGRAMA DE ESCUELAS DE TIEMPO COMPLETO (PETC).

A partir de la contrastación que se realiza sobre las prácticas deseos e influencias del ocio en niños y niñas de 10 y 11 años, se observan áreas de oportunidad a desarrollar en las escuelas incorporadas al PETC.

La siguiente, es una propuesta de capacitación para el personal docente incorporado a escuelas integradas al “Programa de Escuelas de Tiempo Completo”.

TALLER DE CAPACITACIÓN AL PERSONAL DOCENTE

Objetivo: Capacitar al personal docente para potenciar habilidades y competencias hacia el desarrollo de estrategias didácticas creativas y novedosas que favorezcan la formación de ocio positivo en los niños y niñas de educación básica, a través de cursos y talleres que permitan identificar el ocio como parte de la educación integral.

Objetivos particulares:

Sensibilizar al personal docente sobre la importancia de una estrategia didáctica para la formación de ocio

Brindar información suficiente sobre los beneficios del ocio para el desarrollo integral de los individuos

Promover la educación del ocio

Para lograr los objetivos planteados se propone la siguiente temática:

TEMÁTICAS PRINCIPALES PARA LA CAPACITACIÓN

- Desarrollo del niño
- El juego como principal motivador
- El ocio como parte de la educación integral

- Bondades de la educación del ocio en la formación de valores y el desarrollo de competencias individuales
- Necesidad de educar hacia un ocio positivo
- Practicas para promover un ocio

Asimismo se propone conformar grupos de trabajo para docentes incorporados el PETC, a través de los cuales se puedan intercambiar ideas, problemáticas y resultados, por ejemplo:

MESAS DE TRABAJO POR ÁREAS DE FORMACIÓN

Objetivo: Suscitar el intercambio de estrategias didácticas entre los profesores de un área de trabajo (de diferentes escuelas en la misma zona) para la implementación de actividades novedosas, a través de grupos de trabajo promotores de una educación de ocio.

CONCLUSIONES

El ocio es un área específica de la experiencia humana, se manifiesta de diversas formas en prácticas de índole física, intelectual, social, artística o espiritual. Es experiencia individual o social en la que se eligen, deciden y gestionan las actividades a realizar, es una vivencia gratificante, placentera y gustosa, en la que se vive la propia existencia; es un espacio para el desarrollo de las potencialidades del hombre, es fundamentalmente un logro individual que como resultado de la expresión libre y creativa, es motivo de realización e identificación, donde se afirman la personalidad individual y social.

El ocio se presenta en un abanico de posibilidades que se han categorizado en coordenadas (autotélica, exotélica, ausente y nociva), direcciones (una positiva y otra negativa) y dimensiones. La direccionalidad positiva se relaciona con la vivencia de un ocio gratificante, que se puede encontrar en su manifestación autotélica y exotélica; la experiencia que el individuo tiene a partir de dichas manifestaciones, son fuente de desarrollo y beneficio individual, consecuencia de ser una experiencia subjetiva gratificante.

Contraria a la direccionalidad anterior, se encuentra la experiencia de ocio negativo, en la que se identifica ausente y nocivo; las experiencias características de este tipo de ocio, inciden insatisfactoriamente en el desarrollo humano, primero en lo individual (por ser experiencias subjetivas) y posteriormente en lo social (por su incidencia nociva en la comunidad).

A partir del desarrollo de esta investigación se concluye que:

Prácticas, deseos e influencia del ocio en niños y niñas de 10 y 11 años.

Las prácticas de ocio que tienen las niñas y niños de 10 y 11 años bilbaínos entrevistados, son de direccionalidad positiva y se ubican tanto en la coordenada autotélica como en la exotélica; de la primera, destacan las dimensiones lúdica, (juegos y deportes), ambiental (parques, zonas recreativas y hogar) y ecológica (la playa y los montes). De la segunda, la consuntiva (videojuegos como el wii, play

station, psp y nintendo); y la educativa (actividades deportivas, extraescolares como el futbol, balón mano, ping-pong y baloncesto).

Por su parte, las prácticas de ocio que tienen las niñas y niños de 10 y 11 años habitantes de la Ciudad de México entrevistados, son de direccionalidad positiva pero también negativa y se ubican en las coordenadas autotélica, exotélica y ausente; respecto a la primera, se destacan las dimensiones lúdica (juegos y deportes) y la ambiental (parques, la calle y hogar), en la segunda, la dimensión consuntiva (videojuegos como el wii, play station, psp, nintendo y dci), de la educativa destacan las actividades deportivas extraescolares (futbol, basquetbol, karate y natación; actividades artísticas como pintura y música como guitarra, vihuela, piano y batería); finalmente, el ocio ausente que se presenta en las niñas y niños por la falta de actividades durante el tiempo sin obligaciones, promueve un estado de aburrimiento y al mismo tiempo la búsqueda de experiencias que los recompense de forma inmediata (entretenimiento).

Asimismo el deseo por realizar prácticas de ocio distintas a las que tienen las niñas y niños bilbaínos entrevistados, se orienta a la práctica de deportes como ajedrez, *futbito*, surf y artísticas como baile y tocar guitarra; dichas actividades no son posibles debido a factores como el clima, tiempo incompatible entre padres e hijos y económico. Al respecto, las niñas y niños capitalinos¹⁶ entrevistados, manifiestan su deseo hacia la práctica de actividades deportivas como golf, natación, basquetbol, atletismo y artísticas como canto, aprendizaje de la música (guitarra, batería y piano) y pintura; tales actividades no están a su alcance, debido a factores económicos y temporales es decir, por la incompatibilidad de horarios entre padres e hijos principalmente.

Por otra parte, la influencia que las niñas y niños bilbaínos entrevistados tienen para realizar prácticas de ocio, se presenta a través de Grupo ACEX, la familia, amigos, el entorno y también lo que las industrias del entretenimiento les ofrecen; quienes de una u otra forma intervienen en la toma de decisiones para la elección

¹⁶ Será para referirse a los habitantes de la Ciudad de México

de actividades del tiempo libre. Con las niñas y niños capitalinos entrevistados, la influencia se manifiesta a través de la familia, los amigos, los medios de comunicación y el entorno que interviene en la elección del tipo de actividad a realizar.

Educación del Ocio en niños y niñas de 10 y 11 años

En Bilbao las y los niños reciben una formación de ocio enfocada principalmente a la dimensión lúdica, gracias a la propuesta pedagógica que ofrece Grupo ACEX dentro del entorno escolar en apoyo complementario al currículum y posterior al horario lectivo con las actividades extraescolares. En Bilbao, Grupo ACEX permite que niñas y niños reciban una formación de ocio positivo enfocado al aprendizaje y gusto por deportes como balón mano, *futbito*, ping-pong, futbol y baloncesto.

En Ciudad de México no se ofrece una formación de ocio a través del entorno escolar, quien tiene acceso a las actividades extraescolares deportivas y culturales es privilegiado, porque además de tener compatibilidad de tiempo con los padres, cuenta con recursos económicos para realizar dichas prácticas. Quienes cuentan con este beneficio reciben una formación de ocio positivo enfocado al aprendizaje de deportes como futbol, *soccer* y americano, basquetbol, volibol, karate y natación; actividades creativas enfocadas al aprendizaje de la música (vihuela, batería, piano, jarana) y pintura, pero dicha formación sólo la recibe una parte de la población estudiada ya que este tipo de actividades no se ofrecen en el centro escolar público y eso dificulta la asistencia de todos los niños y niñas.

El papel de las industrias del entretenimiento

En Bilbao las industrias de ocio se apoderan del tiempo libre de niñas y niños a través de la variedad de juegos que ofrecen en consolas de video, juegos como Play Station, dci, wii, pcp, nintendo, redes sociales y clubes virtuales de juegos para niños, así como la televisión. Dichas prácticas son comunes, en niñas y niños bilbaínos, a pesar de recibir una formación de ocio positivo enfocado al desarrollo de habilidades físicas y creativas. De igual manera, para las y los niños capitalinos, las industrias de ocio están presentes, y es en mayor medida para

aquellos que no reciben una formación de ocio, por dedicar todo su tiempo libre a las industrias del entretenimiento en video juegos, redes sociales, clubes virtuales de juegos para niños y televisión. La práctica de ocio consuntivo es menor para quienes tienen actividades extraescolares.

Asimismo existen factores que promueven el uso del entretenimiento, por ejemplo para las niñas y niños bilbaínos, el clima, estar solo y no tener algo que hacer promueven un estado de aburrimiento, estado de ánimo y percepción que permite la entrada al ocio casual, aquel que ofrecen las industrias de entretenimiento y que no implica el desarrollo de destrezas, pero sí brinda satisfacción inmediata. De igual manera para las y los niños capitalinos entrevistados, no tener algo que hacer, estar solo y en algunos casos el contenido de la televisión y redes sociales, generan un estado de aburrimiento, condición que permite para algunos, pensar en querer involucrarse en alguna actividad que implique esfuerzo y aprendizaje; para otros, la puerta de entrada a las industrias de entretenimiento, aquellas que no requieren de esfuerzo para obtener una satisfacción inmediata.

Si bien es cierto que para generar ocio positivo, las prácticas deben partir del interior de cada persona con el fin de generar experiencias positivas y gratificantes; las prácticas que los niños entrevistados mencionan hacer de manera obligada resultarían ser un factor negativo para el desarrollo de un ocio positivo y autotélico; sin embargo dado que las industrias del entretenimiento ofrecen actividades con experiencias de recompensa inmediata, el hecho de que los padres obliguen a sus hijos a desarrollar un ocio positivo, es más fructífero que permitir que sean las niñas y niños quienes elijan las actividades de ocio que realizan.

Lo anterior debido a que la experiencia que el ocio casual proporciona es menos consistente y no ofrece la posibilidad de implicación y ocupación como las que tienen lugar en el ocio sustancial, pero tiene carácter hedónico y proporciona una dosis importante de placer o diversión para quienes participan en ellas. Asimismo las características de un ocio inmaduro, en ningún caso son negativas, la búsqueda del placer o la emoción, propias del ocio ocasional, no es algo que deba

estar peleado con el ocio serio. Pero quien vive el ocio sólo desde un horizonte hedonista y egocéntrico, se separa del ocio como experiencia humana valiosa sin posibilidad de trascender a vivencias de desarrollo humano más ricas e intensas por no tener una capacitación suficiente. En este sentido la obligatoriedad que mencionan tener las niñas y niños (de Bilbao y Ciudad de México) no se sabe si puede ser benéfica (para los niños que mencionan ahora la actividad les encanta) o perjudicial (para quienes mencionan les aburre).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguayo Rousell, Hilda (2013). *Las prácticas escolares de los educadores físicos. La perspectiva comprensiva en la investigación educativa*. México: Ediciones Díaz de Santos

Águila Soto, Cornelio (2005). *Ocio, jóvenes y Posmodernidad*. Almería: Universidad de Almería

Aguilar, Cortez Lupe. (2005). *Recreación y animación. De la teoría a la práctica*. Armenia: Kinensis.

Alcazar, A. (1996) "El profesor-tutor y los padres". *Vela Mayor*, 1996 (8), 13-19.

Antonio, Lilia (2011). *La tarea educativa de una Escuela de Tiempo Completo: Una mirada desde la dirección escolar*. Caja de Herramientas. México: SEP

Aráujo J. y Clifton Chadwick (1993). *Tecnología educacional. Teorías de instrucción*. México: Ediciones Paidós

Aristóteles (1963). *Política VIII*. México, UNAM.

Ballester Brage, Lluís (2001). *Los grupos estructurados. Bases Metodológicas de la Investigación Educativa*. Col.lecció materials didàctics 086. Palma: Universitat de les Illes Balears.

Blumer, Herbert (1982). *El interaccionismo Simbólico: Perspectiva y Método*. Barcelona: Hora

Busquets, María Dolores (1998). *Los temas transversales. Claves de la formación integral*. México: Aula XXI Santillán.

Caballo Villar, María Belén (2009). Una aproximación a los tiempos de Infancia, en Cuenca Manuel y Eduardo Aguilar (Eds). *El tiempo el Ocio: transformaciones y riesgos en la sociedad apresurada* (p. 95-217). Bilbao: Universidad de Deusto

Canales Cerón, Manuel (2006). *El grupo de discusión y el Grupo focal en Canales Cerón Manuel. Metodologías de Investigación Social*. Santiago de Chile: Lom Ediciones.

Cardelle-Elewar, y Sanz de Acedo, M. (2006). *La metacognición aplicada a la emoción*. *Psicología educativa*, (12) 2, 107 – 121.

Cava Mesa, Ma. Jesús (2002). *Propuestas alternativas de investigación sobre Ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Coleman, J. (2003). *Psicología de la adolescencia*. Madrid: Morata.

Cornejo, Carlos. (1999). *Historia de la educación física: La educación física en Rousseau*. España: Gymnos.

Csikszentmihalyi, Mihalyi (1998). *Experiencia óptima: estudios psicológicos del flujo en la conciencia*. Bilbao: Desclee de Brouwer

Csikszentmihalyi, Mihalyi (2001). *Ocio y desarrollo. Potencialidades del ocio para el desarrollo humano*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Cuenca Cabeza, Manuel (2011). Valores que Dimanan del ocio humanista en Madariaga Aurora y Jaime Cuenca (eds). *Los valores del ocio: cambio, choque e innovación*. Bilbao: Universidad de Deusto p. 17-47.

Cuenca Cabeza, Manuel (s/f). Educación del Ocio y Aprendizaje Organizados en el área Metropolitana de Bilbao, Equipo de Investigación Interdisciplinar en Ocio. *El ocio en el área Metropolitana de Bilbao*. Bilbao: Universidad de Deusto. p. 111-134.

Cuenca Cabeza, Manuel (1995). *Temas de pedagogía del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Cuenca Cabeza, Manuel (2009). *Ocio Humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales de ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Cuenca Cabeza, Manuel (2000). *Ocio Humanista*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Cuenca Cabeza, Manuel (2004). *Pedagogía del Ocio: Modelos y Propuesta*. Bilbao: Universidad de Deusto

De Grazia, Sebastian (1996). *Tiempo, trabajo y ocio*. Madrid Ed. Tecnos S.A. p XIX

Dewey, John. (1994). *Antología socio pedagógica*. Madrid: CEPE.

Diez, Carola (2011). *Fortalecimiento de los aprendizajes: Guía metodológica. Línea de trabajo. Caja de Herramientas*. México: SEP

Dumazedier, Joffre (1971). *Ocio y Sociedad de Clases*. Barcelona: Fontanela

Escámez, Juan (2007). *El Aprendizaje de valores y actitudes. Teoría y Práctica*. España: Octaedro

Flores, M. (2002). "La importancia del padre en la formación de la personalidad durante la infancia". *Rompan filas*, 11(58), 11-15.

Fraguela Vale, Raúl (2008). Influencia de la participación en actividades extraescolares sobre las percepciones de tiempo libre en edad escolar, en Aguilar Gutiérrez Eduardo (ed.) *Ocio Gune 2008*. El influjo del tiempo en la vivencia del ocio: transformaciones, oportunidades y riesgos en la sociedad apresurada: comunicaciones. Universidad de Deusto: Bilbao, p.(75-89),

Fregoso Margarita. (2000). *Educación no Formal. Educación para el cambio*. México. Editorial Práxis

Fuentes Romero y Rodríguez (2009) "Una revisión bibliográfica de los estudios comparativos. Su evolución y aplicación en la ciencia de las bibliotecas". *Revista Interamericana de Bibliotecología* Jul. Dic. 2009, vol. 32, no. 2; p. 411-433.

Gómez del Castillo, M. (1999). "Familia y educación en valores". *Comunidad educativa*, Octubre 1999 (262), 22-24.

Gómez, Hilda et...al. (2011). *Una escuela de Tiempo Completo centrada en el fortalecimiento de los aprendizajes de niños y maestros de educación primaria*. Orientaciones Pedagógicas. México: SEP

González (1994). *Deporte y Educación*. México: Minos

González Llaca, Edmundo (1975). *Alternativas del Ocio*. FCE: México.

Gutiérrez, Andrea (2011). *Arte y Cultura: Guía metodológica. Línea de trabajo. Caja de Herramientas*. México: SEP

Huertas Piña, Claudia (2010). *La actividad física como ámbito de la Pedagogía del Ocio: un estudio sobre la conceptualización de los padres*, tesis de licenciatura en Pedagogía, UNAM.

Huizinga, Johan (2000). *Homoludens*. El libro de bolsillo. Historia. Alianza Edicatotial /Emecé Edittores

Krueger Richard. (1991). *El grupo de discusión. Guía práctica para la investigación aplicada*. Madrid: Piramide

Landeros, Leticia (2011). *Guía de apoyos complementarios. Caja de Herramientas*. México: SEP

Landeros, Leticia (2011). *Guía Introductoria. Caja de Herramientas*. México: SEP

Lewis (2000), *La experiencia de leer*. Barcelona: Alba Editorial

Limpens, Frans (2011). *Recreación y desarrollo físico: Guía metodológica. Línea de trabajo. Caja de Herramientas*. México: SEP

Lull Peñalba, Josué (2001). *Teoría y Práctica de la Educación en el Tiempo Libre*. Madrid: Editorial CCS

Lukmann Thomas (1996). *Teoría de la acción social*. México: Paidos

Luque, D. (1999). "Orientación educativa familiar en aspectos de ocio". *Comunidad educativa*, junio 1999, (261), 32-35.

Luria, Leontiev y Vigotsky (1979). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Akal Editor, Madrid.

Madariaga Aurora y Jaime Cuenca (2011). *Los valores del ocio: cambio, choque e innovación*. Bilbao: Universidad de Deusto

Marín, V. y García D. (2003). "La familia e internet, ¿un juego a tres bandas?". *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 21, 123-126.

Martínez Ezequiel (2008) El juego como escuela de Vida: Karl Gross, *Revista Micelánea de investigación*

Martínez, América (2011). *Desarrollo de habilidades Digitales: Guía metodológica. Línea de trabajo. Caja de Herramientas*. México: SEP

Martínez, Gerardo. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro

Mc Phail, Elsie. (2006). *Voy atropellando tiempos. Género y tiempo libre*. México: UAM.

Morán de Castro, Ma. Carmen (2009). Infancia y familias a ritmo del tiempo escolar, en Cuenca Cabeza, Manuel y Eduardo Aguilar (Eds). *El tiempo del Ocio: transformaciones y riesgos en la sociedad apresurada*. Bilbao: Universidad de Deusto. p. 177-193

Morin Edgar (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO, Santillana

Pedró F. (1984). *Ocio y Tiempo Libre ¿para qué?* Barcelona. Humanitas

Piaget Jean. (1973). *La Formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México, FCE

Plazas, Maite (2011). *Vida Saludable: Guía metodológica. Línea de trabajo. Caja de Herramientas*. México: SEP

Ponce-de-León A. (1997). "Reflexiones y conclusiones sobre el tiempo libre y los valores". *Bordón*, 49,(1)87-93.

Puig, Joseph y Trilla, Jaume. (1996). *La pedagogía del ocio*. Barcelona: Laertes.

Raventos Francisco (1983). *El fundamento de la metodología comparativa en la educación*, Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, España.

Retolaza Avalos, José Luis (s/f). Análisis de la Demanda de Formación para el Ocio, en *Equipo de Investigación Interdisciplinar en Ocio. El ocio en el área Metropolitana de Bilbao*. Bilbao: Universidad de Deusto p. 89-110

Rogers Carl (1980). *El poder de la persona*. México: Editorial El Manual Moderno

Ruíz Olabuénaga, José (1996a). *Desafíos del Ocio: tiempos de ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto

Ruiz, Luis (1994). *Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid: Visor.

Sartori Giovanni (1999). *La comparación en las ciencias sociales*. México:Alianza Editorial

Stebbins, Robert (2012). Compromiso temporal discrecional: efectos sobre la elección y el estilo de ocio en *Arbor ciencia, pensamiento y cultura 2012 (754)*, (marzo-abril, 2012) 293-300.

Tarrés, María Luisa (2008). *Observar, Escuchar y Comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación Social*. México: El Colegio de México

Taylor y R. Bodgan (1990). *La observación participante en el campo. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós Ibérica

Thierry, D. (2002). El valor de los valores. *Paedagogium*, 2 (10),17.

Toffler Alvin (1991). *La tercera ola*. México Edivision. Editorial S. A p.172

Torío, S. y Peña J. (2008). Estilos educativos parentales. Revisión bibliográfica y reformulación teórica. *Teoría de la educación: revista interuniversitaria*, 20, 2008, 51- 178.

Torres, Martín Cesar. (2007). *La educación no formal y diferenciada. Fundamentos didácticos y organizativos*. Madrid: CCS.

Trilla, Jaume (1996). *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*. España: Ariel.

Tünnermann, C. (2002). Nuevos paradigmas en la educación. *Paedagogium*, 3 (13), 16.

Valdemoros San Emeterio, Ma. Ángeles, Rafael Ramos Echazarreta, Eva Sanz Arazuri y Ana Ponce de León Elizondo (2008). La influencia de las nueva tecnologías en las experiencias de ocio físico- deportivo juvenil, en Aguilar Gutiérrez Eduardo (editor) *Ocio Gune 2008. El influjo del tiempo en la vivencia del ocio: transformaciones, oportunidades y riesgos en la sociedad apresurada: comunicaciones*. Universidad de Deusto: Bilbao p. 163-170

Varela Crespo, Laura y Yésica Teijeiro Bóo (2009). El ocio en la vida cotidiana de la infancia escolarizada en Educación Primaria: una aproximación a sus espacios, recursos y equipamientos, en Aguilar Gutiérrez Eduardo y Xabier Landabidea Urretí (eds) *Ocio Gune 2009. Los espacios de ocio en el siglo XXI, luces y sombras de una realidad inacabada. Comunicaciones*. Universidad de Deusto: Bilbao p. 213-226

Varela Garrote Lara (2008). Evaluación de programas extraescolares: análisis de la participación en el programa “deporte en el centro” de la ciudad de Coruña, en Aguilar Gutiérrez Eduardo (editor) *Ocio Gune 2008. El influjo del tiempo en la vivencia del ocio: transformaciones, oportunidades y riesgos en la sociedad apresurada: comunicaciones*. Universidad de Deusto: Bilbao p. 323-334

Weber, Max (1944). Cap. I, Conceptos Sociológicos Fundamentales en Economía y Sociedad I. *Teoría de la Organización Social*. México: FCE.

Weller, Georganne (2011). *Aprendizaje de inglés: Guía metodológica. Línea de aprendizaje*. Caja de Herramientas. México: SEP

Zarzar, Carlos (2003). *La formación integral del alumno: qué es y cómo propiciarla*. México:FCE.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

ACEX (2013a). Actividades Complementarias y Extraescolares, recuperado el 20 de mayo de 2013 de, <http://www.iesbertendona.com/index.php/40-oferta/proyectos/18-acex>

ACEX (2013b). Actividades Complementarias y Extraescolares, recuperado el 22 de julio de 2013 de, http://www.acex.hezkuntza.net/web/guest/claves_bibliotecas

Alcántara Alfredo. (2000). El tiempo libre y el espacio vital, hacia una política de estado. México. *Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística. Academia de administración del tiempo libre*, recuperado el 6 de diciembre de 2011 de, http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacio_vital.html

BEGEL (2013). *Bibliotecas Escolares de Gipuzkoako Eskola Liburutegiak*. Recuperado el día 4 de octubre de 2013 de, <http://bibliotecasescolaresguip.blogspot.mx/p/cerca-del-blog.html>

COMS (2006). Constitución de la Organización Mundial de la Salud, *Documentos básicos, suplementos de la 45ª edición, octubre 2006*, recuperado el 4 de julio 2013 de, http://www.who.int/governance/eb/who_constitution_sp.pdf

Delors, Jaques (1994). Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. *El Correo de la UNESCO*, pp. 91-103. Recuperado el 20 de septiembre de 2013 de, <http://www.uv.mx/dgda/files/2012/11/CPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>

DRAE (2001). Diccionario de la Real Academia Española. *Ocio*. Edición 22, recuperado el 12 de octubre de 2013 de, <http://lema.rae.es/drae/?val=ocio>

El mundo.es (16 de febrero 2012). Los sindicatos nacionalistas convocan huelga general el 29 de marzo en Euskadi. *El mundo.es [en línea]*. Recuperado el 17 de octubre de 2013 de, <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/02/16/paisvasco/1329412513.html>

Estrabon (2007). Mapa España. Recuperado el 16 de noviembre de 2012 de, <http://estrabon.files.wordpress.com/2007/10/provincias.jpg>

Estrada Adriana (trd) (1998). Declaración Internacional de World Leisure and Recreation Association en Educación para el tiempo libre y juventud en riesgo, Monterrey N.L. México, recuperado el día 5 de diciembre de 2011 de, <http://sportsalut.com.ar/articulos/recreacion/juventud%20en%20riesgo.pdf>

Gelpí Cristina (2008). Declaración Universal de los Derechos Humanos. Edición de fácil lectura. *Fundación Ciudadana, Fundación Alternativa y Fundación Europea de Yuste*, Recuperado el 1 de septiembre de 2013 de, http://www.facillectura.es/documentos/Declaracion_Universal_Derechos_Humanos_FL.pdf

Gerlero Julia. (2005) *Diferencias entre Ocio, Tiempo Libre y recreación. Lineamientos preliminares para el estudio de la recreación. Funlibre. Centro de Documentación Virtual en Recreación Tiempo Libre y Ocio*. Recuperado el 10 de julio de 2013 de, <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/JGerlero.html>

INE (2013a). *Censo de Población y viviendas 2011*. Recuperado el 6 de abril de 2013 de, http://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INEPublicacion_C&cid=1259942595751&p=1254735110606&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout&tittema=Demograf%C3%ADa+y+poblaci%C3%B3n

INE (2013b). *Padrón. Población por municipios*. Recuperado 23 de abril de 2013 de, <http://www.ine.es/jaxi/tabla.do>

INEGI (2010). *Censo de Población y Vivienda 2010*. La información es censal y está referida al 12 de junio de 2010. Incluye a la población estimada, la cual corresponde a las viviendas sin información de ocupantes. Recuperado el fecha 3 de abril de 2013 de, <http://www2.inegi.org.mx/sistemas/mapaticomexicocifras3d/default.aspx?e=9&mun=0&sec=M&ind=1002000001&ani=2010&src=0&i>

Paz Morales Elena (2000). *Espacios Lúdicos en la Ciudad de México. Funlibre. Centro de Documentación Virtual en Recreación Tiempo Libre y Ocio*. Recuperado el 5 de diciembre del 2011 de, http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacios_ludicos.html

Pérez Aldo. (2002). *Tiempo, tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual. Funlibre. Centro de Documentación Virtual en Recreación Tiempo Libre y Ocio*. Recuperado el 11 de abril del 2011 de, <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/APerez.html>

PNETC (2013). *Plan Nacional de Escuelas de Tiempo Completo*. Recuperado el 5 de septiembre de 2013 de, <http://basica.sep.gob.mx/tiempocompleto/pdf/programa.pdf>

Universidad de Deusto (2013). *Historia y descripción de la Universidad de Deusto*. Recuperado el 10 de septiembre de 2013 de, <http://universidades.aprendelo.com/universidad-de-deusto.html>

Valdez Demetrio. (s/f). *Tiempo Libre y modo de vida: Algunas perspectivas para el siglo XXI. Funlibre. Centro de Documentación Virtual en Recreación Tiempo Libre y Ocio*. Recuperado el 10 de abril del 2011 de, <http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/modovida.html>