

Ocio, trabajo y virtualidad. Incidencia de trabajo y estudio simultaneo en el bienestar y ocio de estudiantes. (resultados preliminares)

Leisure, work and virtuality. Incidence of work and study simultaneously in the well-being and leisure of students. (Preliminary results)

Leonardo Andrés Aguirre Cardona¹

Edwin Alberto Puerto Rodríguez¹

Isabel Rubio Florido¹

Resumen

Se presentan los resultados preliminares del estudio que busca conocer de primera mano la incidencia de trabajar y estudiar de forma simultánea en una modalidad a distancia y virtual, en los espacios y tiempos de ocio y sus implicaciones en el bienestar de los estudiantes que adelantan su proceso formativo en Uniminuto Virtual y a Distancia. Se tomaron referentes de orden nacional e internacional, como los trabajos adelantados por Rodríguez Cortés (2015), Díaz (2017). Así mismo se tienen en cuenta las ideas de Valdemoros-San-Emeterio, M. Á., Sanz-Arazuri, E., & Ponce-de-León-Elizondo, A., (2017) con relación al ocio digital y los cambios que ha suscitado la implementación de las TIC en los espacios de ocio y tiempo libre en la cotidianidad de las personas. La metodología se estructuró bajo una ruta cuantitativa, con un diseño no experimental. La población sujeto de estudio fueron los estudiantes de ambos géneros, con edades entre los 18 a 60 años, que se encontraban en el momento del estudio matriculados en cualquier programa de pregrado en la modalidad virtual y a distancia ofrecido por la universidad. Los resultados preliminares se han clasificado según las categorías de ocio serio, ocio casual, ocio digital y la satisfacción del ocio en términos de tiempo, mostrando en las pruebas piloto del instrumento que el ocio serio presenta un promedio de 43,4%, ubicándose en el quintil 3; el ocio casual 39,5% ubicándose en el quintil 2; el ocio digital 36,8% ubicándose en el quintil 2; y la satisfacción en cuanto a los tiempos de ocio presenta un 35,8%, ubicándose en el quintil 2. De aquí se tiene que el ocio serio es el de más recurrencia lo cual puede dar cuenta de las condiciones culturales, de edad y las mismas características del grupo poblacional encuestado.

Abstract

Preliminary results of the study that seeks to know first-hand the impact of working and study simultaneously in a remote and virtual modality, in leisure spaces and times, and their implications for the well-being who are making part of the university and taking a formative process in Virtual and Distance Uniminuto. References of national and international order were taken, such as the work advanced by Rodríguez Cortés (2015), Díaz (2017). Also taken into account the ideas of Valdemoros-San-Emeterio, M.A, Sanz-Arazuri, E.; Ponce-de-León-Elizondo, A., (2017) regarding digital leisure and the changes that have led to the implementation of ICT in leisure and leisure spaces in the daily life of people. The methodology was structured under a quantitative path, with a non-experimental design. The target population was students of both genders, aged between 18 and 60, who were enrolled in any undergraduate program in the virtual and remote modality offered by the university at the time of the study. Preliminary results have been classified according to the categories of serious leisure, casual leisure, digital leisure, and leisure satisfaction in terms of time, showing in the pilot tests of the instrument that serious leisure averages 43.4%, ranking in quintile 3; casual leisure 39.5% ranking in quintile 2; digital leisure 36.8% ranking in quintile 2; and satisfaction in terms of leisure times is 35.8%, ranking in quintile 2. From this, it is necessary that serious leisure is the most re recurrence which can account for the cultural conditions, age, and the same characteristics of the population group surveyed.

Keywords

Leisure, virtuality, distance education, physical education, work.

Introducción

Los hábitos y estilos de vida de los seres humanos en la actualidad, se han visto afectados de diversas formas por el desarrollo exponencial de las tecnologías de la información y su incidencia en los diferentes ámbitos de acción (Viñals, 2016, p. 94). Puntualmente, en el aspecto educativo, las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC), han facilitado el acceso a procesos formativos en Educación Superior que hasta hace algunos años, solo se podrían realizar desde lo que se conoce como la presencialidad; en esta medida, las barreras espaciales, temporales e inclusive culturales, han venido siendo traspasadas, generando así posibilidades de mejoramiento de orden tecnológico, económico, comunicativo e inclusive cultural (Sanz Arazuri, E.; Alonso Suiz, R.A.; Sáenz de Jubera Ocón, M.; Ponce de León Elizondo, A. y Valdemoros San Emeterio, M. A., (en prensa), p. 3).

No obstante, a pesar de haber grandes beneficios de orden académico desde los impactos generados por las TIC, las realidades de las personas que se dedican a trabajar y estudiar de forma simultánea, aprovechando la virtualidad ofrecida por Internet, como fuente de acceso a la educación superior, han llevado a generar nuevas formas de configurar los tiempos y espacios de Ocio, impactando directamente en la vida personal, familiar e inclusive social (Valdemoros-San-Emeterio, M. Á., Sanz-Arazuri, E., & Ponce-de-León-Elizondo, A., 2017, p. 100).

Es así que el balance entre trabajo, estudio, virtualidad y ocio (en sus diferentes dimensiones), es permeado por las demandas de una sociedad cada vez más exigente, llevando a pensar que el disfrute por lo que se hace, la diversión y el descanso están pasando a un segundo plano y que, por lo tanto, requiere de un estudio y reflexión a profundidad (A. Siddiquee, J. Sixsmith, R. Lawthom & J. Haworth, 2016, p.37).

En esta medida, desde las revisiones de los estudios recientes con relación al ocio articulado con el trabajo remunerado, (A. Siddiquee, et. al, 2016), el pasado, el presente y el futuro de los estudios de ocio (Silk, Caudwell & Gibson, 2017), las reflexiones que hacen profesores Suecos en relación al tiempo de ocio y el trabajo de calidad sistémico (Hjalmarsson, 2018), e inclusive lo relacionado con el ocio digital (Redhead, 2016), es necesario identificar el balance adecuado, si lo hay, entre el trabajo, el ocio y los procesos formativos desde la virtualidad, yendo un poco más allá, conocer de primera mano las implicaciones que tiene el trabajar y estudiar de forma simultánea en una modalidad a distancia y virtual, en los espacios y tiempos de ocio y sus implicaciones en el bienestar de los mismos estudiantes.

Son diversas las investigaciones con relación al Ocio en clave de diferentes contextos: educativo, político, cultural, entre otros. Desde los estudios adelantados en relación al ocio, el trabajo la ciclovía en Bogotá un espacio público de recreación y ocio: ambiente, salud y ciudadanía, el cual se adelantó en el marco de la investigación doctoral Espacios públicos de ocio: el caso de la ciclovía en Bogotá 1995-2013, se muestra los vínculos directos entre la categoría ocio y los ejes sobre los que ha venido trabajando la ciclovía desde hace varias décadas: cultura ciudadana, salud colectiva y cuidado ambiental (Rodríguez Cortés, 2015, p.39). Al respecto, Osorio (2017) en su escrito consideraciones humanas de los espacio-tiempos de ocio, referencia el estudio en mención, mencionando puntualmente que

una de las líneas discursivas más fuertes del programa ciclovía en la ciudad, es la ambiental, tendencia que ha tenido impactos positivos y ha desplegado otras decisiones como el aumento de kilómetros de ciclovía que hoy llega a 121, la decisión sobre un día sin carro, y la construcción de una cultura de la sostenibilidad. Como señala esta autora, el uso de la bicicleta ha hecho una apuesta por una transformación social de cuidado del ambiente y, que, por lo tanto, ha promovido otra relación de los ciudadanos con el mismo (p. 7).

Carreño, Rodríguez y Uribe (2014), en su texto *Recreación, Ocio y Formación*, expresan que el debate en torno al ocio se ha venido constituyendo en un espacio de permanente discusión y conflicto académico tanto para su conceptualización, como para su contextualización y vivencia. Así mismo, los autores afirman, a partir de sus reflexiones y estudios, que el ocio se puede comprender de diferentes maneras: el ocio idealizado, como aquel que puede interpretarse como un privilegio humano por excelencia, el cual desde la mirada de los antiguos griegos, se relaciona con la contemplación, la meditación, la trascendencia de la vida; el ocio residuo del tiempo de trabajo, el cual se relaciona, según estos autores, “con el establecimiento de una clase ociosa como factor económico de la vida moderna” (Veblen, 1899, citado por Carreño, et.al., 2014, p. 25). Es así que, interpretando a autores como Cuenca Cabeza (2014), se ha venido cambiando la mirada en torno al concepto y al quehacer del ocio, pasando a considerarlo como “una experiencia humana orientada a la autorrealización, derecho y calidad de vida” (Carreño, et.al., 2014, p. 27).

A nivel de Educación superior, el ocio ha venido haciendo parte de construcciones académicas e investigativas en diversos programas formativos, tal es el caso de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. Desde las reflexiones y estudios llevados a cabo, se plantean cuestionamientos como “¿es lo mismo el ocio que la recreación? ¿o estos son iguales a la lúdica y el tiempo libre?” (Díaz & Reyes, 2017, p. 229). Dentro de las mismas reflexiones del mencionado programa académico, se expresa que el ocio es un término de amplia conceptualización e investigación en el ámbito académico, no obstante, en Colombia el ocio sigue teniendo una connotación negativa, de vicio, de improductividad, e inclusive, en palabras del

autor, se sigue teniendo el pensamiento eclesial en cuanto a la vinculación del ocio con el pecado. No obstante, los procesos académicos que giran en torno a la recreación, el ocio, el tiempo libre y el juego, han permitido dar una relevancia y profundidad tanto al estudio como a la vivencia de los mismos.

Dadas las particularidades del tema en cuestión, así como de la población, es clave dar mención al ocio digital, entendiendo este como el ocio constituido por “aquellas oportunidades de ocio vinculadas a las tecnologías digitales, caso de las consolas, los teléfonos móviles, internet, el ordenador y los múltiples dispositivos digitales procedentes de la industria tecnológica (ipad, tablets, Mp3 o e-books, entre otros), que han innovado la experiencia de ocio al añadirle conectividad, interactividad, hipertextualidad, anonimato, comodidad, ubicuidad, etc” (Viñals, Abad, & Aguilar citados en Valdemoros-San-Emeterio, M. Á., Sanz-Arazuri, E., & Ponce-de-León-Elizondo, A., 2017, p. 100). Los autores, desde los análisis y reflexiones adelantadas en sus estudios, afirman que “los dispositivos digitales han implicado cambios cualitativos en el funcionamiento familiar, la creación de nuevos escenarios de interacción, e incluso han reordenado los patrones relacionales de la familia actual (Valdemoros-San-Emeterio, et.al., 2017, p. 101).

La relación ocio, educación y política también tiene su punto de reflexión y análisis de cara a la sociedad contemporánea. Al respecto, Palmero, Jiménez y Jiménez (2015) exponen una tesis en relación al ocio como uno de los ejes centrales de la estructuración y desarrollo de políticas educativas, estableciendo un análisis de ésta relación desde los planteamientos de Aristóteles en cuanto al ocio y humanidad, partiendo de una mirada epistemológica tendente a “comprender el ocio como «tiempo libre» entre dos trabajos, en la Grecia clásica el trabajo adquiere su sentido en relación al ocio: «la vida se divide en trabajo (ó.oyyUo.) y ocio (oyoki\), en guerra y paz, [...] la guerra existe en vista de la paz, el trabajo en vista del ocio, y las acciones necesarias y útiles en vista de las honrosas»” (Palmero, et.al, 2015, p. 7). En definitiva, los autores plantean desde las revisiones y reflexiones adelantadas, que el ser humano en la actualidad no solo necesita la tecnología para alcanzar su excelencia y competitividad, requiere de una conciencia moral, de justicia y de vínculos con la otredad que solo se derivan y consolidan desde una vivencia de ocio consciente.

En el proyecto Ocio y Universidad, actividades e intereses de ocio de los estudiantes de la Universidad de Caldas, adelantado por Aguirre, L., Duque, L., Flórez, J., Jiménez, J., Pavas, R., Zona, R. (2005), se hace una exploración de las actividades de ocio de los estudiantes de esta institución y a la vez, sobre sus intereses y preferencias frente a lo que brinda la universidad en cuanto a las actividades para el uso de sus tiempos de ocio. El estudio, aparte de hacer un aporte significativo a la comprensión del ocio en la educación superior, concluye que la vivencia de las actividades de ocio dentro de la universidad, tiene una relación directa con la calidad de vida de los estudiantes, dado que la práctica de estas actividades es constante, independientemente del pregrado que se esté cursando, generando así tanto un bienestar físico como mental y social que se refleja dentro y fuera de la universidad. De igual forma, el estudio recomienda profundizar la conceptualización en relación al ocio en la comunidad universitaria, así como fomentar el aprovechamiento de los espacios y tiempos de ocio en aras de generar y fortalecer el buen vivir de todos los miembros de la universidad.

Desde este panorama, la investigación Ocio, trabajo y virtualidad: La incidencia de trabajo y estudio simultáneo de los estudiantes de la modalidad a distancia y virtual de Uniminuto, en su bienestar vinculado a los tiempos y espacios de ocio, se suscribe dentro de los procesos de investigación adelantados en la Licenciatura en Educación, Recreación y Deporte de Uniminuto Virtual y a Distancia, en la línea de investigación institucional Educación, Transformación Social e Innovación, y a la sub-

línea de investigación RecreAcción con sentido social y educativo, teniendo por objetivo Determinar la incidencia de trabajo y estudio simultáneo de los estudiantes de la modalidad a distancia y virtual de UNIMINUTO, en su bienestar vinculado a los tiempos y espacios de ocio. En este sentido, se muestran los resultados preliminares del proceso investigativo, basados en la validación del instrumento de recolección de información, sus respectivos pilotajes y soportes conceptuales.

Referentes teóricos

El soporte teórico del proyecto parte del concepto de Ocio, y para su abordaje, se parte de los planteamientos de Manuel Cuenca Cabeza, de la universidad de Deusto (Bilbao), quien hace una teorización del ocio no solo desde el activismo, sino como actividad humana que trasciende el simple hecho de hacer algún tipo de acción en un tiempo de descanso. Este autor plantea que el ocio es parte integral de los derechos democráticos, de los estilos de vida y del sistema de valores de los ciudadanos; de igual forma, en su aproximación general en torno a una definición de Ocio, Cuenca Cabeza (2014, p. 23) afirma que

ocio es todo aquello que realizamos las personas de un modo libre y sin una finalidad utilitaria si no, fundamentalmente, porque disfrutamos con ello. El ocio no es un tiempo, ni unas actividades que se denominan así, sino una acción personal y/o comunitaria que tiene su raíz en la motivación y la voluntad. Se hace realidad de forma personal, pero también se manifiesta como fenómeno social.

Desde esta mirada, el ocio se relaciona directamente con el sentido que se le otorga a la experiencia, vinculado especialmente con la emotividad y por ende con la felicidad, no obstante, esta idea que emerge de dicho concepto, se queda corta en relación a las profundidades que tienen su análisis y puesta en práctica, en consecuencia, es importante dar mención a una evolución histórica que el autor expone en relación al concepto de ocio, partiendo del imaginario de que el ocio es una necesidad humana.

El ocio autotélico “es una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de la acción, descansa en tres pilares esenciales: elección libre, fin en sí mismo (autotelismo) y sensación gratificante” (Cuenca Cabeza, 2014, p. 24). Se puede afirmar entonces, y desde la interpretación de los planteamientos del autor, que el ocio se basa en la vivencia humana libre, satisfactoria integrada por un conjunto de valores éticos y morales que permean el actuar de las personas, en definitiva, y en palabras del autor, es el verdadero ocio, los demás tienden a considerarse con otras connotaciones.

El ocio humanista, desde los estudios adelantados por el autor Cuenca Cabeza (2014, p. 25), se entiende que es aquel que

defiende ante todo la dignidad de la persona humana. Se reconoce como un ocio positivo, que favorece la mejora de la persona y la comunidad, y se sustenta en los tres valores fundamentales del ocio autotélico: libertad, satisfacción y gratuidad, sin olvidar tampoco los referentes de identidad, superación y justicia. El ocio humanista es un ocio centrado en el desarrollo de la persona, en sus vertientes individual y social, por lo que también se preocupa del bien comunitario. En cualquier caso, no es un ocio espontáneo, sino una experiencia compleja que requiere formación.

Desde esta perspectiva, el ocio se constituye en un satisfactor de necesidades, en relación a las culturas, tradiciones e imaginarios de las comunidades, teniendo en cuenta que una experiencia de ocio valioso nunca será igual a otra, teniendo en cuenta el grado de concientización o de iniciación de quien la realiza.

Teniendo en cuenta la evolución conceptual del ocio, y atendiendo a los fines particulares del proyecto, es clave determinar algunos conceptos que permiten determinar qué observar y cómo observar el fenómeno del ocio en la población sujeto de estudio, más aún, cuando las prácticas de ocio se convierten en un indicador de bienestar y de calidad de vida. En esta medida, autores como Stebbins (2008), categoriza el ocio en dos tipos: El ocio serio y el ocio casual. El primero, el autor lo define como una “búsqueda sistemática de una actividad amateur, de voluntariado o un hobby, cuya naturaleza le llene al participante y éste la encuentre suficientemente sustancial e interesante como para encontrar en ella una carrera centrada en adquirir y expresar la combinación de habilidades, conocimientos y experiencia específicas de la actividad”, mientras que el segundo lo expone como aquella “actividad inmediata e intrínsecamente gratificante, de sensaciones placenteras relativamente efímeras y que requiere poca o ninguna formación específica para disfrutar de ella” (Stebbins, 2010).

Desde estas ideas, el ocio casual se expresa como aquellas actividades que generan una satisfacción inmediata, de corta duración y prácticamente no requiere un entrenamiento o formación específica para su disfrute o desarrollo; mientras que el ocio serio se podría entender como algo sistemático, de satisfacción profunda, cuyas actividades requieren formación o entrenamiento para su desarrollo, buscando en si una combinación de habilidades y conocimientos para su satisfacción.

Una tercera categoría de análisis que se tiene en cuenta para el desarrollo de esta investigación, es la de ocio digital, entendiendo este como “todas aquellas experiencias que se entrelazan con las posibilidades que oferta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, caso de diferentes herramientas, soportes y dispositivos tecnológicos [...] que contribuyan a continuar las relaciones sociales mediante intercambios recíprocos de comunicación” (Alonso R., referenciado por Muriel, D., & del Valle, R. S. S, 2018). Desde esta idea, se considera clave poder comprender, desde una conceptualización básica, el ocio desde lo virtual que vivencia la población sujeto de estudio, toda vez que su particularidades están permeadas por un sinnúmero de elementos digitales tanto en su proceso educativo como en lo laboral.

En este sentido, teniendo en cuenta que el ocio contribuye directamente al desarrollo integral de las personas, así como se ha expresado previamente, es importante considerar que las realidades socio-económicas han cambiado el modo de actuar y pensar desde y para el ocio, más aún cuando la gran mayoría de la población sujeto de estudio ha nacido en plena revolución digital, lo que impacta en la cotidianidad y la vivencia del ocio (Alonso R., en: Muriel, D., & del Valle, R. S. S, 2018), lo que en definitiva lleva a pensar que la experiencia y la comprensión del ocio trascienden desde el ocio digital.

Teniendo en cuenta el contexto de desarrollo del proyecto, es importante relacionar conceptualmente la educación en la modalidad a Distancia. Aquí es clave decir que este concepto ha tenido diversos acercamientos temáticos, puntualmente, para este proyecto, se toman las ideas de Flores Barrios, L., Álvarez Velázquez, E., Cruz Luis, E., & Olivera Gómez, D. (2017) quien plantea que la educación a distancia “es el proceso de enseñanza-aprendizaje que ocurre mediante la interacción de instructores y estudiantes entre los cuales existe una separación de espacio y/o de tiempo” (p. 31). Esta idea lleva a pensar que el aprendizaje autónomo del estudiante debe estar influenciado por las diferentes organizaciones y orientaciones de los profesores e institución educativa en la cual adelanta su proceso formativo, es decir, el estudio que adelanta el estudiante, el estudiante controla voluntariamente su proceso formativo, al igual que la comunicación sincrónica y asincrónica con el profesor.

En relación con lo expuesto, el mismo autor plantea que en la actualidad, la formación bajo modalidad a distancia ha venido redimensionando, en el sentido de estar en articulación con las TIC; al respecto, Flores et.al. (2017, p. 31), afirma que, para equilibrar la distancia entre estudiante y docente, es importante el uso de herramientas tecnológicas y virtuales. Complementario a este planteamiento, se entiende que la educación virtual se articula efectivamente con la educación a distancia, en el sentido de “facilitar un entorno de aprendizaje a partir del uso de un software específico denominados genéricamente plataformas de formación virtual, al igual que diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de los mismos” (Flores et.al., 2017, p. 32).

Materiales y métodos

El proceso indagatorio adelantado hasta el momento se suscribe en un enfoque de investigación cuantitativa, toda vez que los resultados preliminares obtenidos hasta el momento se enmarcan en la recolección y análisis de datos derivados de la aplicación de un instrumento de medición tipo cuestionario en aras de abordar una situación específica (Ñaupas, Valdivia, Palacios & Romero, 2018, p. 140), en este caso particular, se aborda el trabajo con estudiantes universitarios cuya particularidad es que trabajan y estudian de manera simultánea en una modalidad a distancia. Así mismo, el estudio se plantea desde un diseño no experimental (Ñaupas, et.al, 2018), donde se aplicó el instrumento una sola vez en el tiempo para analizar el comportamiento de los diferentes ítems a evaluar en una población específica.

La población fueron los estudiantes matriculados activos, en los diferentes programas académicos de pregrado de Corporación Universitaria Minuto de Dios- Uniminuto, sede Virtual y a Distancia, sin distinción de género o edad, según registros de la oficina de control académico vigentes. Fueron tenidos en cuenta todos los estudiantes de ambos géneros, con edades entre los 18 a 60 años, que se encuentren en el momento del estudio matriculados en cualquier programa de pregrado en la modalidad mencionada.

El instrumento de recolección de información parte de la revisión, análisis y adaptación de los escalamientos elaborados en los estudios de Formiga, N. S., Ayroza, I. & Días, L. (2005), Hernández, A. (2001), Martínez-Rodríguez, S., Iraurgi, I., Gómez-Marroquín, I., Carrasco, M., Ortiz-Marqués N., y Stevens, A.B. (2016), en los que se determinan y validan los ítems a evaluar, los cuales se traducen en las actividades que realizan las personas en sus tiempo de ocio, esto en relación a su grado de satisfacción, desarrollo y bienestar, en esta medida, se realizaron dos pilotajes en aras de consolidar las preguntas para el cuestionario y escalamiento del instrumento.

En este sentido, el cuestionario estructurado busco indagar por los siguientes aspectos: Información sociodemográfica, información de tiempo de trabajo y estudio, teniendo preguntas abiertas y cerradas; información de actividades de ocio (Formiga, N. S., Ayroza, I. & Días, L., 2005; Hernández, A, 2001) manejando una escala Likert en relación con las prácticas de actividades de ocio, utilizando los valores de 0 = Nunca y 5 = siempre; e información de satisfacción con el ocio, en donde la medición se da 0 = Nada, 1 = Regular, 2 = Mucho. (Martínez-Rodríguez, S., Iraurgi, I., Gómez-Marroquín, I., Carrasco, M., Ortiz-Marqués N., y Stevens, A.B., 2016).

Resultados y discusiones

Los resultados preliminares que se muestran a continuación, se clasifican según las categorías de ocio serio, ocio casual, ocio digital y la satisfacción del ocio en términos de tiempo.

Respecto del ocio serio se tiene que Hacer deporte e ir a Ir a espectáculos, teatro, etc., tienen el promedio más bajo y el más alto respectivamente; mientras que actividades como Leer libros, Visitar familiares e ir a la iglesia, tienen promedios intermedios ubicándose en el quintil 3. Por último, Leer revistas, Hacer manualidades y Leer periódicos, tienen un promedio bajo ubicándose en el quintil 2, lo cual se puede observar en la figura 1.

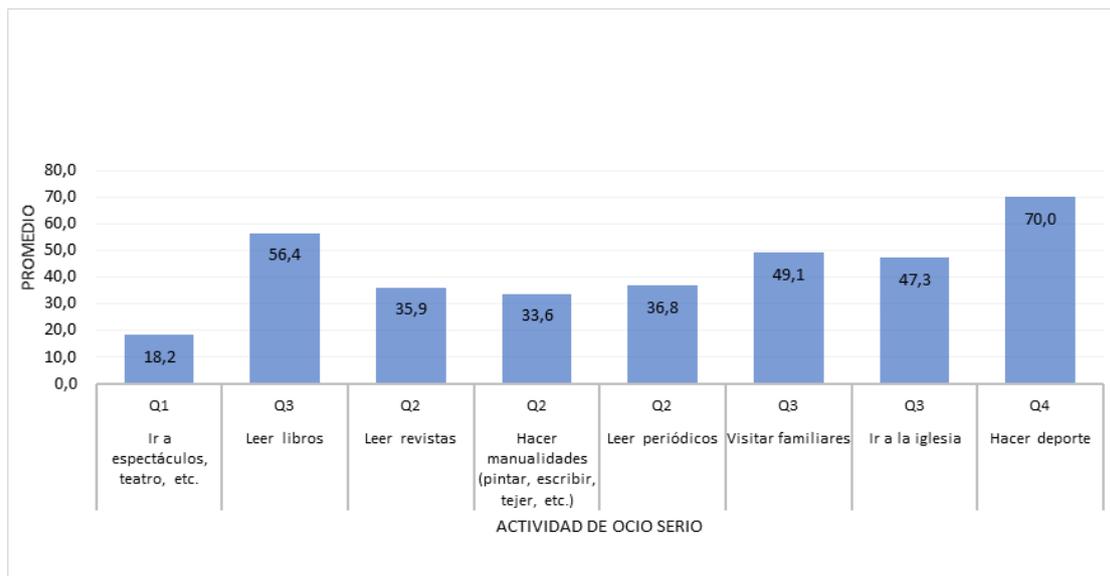


Figura 1: Resultados preliminares en categoría Ocio Serio.

Nota fuente: Elaboración propia.

Respecto del ocio casual se tiene que Participar en marchas para acabar con los problemas ambiental, social y político e Ir al parque, son las actividades de menor y mayor recurrencia respectivamente. Las actividades como Comprar ropa, Hacer pequeñas charlas, contar chistes, cuentos, etc., Mirar películas de video, Ver programas de televisión, y Conducir automóvil o moto; presentan un nivel medio de recurrencia ubicándose en el quintil 3. Por último, las actividades como Ir a bares o restaurantes, Conocer a alguien, Ir a cine, Ir a piscina, e Ir de paseo fuera de la ciudad; presentan recurrencias bajas ubicándose en el quintil 2, lo cual se puede observar en la figura 2. (Ver figura 2)

El ocio digital, de acuerdo a la figura 3, presenta a las actividades de Juegos de azar on-line y Redes sociales virtuales, como las de menor y mayor recurrencia respectivamente. Entre tanto, Música on-line, Televisión digital, Lecturas on-line, tienen son actividades que realizan regularmente ubicándose en el quintil 3, mientras que Video juegos on-line, Cine 3D-4D, Compras por internet, Blogs y Wikis; tiene una recurrencia menor ubicándose en el quintil 2. (Ver figura 3)

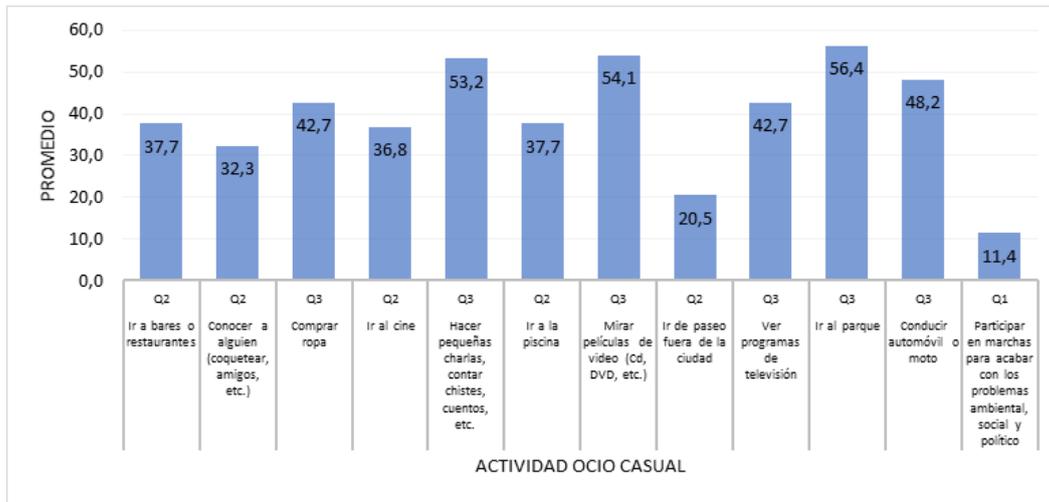


Figura 2: Resultados preliminares en categoría Ocio Casual.

Nota fuente: Elaboración propia.

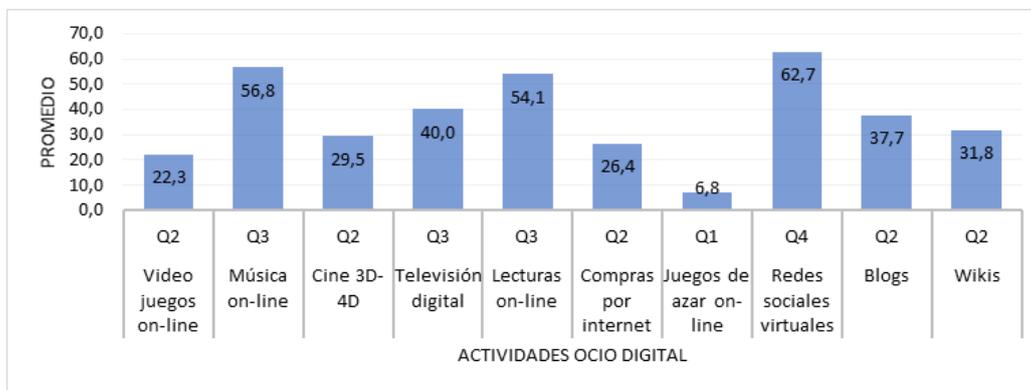


Figura 3: Resultados preliminares en categoría Ocio Digital.

Nota fuente: Elaboración propia.

La satisfacción con el tiempo tiene un comportamiento con una tendencia central entre las diferentes actividades, a diferencia de las categorías anteriores en las que se ven diferencias significativas entre actividades. Así, Ir a misa o reuniones en su asociación y Practicar sus hobbies o aficiones, son las actividades con menor y mayor recurrencia respectivamente. Las demás actividades, Hacer cosas con las que ha disfrutado; Estar tranquilo, a solas; Ir a misa o reuniones en su asociación; Salir a comer o cenar fuera o para otras actividades sociales; Divertirse con otras personas; Visitar a su familia o amigos; presentan un nivel de satisfacción medio, ubicándose en el quintil 3, observándose esta recurrencia en la figura 4.



Figura 4: Resultados preliminares con relación a la satisfacción con el tiempo de ocio.

Nota fuente: Elaboración propia.

A partir de esto, se evidencia que el ocio serio presenta un promedio de 43,4%, ubicándose en el quintil 3; el ocio casual 39,5% ubicándose en el quintil 2; el ocio digital 36,8% ubicándose en el quintil 2; y la satisfacción en cuanto a los tiempos de ocio presenta un 35,8%, ubicándose en el quintil 2. De aquí se tiene que el ocio serio es el de más recurrencia, mientras que el ocio digital tiene la menor recurrencia para las actividades consultadas.

Estos resultados preliminares, muestran comportamientos diferentes en las categorías, por ejemplo, en el pilotaje 3 el promedio de satisfacción general es de 70,3%; el cual fue realizado con 63 estudiantes de tres programas de pregrado; de la misma forma, los promedios para las demás categorías tienen un índice mayor en los pilotajes anteriores. Esta variación implica que no se presenten inferencias generales sobre los comportamientos de las categorías sin hacer un análisis de las poblaciones particulares, más aún, cuando en cada pilotaje se han encuestado estudiantes de un mismo programa académico.

Ahora bien, lo que sí es recurrente en los diferentes pilotajes es el comportamiento de actividades como Ir a espectáculos, teatro, etc.; Participar en marchas para acabar con los problemas ambiental, social y político; Juegos de azar on-line; las cuales presentan promedios alrededor del 10% y ubicándose en el quintil 1. Por su parte, actividades como Hacer deporte y Redes sociales virtuales, tienen recurrencias promedio alrededor del 70%, las cuales, aunque varían levemente entre pilotajes, se mantienen en los quintiles 4 y 5. Estas actividades pueden dar cuenta de las condiciones culturales, etarias, y las mismas características de los grupos poblacionales encuestados; se infiere de allí que las actividades como Ir a espectáculos, teatro, etc.; Participar en marchas para acabar con los problemas ambiental, social y político; Juegos de azar on-line, no presentan un posicionamiento cultural en la población nacional, mientras que Hacer deporte y Redes sociales virtuales, identifica a la población joven estudiantil.

Conclusiones

Las conclusiones del trabajo adelantado nos son definitivas, toda vez que los resultados dan cuenta del ejercicio de validación metodológica y del instrumento de recolección de información, centrándose en las categorías de Ocio Serio, Ocio Casual (Stebbins, 2008), Ocio Digital (Alonso R., referenciado por Muriel, D., & del Valle, R. S. S, 2018), al igual que la satisfacción con el ocio (Martínez-Rodríguez, S., Iraurgi, I., Gómez-Marroquín, I., Carrasco, M., Ortiz-Marqués N., y Stevens, A.B., 2016). Sin embargo, a pesar de ser resultados preliminares, se observa que hay una alta recurrencia hacia actividades que generan cierto bienestar a la población sujeto de estudio, actividades como la práctica deportiva y las redes sociales, ubicadas en quintiles 4 y 5, pero en las categorías de Ocio Serio y Ocio Digital respectivamente. Esto podría llevar a pensar que dichas actividades mantienen una alta aceptación y práctica en la población dadas sus particularidades de estudio y trabajo simultáneo, se podría inferir entonces que la vivencia de una actividad deportiva como Ocio Serio, y el aprovechamiento de espacios de entretenimiento como las redes sociales en el marco del Ocio Digital, se convierten en espacios que le generan descanso y diversión a las personas, un bienestar en el medio de la particularidad de trabajar y estudiar al mismo tiempo.

Desde esta perspectiva, es clave pensar que los análisis definitivos podrían tener un componente conocido como el Ocio Terapéutico, caracterizado por ser un recurso que a través del ocio supera o mejora un problema o situación que afecta de forma negativa a una persona (Rubio, 2012), en el caso particular de este proyecto, un incremento considerable de actividades laborales y académicas tanto físicas y presenciales como virtuales.

Referencias

- Aguirre, L., Duque, L., Flórez, J., Jiménez, J., Pavas, R., Zona, R. (2005). Ocio y Universidad, actividades e intereses de ocio de los estudiantes de la Universidad de Caldas. (tesis de pregrado). Recuperado de repositorio biblioteca Universidad de Caldas.
- Carreño, J., Rodríguez, A. y Uribe, J. (2014). *Recreación, Ocio y Formación*. Editorial Kinesis, Armenia.
- Centro de Evaluación UVD. (2020). Repositorio histórico ingreso y caracterización UNIMINUTO. Documento de trabajo.
- Cuenca C., M. (2014). Aproximação do ócio valioso. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, 1(1), 21-41.
- Díaz V., A., & Reyes, C. G. (2017). Ocio, pereza y educación: un acercamiento a la ejercitación en el bien. *Lúdica Pedagógica*, (25).
- Flores Barrios, L., Álvarez Velázquez, E., Cruz Luis, E., & Olivera Gómez, D. (2017). La Educación A Distancia Como Alternativa Para Realizar Estudios De Posgrado En Estudiantes De La Facultad De Contaduría, Tuxpan, De La Universidad Veracruzana. *Revista De La Alta Tecnología Y Sociedad*, 9(2), 31-37.
- Formiga, N. S., Ayroza, I. & Días, L. (2005). Escala das atividades de hábitos de lazer: construção e validação em jovens. *Psic: revista da Vetor Editora*, 6(2), 71-79.
- Hernandez, A. (2001). Cuestionario para la valoración de actividades de ocio y tiempo libre. *Anuario de psicología/The UB journal of psychology*, 32(3), 67-80
- Hjalmarsson, M. (2018). Leisure-time teachers' reflections on systematic quality work: approaches and challenges. *EarlyChildDevelopment and Care*, 1-9.
- Martínez-Rodríguez, S., Iraurgi, I., Gómez-Marroquín, I., Carrasco, M., Ortiz-Marqués N., and Stevens, A.B. (2016). Psychometric properties of the leisure time satisfaction scale in family caregivers. *Psicothema*, vol. 28 (2), 207-213
- Muriel, D., & del Valle, R. S. S. (Eds.). (2018). *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (Vol. 60). Universidad de Deusto.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología y diseños en investigación científica. *Cuantitativa–Cualitativa y Redacción de la Tesis*.
- Osorio C., E. (2017). consideraciones humanas de los espacio-tiempos de ocio. Recuperado de: *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*. Belo Horizonte, v. 4, n. 1, p. 3-20, jan./abr. 2017.
- Palmero Cámara, C., Jiménez Martín, J., & Jiménez Eguizábal, A. (2015). Ocio, Política y Educación. Reflexiones y retos veinticinco siglos después de Aristóteles. *Revista española de pedagogía*, 5-21.
- Redhead, S. (2016). Afterword: A new digital leisure studies for theoretical times. *LeisureStudies*, 35(6), 827-834.

- Rodríguez C., A. (2015). La Ciclovía en Bogotá un espacio público de recreación y ocio: ambiente, salud y ciudadanía. *Impetus*, 9(1), 39-46.
- Rubio, I. (2012). El tiempo de ocio de los cuidadores familiares: su relación con la salud y la percepción de carga (Tesis Doctoral). Recuperada de: <https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarSeleccion.do>
- Sanz Arazuri, E.; Alonso Suiz, R.A.; Sáenz de JuberaOcón, M.; Ponce de León Elizondo, A. y Valdemoros San Emeterio, M. A. (en prensa). Ocio, redes sociales y estudiantes españoles. *Educación XX1*.
- Siddiquee, A., Sixsmith, J., Lawthom, R., &Haworth, J. (2016). Paid work, life-work and leisure: A study of wellbeing in the context of academic lives in higher education. *Leisure Studies*, 35(1), 36-45.
- Silk, M., Caudwell, J., & Gibson, H. (2017). Views on leisure studies: pasts, presents & future possibilities?.
- Stebbins, R. A. (2008). *Serious leisure: a perspective for our time*. New Brunswick: Transaction
- Stebbins, R. A. (2010). Social Entrepreneurship as Work and Leisure. *LSA News letter*, 85, 30-33. Obtenido de <http://www.seriousleisure.net/uploads/8/3/3/8/8338986/reflections23.pdf>
- Valdemoros-San Emeterio, M. A. V., Arazuri, E. S., & Ponce de León, E. (2017). Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de Postobligatoria. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (50), 99-108.
- Viñals B., A. (2016). La experiencia de e-ocio de los jóvenes. *Lúdica Pedagógica*, 1(23).