



Deusto
Universidad de Deusto
University of Deusto

Tercer Ciclo

Programa de Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano

**Prácticas de ocio y tiempo libre en tres generaciones:
un estudio de caso en la Universidad YMCA (México)**

Tesis doctoral presentada por Dña. Lupe Aguilar Cortez

Dirigida por el Dr. Manuel Cuenca Cabeza y

la Dra. María Jesús Monteagudo Sánchez

Bilbao, marzo de 2017

Índice de contenido

Introducción	11
I. Marco de la tesis	13
II. Justificación	14
III. Antecedentes	15
IV. Finalidad del trabajo	17
V. Metodología	18
VI. Estructura	19
1. Fundamentos conceptuales del estudio	21
1.1 Significado del ocio y conceptos asociados	23
1.2 Sobre la calidad de la experiencia de ocio	31
1.3 Tipología esencial y ámbitos del ocio	33
1.4 Beneficios del ocio	35
1.5 Dos conceptos esenciales a la experiencia de ocio: la motivación y las barreras	47
1.6 Planteamiento intergeneracional	53
2. Contexto científico y cultural de la tesis	67
2.1 Estudios de ocio en América Latina	68
2.2 El horizonte de la recreación	69
2.3 El ocio como referente	72
2.4 El ocio en México	74
2.5 El estudio del ocio en México	83
2.6 Otras referencias asociadas a los estudios de ocio en México	84
2.7 Estudios de referencia relacionados con el tema de esta tesis	88
3. Objetivos, ubicación y metodología del estudio	89
3.1 Objetivos	90
3.2 La selección del lugar	92
3.3 Características de la muestra seleccionada	94
3.4 Metodología utilizada	99
3.5 Sobre los instrumentos: el cuestionario y la entrevista	100
3.6 Tratamiento de los datos	107
4. Las prácticas de ocio en tres generaciones	111

4.1 Percepción del ocio	116
4.2 Prácticas de ocio y tiempo libre de tres generaciones	120
5. Experiencias de ocio en tres generaciones	139
5.1 Las experiencias de ocio	140
5.2 Inicio y acompañamiento en las experiencias de ocio	166
5.3 Valoración de la experiencia de ocio	174
5.4 Motivos y beneficios percibidos al realizar la experiencia de ocio	180
Conclusiones	193
1. Proceso y consecución de los objetivos	194
2. Aportaciones que se desprenden del estudio	199
3. Respuesta a las preguntas planteadas	203
4. Limitaciones del estudio y propuestas de mejora	205
5. Futuras líneas de investigación	206
Bibliografía	209
ANEXO	229

Índice de figuras

Figura 1.1 Fundamentos conceptuales del ocio-----	22
Figura 1.2 El ocio como actividad y su relación con la motivación intrínseca y extrínseca -----	24
Figura 1.3 El ocio humanista, sus coordenadas, direccionalidad y dimensiones-----	28
Figura 1.4 Pirámide de los valores asociados a la participación en ocio-----	30
Figura 1.5 Categorías de beneficios atribuidos al ocio-----	38
Figura 1.6 Beneficios psicológicos personales del ocio-----	39
Figura 1.7 Beneficios físico/fisiológicos personales del ocio-----	39
Figura 1.8 Beneficios sociales, culturales, económicos y medioambientales del ocio	40
Figura 1.9 Los beneficios intermedios y finales del ocio-----	41
Figura 1.10 Beneficios del ocio-----	42
Figura 1.11 El ocio y variables de la salud-----	45
Figura 1.12 El efecto almacenamiento (<i>buffering</i>) del estilo de vida de ocio activo-	46
Figura 1.13 Motivaciones de búsqueda y escape de participación en el ocio-----	48
Figura 1.14 Modelo de cuatro niveles de causalidad en la conducta del ocio-----	50
Figura 1.15 Factores en las motivaciones del ocio-----	51
Figura 1.16 Elementos en el planteamiento generacional-----	54
Figura 1.17 Conceptos de generación-----	56
Figura 1.18 Funciones de la familia-----	57
Figura 2.1 Contexto científico y cultural de la tesis-----	68
Figura 2.2 El volador de Papantla Veracruz-----	76
Figura 2.3 Cancha de juego de pelota en Monte Albán Oaxaca-----	79
Figura 2.4 Representación del juego Patolli-----	79
Figura 2.5 Relación de reuniones de especialistas, e investigadores de la Academia de Administración de Tiempo Libre, de la Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística -----	86
Figura 3.1 Objetivos, ubicación y metodología del estudio-----	90
Figura 3.2 Objetivos generales y específicos del estudio-----	91
Figura 3.3 Composición de la muestra en función de la generación y sexo ¡Error! Marcador no definido.6	
Figura 3.4 Datos de la edad de la muestra en función de la generación a que pertenecen-----	96
Figura 3.5 El estado civil en cada una de las generaciones-----	97
Figura 3.6 La composición del núcleo familiar en cada generación-----	97
Figura 3.7 El nivel de escolaridad en las tres generaciones-----	98
Figura 3.8 La situación laboral en cada generación-----	98
Figura 3.9 Tema de la investigación-----	100
Figura 3.10 Variables teóricas: práctica y experiencia de ocio y tiempo libre-----	101
Figura 3.11 El cuestionario prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre con los reactivos de las dos variables -----	102
Figura 3.12 La entrevista y las tres partes de la guía de preguntas-----	105
Figura 3.13 Claves de identificación de los entrevistados-----	108

Figura 4.1 La percepción del ocio-----	112
Figura 4.2 Las prácticas de ocio de tres generaciones-----	113
Figura 4.3 Prácticas de recreación y tiempo libre desde dimensiones del ocio autotélico en las tres generaciones -----	132
Figura 5.1 Elementos en la experiencia de ocio en las tres generaciones-----	140
Figura 5.2 Las experiencias habituales de ocio de acuerdo a las dimensiones del ocio autotélico en las tres generaciones -----	158
Figura 5.3 Las experiencias habituales de ocio de acuerdo a las dimensiones del ocio autotélico en hombres y mujeres de las tres generaciones -----	159
Figura 5.4 Deseo de practicar una experiencia no es practicada en las tres generaciones -----	161
mujeres de las tres generaciones -----	161
Figura 5.6 Motivos por los que iniciaron su experiencia de ocio las tres generaciones -----	182
Figura 5.7 Motivos por los que iniciaron su experiencia de ocio, hombres y mujeres de las tres generaciones-----	182
Figura 5.8 Clasificación y descripción de los beneficios personales de la experiencia de ocio-----	187
Figura 5.9 Beneficios percibidos por las tres generaciones al realizar la experiencia de ocio -----	187
Figura 5.10. Beneficios personales percibidos de la experiencia de ocio, por hombres y mujeres de las tres generaciones-----	188

Índice de tablas

Tabla 4.1 Percepciones del ocio en las tres generaciones.....	116
Tabla 4.2 Percepciones del ocio de hombres y mujeres de las tres generaciones.....	116
Tabla 4.3 Percepciones del ocio y tiempo libre en las tres generaciones.....	121
Tabla 4.4 Las prácticas de ocio y tiempo libre en los hombres y las mujeres de las tres generaciones.....	121
Tabla 4.5 Prácticas de ocio y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres estudiantes.....	122
Tabla 4.6 Prácticas de ocio y tiempo libre en las entrevistas con los padres y madres de familia	123
Tabla 4.7 Prácticas de ocio y tiempo libre en las entrevistas de los abuelos y abuelas.....	123
Tabla 4.8 Prácticas de recreación y tiempo libre en las tres generaciones.....	125
Tabla 4.9 Prácticas de recreación y tiempo libre de los hombres de las tres generaciones.....	126
Tabla 4.10 Prácticas de recreación y tiempo libre de las mujeres de las tres generaciones.....	127
Tabla 4.11 Prácticas de recreación y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres estudiantes.....	128
Tabla 4.12 Prácticas de recreación y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres del grupo de padres de familia.....	128
Tabla 4.13 Prácticas de recreación y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres del grupo de abuelos.....	130
Tabla 4.14 Barreras para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en las tres generaciones.....	133
Tabla 4.15 Barreras para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en los hombres y mujeres de las tres generaciones.....	133
Tabla 4.16 Barreras encontradas para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en hombres y mujeres estudiantes	134
Tabla 4.17 Barreras encontradas para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en hombres y mujeres del grupo de padres de familia.....	135
Tabla 4.18 Barreras para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en hombres y mujeres del grupo de abuelos.....	136
Tabla 5.1 Las quince experiencias de ocio habituales en las tres generaciones.....	143
Tabla 5.2 Las quince experiencias habituales de ocio de los hombres en las tres generaciones.....	144
Tabla 5.3 Las quince experiencias habituales de ocio de las mujeres en las tres generaciones	145
Tabla 5.4 Experiencias habituales de ocio en las entrevistas con hombres y mujeres estudiantes.....	147
Tabla 5.5 Experiencias habituales de ocio en las entrevistas de hombres y mujeres de padres de familia.....	151
Tabla 5.6 Experiencias habituales de ocio en las entrevistas de hombres y mujeres de la generación de abuelos.....	154

Tabla 5.7 Experiencias de ocio que no practican y que les gustaría practicar en las tres generaciones.....	162
Tabla 5.8 Experiencias de ocio que no practican y que les gustaría practicar a los hombres y las mujeres de las tres generaciones.....	163
Tabla 5.9 Personas que le animaron a realizar la experiencia de ocio en las tres generaciones.....	167
Tabla 5.10 Personas que le animaron a realizar la experiencia principal de ocio en hombres y mujeres de las tres generaciones.....	169
Tabla 5.11 Compañía con la que realiza la experiencia de ocio las tres generaciones	172
Tabla 5.12 Compañía con quien realizan la experiencia de ocio los hombres y mujeres de las tres generaciones.....	172
Tabla 5.13 Número de años que se lleva practicando la experiencia de ocio en las tres generaciones.....	175
Tabla 5.14 Número de años que se lleva practicando la experiencia de ocio de los hombres y mujeres de las tres generaciones.....	175
Tabla 5.15 Periodicidad al realizar la experiencia de ocio en las tres generaciones.	177
Tabla 5.16 Periodicidad al realizar la experiencia de ocio en los hombres y las mujeres de las tres generaciones.....	178

El ocio ha sido y sigue siendo un tema muy importante para la sociedad actual y para mi vida profesional y personal. Hace muchos años que me especialicé en el tema de la recreación, desde el horizonte de la educación física, y, desde que descubrí su relación con el ocio y más concretamente con el ocio humanista, mi objetivo fue poder hacer un doctorado que me ayudase a conocer y profundizar en ese ámbito. Han pasado muchos años desde que vislumbré la posibilidad de realizar este proyecto, en julio del año 2000 —coincidiendo con el 6º Congreso Mundial de la WL—, y la presentación de esta tesis, pero lo importante de todo ello es que he llegado a alcanzar el objetivo.

Esta investigación pretende identificar los cambios y/o la permanencia de las prácticas y experiencias de ocio de hijos, padres y abuelos en un grupo de familias mexicanas, pertenecientes a un contexto muy concreto. En la actualidad existen datos que muestran que las prácticas de ocio tienen influencia negativa en los adolescentes. Así se demuestra en la prevalencia del consumo actual de alcohol en la población, entre los años 2000 y 2012, donde hubo un incremento del consumo en adolescentes (Encuesta nacional de salud y ocio: 2012), al tiempo que disminuía la edad de inicio en el consumo de drogas, pasando de los 23.6 años a los 20.1 años en mujeres, y en los hombres de los 19.8 años a los 18 años (Encuesta nacional de adicciones: 2012).

La Encuesta nacional de adicciones de 2012 muestra en la que la prevalencia del consumo de alcohol en la población de los años 2000 y 2012. Además, apunta un incremento del su consumo de alcohol en los adolescentes, al tiempo que disminuía la edad de inicio en el consumo de drogas pasando de los 23.6 años a los 20.1 años en el caso de las mujeres y en los hombres de los 19.8 años a los 18 años entre los hombres.

Es habitual que en las familias mexicanas convivan regularmente tres generaciones. Esta situación es un factor que determina sus manifestaciones y características, tanto en las edades como en los roles que tiene la familia. La coexistencia de abuelos, padres e hijos influyen y modifican las prácticas y experiencias de ocio. Esta relación no ha sido estudiada y no se percibe hacia dónde tiende, pero la realidad es que aparecen nuevas experiencias de ocio que, a veces, no son compartidas. El uso de la tecnología, las redes sociales y los medios de comunicación se mezclan con prácticas tradicionales, como las fiestas mexicanas, que son más de cinco mil anuales. Estas son un acto familiar privado y público en las que se proyectan los valores, actitudes y patrones de conducta que las familias viven en el tiempo libre.

¿Cómo vive el ocio una generación? No cabe duda de que nos encontramos ante una cuestión importante. Como nos menciona Cuenca: «La vivencia del ocio es una experiencia que nos ayuda a realizarnos, conocernos, identificarnos, sentirnos mejor, a escaparnos de la rutina y la dura realidad de cada día, a recuperar el equilibrio perdido por las frustraciones y desengaños» (Cuenca, 2000: 32). El ocio es también una experiencia comunitaria, que contribuye a que los grupos humanos y en este caso las generaciones se interrelacionen. Es el vehículo básico para la

transmisión de la cultura. Los cambios generacionales que se dan en una familia influyen en cómo se pueden mejorar o no las prácticas de tiempo libre y ocio.

Hablar de ocio y multigeneración no es solo una reflexión sobre lo que se entiende por ocio o prácticas de ocio en la actualidad, sino abrirse a la complejidad del fenómeno y sus múltiples potencialidades. De ahí que las aportaciones de la teoría del ocio humanista, que inspiran el contenido de esta tesis, sea un referente al que recurrir en la construcción de las bases de un ocio intergeneracional fundamentado en el desarrollo humano.

Esta introducción pretende ofrecer una panorámica inicial, considerando su marco general, los argumentos que la justifican, sus antecedentes, los objetivos que persigue, la metodología utilizada y la estructura con la que sus contenidos se organizan.

I. Marco de la tesis

Esta tesis se enmarca en los planteamientos propios de un programa de larga trayectoria en los Estudios de Ocio, el Programa de Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano de la Universidad de Deusto, que, a lo largo de los tres últimos decenios, se ha ido conformando con diferentes denominaciones y una misma finalidad: el fomento del conocimiento relacionado con el ocio como factor de desarrollo humano. Este objetivo se ampara en la teoría del ocio humanista, un ocio promotor de vivencias de ocio satisfactorias, desinteresadas y que proporcionan autorrealización y calidad de vida (Cuenca, 2006). Esta visión del ocio también se caracteriza por el compromiso con la acción realizada y está guiada por la superación y la búsqueda de crecimiento personal, donde la continuidad en el desarrollo de una práctica de ocio se perfila como una condición más que propicia la experiencia valiosa, capaz de inducir a la mejora de las personas.

Esta idea favorece que nos preguntemos por las prácticas de ocio en su contexto y en los distintos momentos de la vida. Preguntarnos cómo incide la tendencia de las conductas de ocio en las distintas generaciones, sobre la estabilidad, el cambio o la continuidad como cauce de desarrollo humano. Más allá de la dialéctica sobre el estudio de los itinerarios de ocio, este trabajo se interesa por los factores y formas de relación con el ocio que incrementan sus potencialidades, su capacidad de encuentro y desarrollo familiar en el entorno mexicano. La relevancia de estos conocimientos descansa en la posibilidad que brinda de intervenir en diferentes periodos del ciclo vital, modulando aquellos factores que contribuyan a hacer del ocio una experiencia valiosa y duradera a lo largo de la vida.

Las encuestas nacionales sobre uso del tiempo hechas por el INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía) de México, ofrecen la oportunidad de disponer de datos sobre el uso del tiempo libre de los mexicanos y nos proporcionan amplias reseñas descriptivas. Sin embargo, la poca tradición teórica que se tiene en México es una dificultad importante para profundizar en el análisis de los mismos. La teoría existente proviene de la influencia de las corrientes europeas y norteamericanas.

Sobresale el ascendiente que, desde inicio del siglo XXI ha tenido la propuesta de la teoría del ocio humanista (Cuenca, 2000), teoría que sirve de marco teórico para el presente estudio.

La participación y vivencia de las experiencias de ocio dependen de distintos factores. Su relación con el mundo de los valores, el conocimiento, la motivación o las habilidades facilitan o no la participación. Esto nos hace interesarnos por todos estos aspectos, así como por las barreras que dificultan la permanencia o la deserción. Las experiencias de ocio satisfacen necesidades y producen beneficios. No hay que olvidar que, en México, existe una subestimación del tiempo libre y el ocio, al considerarlo un tiempo sin valor o peor aún, confundiendo ocio con ociosidad o vagancia. El ocio también puede ser espacio de discriminación hacia la mujer. San Salvador (2007), plantea que la mujer en su incorporación al mundo del trabajo, sufre las consecuencias de doble jornada, lo que se refleja en tensión y estrés que afectan a sus experiencias de ocio. Esta realidad también forma parte de la cotidianidad mexicana, nos conduce a considerar la importancia de diferenciar y analizar los datos del estudio en función del género con cada una de las generaciones estudiadas.

Por estas razones, la Universidad YMCA (Young Men Christian Association, por sus siglas en inglés), espacio de reflexión, encuentro, investigación y marco de esta tesis, tiene la responsabilidad de ir aclarando estas incoherencias de vital importancia para los ciudadanos. En este caso es el lugar donde se realiza este trabajo y su objeto de estudio es una parte de su comunidad universitaria. La Universidad YMCA es una institución con un incremento continuo en su demanda que debe hacer frente a retos e incertidumbres como las que nos ocupan aquí.

II. Justificación

Los estudios teóricos sobre el ocio en México han tenido el influjo de la gestión de la recreación, pero carecen de tradición en los ámbitos relacionados con el desarrollo humano. La Universidad YMCA es una de las pocas instituciones mexicanas que responde a la necesidad de formar profesionales comprometidos con el estudio del tiempo libre, el ocio y la recreación. Pero las Maestrías de la YMCA, y las de la Universidad Regional «Miguel Hidalgo», en el Estado de Tamaulipas, están orientadas hacia la misión del tiempo libre, pero no a las propuestas teóricas sobre el tiempo libre. Este vacío ha propiciado el compromiso de ubicar el presente estudio en el objetivo de profundizar en el conocimiento del ocio y centrarlo en la experiencia vivida por las familias de los estudiantes. El estudio de las experiencias de ocio en tres generaciones, así como de las condiciones que lo propician, se apoya en la creencia de que la continuidad y la adherencia familiar es una de las condiciones necesarias para hacer del ocio un factor de desarrollo personal (Stebbins, 2000, 2005, 2008).

El tema del tiempo libre ha sido abordado por diferentes instituciones. El INEGI (1996, 2002, 2009, 2014), responsable de la estadística nacional, ha realizado varias encuestas recopilando datos sobre el uso del tiempo libre en diversos sectores poblacionales. Esto ha servido para analizar la equidad y el impacto en la economía

que tiene el tiempo libre. Aunado a lo anterior, existen universidades en México, incluyendo la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México), que de manera aislada y sin consideraciones teóricas compartidas, han tocado el tema del tiempo libre, la mayoría en contenidos de tesis. Sin embargo, no existen centros o grupos de investigación que analicen y reflexionen sistemáticamente sobre la realidad y la teoría del tiempo libre y el ocio. El interés empieza a vislumbrarse en el contexto académico, por lo que estudios como el presente son una oportunidad para analizar y teorizar sobre estos temas en la realidad mexicana y desde la teoría del ocio humanista.

No cabe duda de las posibilidades que el ocio ofrece como instrumento y recurso para el logro explícito de objetivos de naturaleza diversa: política, económica, educativa, empresarial, de salud, etc., pero apelar a este carácter utilitarista del ocio, revela desconocer u obviar su verdadero potencial que radica, justamente, en su capacidad para impregnar las acciones humanas de sentido vital. Además, es bien notorio que el valor instrumental del ocio a menudo resulta más convincente en la teoría que en la práctica. Compartimos la preocupación institucional que despierta en las sociedades contemporáneas la creciente tendencia de la población, y también de un porcentaje relevante de jóvenes y adultos, hacia estilos de ocio sedentarios, alejados de prácticas de ocio saludables y significativas. Esta tesis defiende la convicción de que la vivencia satisfactoria del ocio y la práctica es el mejor garante del inicio, continuidad y participación en un ocio positivo y constructivo.

En este complejo entramado, en el que la realidad va por un lado y la teoría y la formación van por otro, esta tesis intenta clarificar el estado de la cuestión de una realidad concreta mexicana y, al mismo tiempo, aportar elementos de reflexión teórica que enriquezca la escasa literatura sobre el ocio disponible en nuestro país. Para resolver tales interrogantes se requiere entrar de lleno en el significado de las experiencias de ocio y en el análisis de las experiencias concretas. Estamos convencidos de que, en el fenómeno de la continuidad y su reverso, el abandono, son factores psicosociales modulables y por tanto, susceptibles de intervenciones que favorezcan el cambio positivo de la percepción y las vivencias de ocio. Todo lo anterior justifica que el objetivo del estudio sea ambicioso, eso es así al profundizar en la visión dinámica de tres generaciones a partir de sus prácticas y experiencias de ocio.

III. Antecedentes

Esta tesis es una aportación más a los resultados del programa de doctorado, promovido por el Instituto de Estudios de Ocio, referido anteriormente, y pretende por lo tanto continuar la labor de ampliar conocimientos sobre el ocio y su contribución al desarrollo humano. El trabajo comparte la preocupación por entender, desde un enfoque psicosocial, el sentido y el valor de las experiencias de ocio, a través de los beneficios que reporta y las barreras que afectan a unas personas seleccionadas en la Ciudad de México. Estamos convencidos de la importancia y el papel que la práctica del ocio, en sentido amplio, puede desempeñar en el camino hacia el logro de altas cuotas de satisfacción, bienestar y calidad de vida de la ciudadanía. La investigación sobre el ocio ha tomado cuerpo durante estos años de la mano de diferentes grupos

de edad, que abarcan desde la infancia hasta las personas mayores pasando por algunos colectivos adultos tales como las mujeres o las personas con discapacidad. Todos estos estudios han permitido al equipo de investigación de Estudios de Ocio avanzar en el conocimiento del fenómeno desde la mirada transdisciplinar que el ocio aporta, dando así nuevas respuestas a viejas interrogantes que preocupan a la comunidad científica en relación al ocio como objeto de estudio. Aun así, son escasos los estudios que han acometido el reto de estudiar el ocio de tres generaciones de un mismo contexto, en un mismo tiempo y de una misma familia.

Con este marco de referencia, el antecedente más inmediato de esta tesis se remonta a la investigación realizada por Antonella delle Fave y Fausto Massimini (1998), en el norte de Italia. Ellos estudiaron el significado del ocio en un grupo familiar de tres generaciones residentes en una pequeña comunidad del Valle de Gressoney. Los investigadores encontraron que la generación de mayor edad, la de los abuelos tenían sus mejores motivos de satisfacción personal en el trabajo (58%) y escasamente, en el ocio (16%). Se puede decir, que la generación de los padres encontraba un equilibrio entre el trabajo (41%) y el ocio (44%). Finalmente, en la generación de los nietos, destacaba la incidencia del ocio (70%), frente al trabajo (19%). La importancia del ocio como experiencia vital superaba, en este caso la función ocupada por el trabajo en la generación de sus abuelos. Salvo la investigación mencionada, es preciso señalar los escasos estudios que sobre el tema del ocio y la familia se han llevado a cabo en lengua española (Cuenca: 2005; Elzo: 2003).

En México, existen referentes relacionados al uso del tiempo libre en jóvenes y adultos mayores. En la encuesta nacional del INEGI del año 2002, se encontró que existe desigualdad entre los hombres y mujeres, dato de especial interés, ya que es en el ocio donde todavía es difícil conseguir igualdad. En un estudio sobre la frecuencia de actividades de ocio en adultos mayores mexicanos, hecho por Acosta Quiroz (2014), se obligó a construir una versión femenina y otra masculina del inventario utilizado, para revisar las actividades predilectas entre hombres y mujeres. Datos importantes se refieren a que no siempre las actividades son elegidas, sobre todo debido a la edad, ya que esta impide el rango de participación. También se encontró que las mujeres reportaban mayor satisfacción que los hombres en sus actividades de ocio. En la literatura encontrada, existe evidencia del uso que los mexicanos dan al tiempo libre, así como algunos problemas relacionados con el tema. Por todo ello considero que resulta pertinente y necesario desarrollar este tipo de propuestas en el contexto académico.

Esta investigación constituye uno de los primeros trabajos, o tal vez el primero, que asume el estudio del ocio en una realidad mexicana desde un punto de vista intergeneracional. Este es un hecho que compromete y que, al mismo tiempo, honra. De ahí el empeño que se ha puesto en hacerlo con cuidado, sin prisas y utilizando el mayor rigor posible. La elección de un método orientado hacia lo cualitativo ha resultado una decisión acertada. Pero de esta y otras cuestiones nos seguiremos ocupando en apartados posteriores. Sea como fuere, esta tesis doctoral y la línea de estudio que con ella se abre, ha sido una fuente de aprendizaje y satisfacción para quien la presenta y sus resultados serán el antecedente de otros muchos estudios que esperamos promover en los próximos años.

IV. Finalidad del trabajo

Esta tesis sitúa la reflexión en torno al fenómeno del ocio y su presencia en tres generaciones en contextos afines y pretende aproximarse al modo como se entienden los estudios de ocio en México, en un marco de pensamiento esencialmente latinoamericano. Es un trabajo que tiene como finalidad primera el aprendizaje y el entrenamiento en la investigación científica de calidad por parte de la doctoranda, pero al mismo tiempo se asoma a parte del pensamiento desarrollado sobre el ocio con la intención de sedimentarlo, desde la realidad mexicana, y contrastarlo con el medio que se vive en un entorno significativo.

Como estudiante y profesora de la Institución de Educación Superior YMCA, considero de interés personal y responsabilidad profesional investigar las prácticas y experiencias de tiempo libre de los actuales jóvenes y sus contextos familiares. Casi todos ellos viven en Ciudad de México y tienen acceso a una amplia oferta de actividades de ocio, pero también con sus limitaciones. Una de las más importantes es la distancia que muchas veces hay entre sus hogares y los lugares donde realizan sus actividades de ocio. Esta y otras situaciones hacen ver la pertinencia de analizar el ocio desde sus propias percepciones y preferencias.

La pretensión de llevar a cabo una investigación asociada al proceso vital es un modo de facilitar el acceso a la comprensión holística de la realidad estudiada. Este tipo de abordaje no es nuevo, sino que forma parte de las inquietudes de la comunidad científica de los Estudios de Ocio desde las últimas décadas del siglo XX. Aun así, lo habitual es que los estudios se hayan planteado desde diferentes disciplinas y enfoques, tales como las teorías del ciclo vital, psicología del desarrollo, y otras aportaciones. La novedad de esta tesis radica en la intención de llevar a cabo un estudio intergeneracional a partir de la teoría del ocio humanista y su paradigma de la experiencia de ocio.

Un apartado muy especial en la finalidad de esta disertación se refiere a la relación que existe entre las prácticas y experiencias de ocio en las tres generaciones familiares seleccionadas entre los estudiantes de la Universidad YMCA. El interés principal está centrado en la dinámica temporal de las generaciones y el cambio o la permanencia que ha habido en el ocio de las familias. Aunque en la actualidad existen en México diversidad de estructuras familiares, la familia sigue siendo la primera educadora y la proveedora de los ámbitos de socialización en los primeros años de los niños. La calidad del tiempo libre dependerá en gran parte de la adopción de hábitos. De ahí que el estudio intente profundizar si es el cambio o la permanencia de las prácticas tradicionales lo que caracteriza a las experiencias de ocio en la actualidad desde la mirada de la teoría del ocio humanista.

El estudio pretende avanzar en el punto de vista teórico, contextualizando la perspectiva epistemológica que subyace en la experiencia de ocio. Desde esta perspectiva, se plantean las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué tipo de percepción del ocio aparece en las personas estudiadas?

- 2 ¿Cuál es la percepción del ocio en cada generación?
- 3 ¿Existe relación entre la percepción y la práctica de ocio?
- 4 ¿Existen prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre específicas de cada generación investigada?
- 5 De las prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre de cada generación, ¿cuáles comparten y cuáles cambian?
- 6 ¿Quién ha influido en la decisión de seleccionar sus prácticas de ocio?
- 7 De las tres generaciones, ¿cuál obtiene mayor satisfacción? y ¿cuál ve obstáculos en la práctica del ocio?
- 8 ¿Qué prácticas de tiempo libre prevalecen o cambian en cada generación?
- 9 ¿De qué manera se pueden asociar las dimensiones de ocio con las prácticas con mayor incidencia en jóvenes, adultos y personas mayores?
- 10 ¿Cuáles son los elementos que identifica el ocio serio en cada generación estudiada?
- 11 ¿Cuál es el grado de satisfacción de las prácticas de ocio en cada generación?
- 12 ¿Qué beneficios identifican jóvenes, adultos y mayores en sus experiencias de ocio?
- 13 ¿Cuáles son las barreras y limitaciones que encuentran jóvenes, adultos y mayores para realizar prácticas de ocio?

Respecto a los objetivos, que se detallan adecuadamente en el capítulo 3, se puede adelantar que, como objetivo general, la tesis plantea profundizar en el conocimiento de la permanencia y el cambio de la experiencia de ocio desde el análisis de la realidad de tres generaciones pertenecientes a un contexto espacial, temporal y cultural común. Para poder conseguirlo, se han formulado una serie de objetivos específicos, que se recogen en el capítulo mencionado, y que no tienen otra finalidad, como hemos apuntado antes, que profundizar en la teoría de los Estudios de Ocio actualizada, desde la que nos podamos aproximar a la realidad mexicana.

V. Metodología

La metodología seleccionada ha buscado la consecución de las finalidades y los objetivos planteados aludidos en el punto anterior. Para ello se ha recurrido a técnicas mixtas, en las que se han utilizado tanto herramientas cuantitativas como cualitativas. En las primeras etapas de la investigación, el estudio de la bibliografía y el análisis documental han permitido la revisión de las teorías base e integradas en el

marco teórico. Esta tesis ha conseguido delinear un mapa de conocimiento acerca de los principales avances e interrogantes de la comunidad científica relacionados con los puntos de interés. Resulta importante destacar, en este sentido, la existencia de una bibliografía escasa, sobre todo la relacionada con el estudio del ocio desde un punto de vista intergeneracional. Una situación diferente es la que nos encontramos al trabajar las concepciones del ocio o las maneras de entenderlo en Latinoamérica.

El trabajo empírico cuantitativo se inició con la aplicación del cuestionario, denominado «Prácticas de ocio y tiempo libre». Esta herramienta, testada y validada previamente en estudios anteriores realizados por el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, permitió ampliar la información sobre las tres generaciones y encontrar las correlaciones con las diferentes construcciones teóricas del ocio experiencial. Los resultados se presentan y analizan en los capítulos cuatro y cinco. El empleo de estas técnicas cuantitativas y cualitativas, aplicadas a fuentes de información primarias, ha sido clave para el estudio de la situación real que se pretende estudiar.

El método cualitativo se centró en la utilización de entrevistas, y fue importante para identificar categorías convergentes y divergentes con los hallazgos del método cuantitativo. Los datos comparativos encontrados y analizados desde las categorías del cuestionario y la entrevista son ampliamente revisados en el capítulo 5. Esta conjunción y complementariedad de fuentes de información han permitido dar respuesta a las cuestiones que nos planteábamos antes, permitiendo adquirir aprendizajes sobre investigación que serán de gran utilidad en otras investigaciones futuras.

VI. Estructura

La tesis se encuentra estructurada en seis capítulos que responden a las preguntas y objetivos planteados. Los dos primeros capítulos constituyen la exploración teórica, responsable de la visión del estudio. En un primer momento encontramos la revisión de la teoría del ocio humanista, así como las teorías existentes en relación a la tipología, valoración y calidad de la experiencia de ocio. El segundo permite ubicar el desarrollo que ha tenido el tiempo libre y el ocio en América Latina y, especialmente, en México. Allí se analiza la influencia de las universidades y el contexto de las instituciones en la promoción de estudios e investigaciones sobre el tema. Se presta una atención especial a la Universidad YMCA, lugar donde se llevó a cabo el trabajo empírico. El capítulo 3 se refiere a la metodología empleada, formulada y presentada anteriormente.

Los capítulos 4 y 5 muestran los resultados del trabajo empírico. El capítulo 4 aporta los datos de la práctica de ocio, destacando la importancia, la disponibilidad y la satisfacción. En un segundo momento se estudian las prácticas del ocio, tiempo libre y recreación, considerando cuáles son las más habituales. Los datos siguientes permiten analizar los deseos y las barreras. Posteriormente, el capítulo 5 presenta la experiencia de ocio. Se valora el tiempo en la realización de la actividad principal y las

experiencias significativas, desde las dimensiones del ocio humanista. También los motivos por lo que inician su práctica, quien los impulsó y acompañó. Posteriormente los beneficios percibidos por la generación.

Ambos capítulos brindan la posibilidad de presentar un análisis que profundiza en los resultados de los relatos sobresalientes de las entrevistas hechas a un grupo de personas concretas de las tres generaciones y que formaban parte del conjunto estudiado. El análisis se hace en función de las diferencias que se encontraron entre hombres y mujeres en las tres generaciones. Las derivaciones encontradas se contrastan con los hallazgos del capítulo 4, en el mismo orden de los elementos de las prácticas y experiencias de ocio mencionadas.

El trabajo llega a su final en el capítulo seis, donde se presentan las conclusiones obtenidas. Allí se rinde cuenta de las principales aportaciones, pero también se consideran las limitaciones que se encontraron y mejoras de futuras líneas de investigación que se proponen. El capítulo concluye con una reflexión final.

Se inicia el primer capítulo de esta tesis con una reflexión teórica sobre los conceptos más importantes que aparecerán en el estudio empírico en el que se profundiza las prácticas y experiencias de ocio de tres generaciones. Se busca conocer el modo en que lo comprenden, viven y proyectan. De ahí que el ocio como significado y los conceptos afines que lo acompañan sean esenciales para la comprensión del trabajo. Aunque se habla de recreación, aludiremos a ella en el capítulo siguiente, no se ha querido incluir aquí como concepto, puesto que consideramos que solo es un término que se identifica con el de ocio muy a menudo.

Esta primera parte tiene seis apartados, todos ellos asociados a aspectos complementarios que permiten entender el significado del ocio que se utiliza en el estudio, los indicadores relacionados a la calidad y los elementos esenciales a la experiencia de ocio.

A lo largo de las páginas no se busca tanto la originalidad como el hecho de presentar conocimientos e investigaciones básicas, que permitirán posteriormente comprender el significado de la realidad que se estudia e interpretarla a la luz de las múltiples posibilidades y matices que aquí se recogen. No se ha pretendido tampoco que este sea un capítulo exhaustivo, que acumule todos los aspectos investigados y actualizados de los temas que trata, la intención es presentar las cuestiones con información contrastada y capaz de clarificar los conceptos que se estudian.

Primeramente, nos detenemos en el esclarecimiento del ocio en sí mismo, para llegar posteriormente a plantear la visión de un ocio experiencial. Relacionamos el ocio con la calidad de vida, después trataremos las tipologías, los ámbitos del ocio y el tema de los beneficios. Al final se plantean dos conceptos esenciales en las experiencias de ocio, el primero: la motivación relacionada con el sentido y el inicio de las experiencias; el segundo: las barreras, tratando de explicar las razones por las que no se llegaron a producir determinadas experiencias de ocio. Con esta breve introducción, pasamos a los epígrafes mencionados.

Figura 1.1 Fundamentos conceptuales del ocio

1. Fundamentos conceptuales del ocio				
1.1. Significado del ocio	1.2. Calidad de la experiencia de ocio	1.3. Tipología y ámbitos de ocio	1.4. Beneficios del ocio	1.5. Motivación y barreras del ocio

Fuente: elaboración propia

La segunda parte del capítulo, se detiene en el punto de vista del estudio que interesa, la mirada generacional. Es precisamente ahí donde se encuentra un elemento de originalidad muy importante para el lugar donde se desarrolla la investigación en la Ciudad de México. No conocemos ningún estudio sobre el ocio o el

tiempo libre que haya abordado el tema desde este ángulo. Esto exige reflexionar en el concepto de generación, en su relación con la familia, así como en algunos rasgos y distintivos que caracterizan a cada una de las tres generaciones estudiadas: estudiantes, padres y abuelos.

1.1 Significado del ocio y conceptos asociados

Al definir el ocio encontramos una serie de significados que a través de los años le han dado sociólogos, filósofos, economistas, etc. Podemos encontrar tres enfoques fundamentalmente:

1.1.1 El enfoque del ocio como tiempo

Se ve al ocio relacionado y definido con el trabajo y el tiempo libre del mismo. Esta perspectiva implica que el ocio es solamente tiempo libre de trabajo (Kraus, 2000), tiempo fuera de las obligaciones personales, tareas del hogar y personales. Se ve como tiempo discrecional en el cual las personas seleccionan sus actividades, este enfoque es simplemente visto como la medición de las conductas personales de ocio. Kelly (1999), Dumazedier (1967), y Sue (1982), lo relacionan con un tiempo de descanso y suspensión temporal del trabajo, que ha sido posible gracias a la reivindicación de los obreros. Para Dumazedier, (1968: 9), el ocio «es un tiempo de trabajo liberado por los progresos técnicos» y lo considera como:

«Un conjunto de ocupaciones a las que el individuo se puede dedicar voluntariamente, ya sea para divertirse, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, después de estar desligado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales». (Dumazedier, 1968: 62).

González (2008), resume que el tiempo libre tiene los siguientes aspectos: es el tiempo que nos queda después del trabajo (entendido como actividades productivas, materiales y/o intelectuales, y/o remuneradas o lucrativas). También es el que resta de las necesidades y obligaciones cotidianas y se emplea en lo que uno quiere; es la parte del tiempo fuera del trabajo destinado al desarrollo físico e intelectual del ser humano en cuanto fin en sí mismo. El tiempo libre, es un tiempo personal que se dedica a actividades autocondicionadas de descanso, recreo y creación, con el fin de compensarse y afirmar la personalidad individual y social.

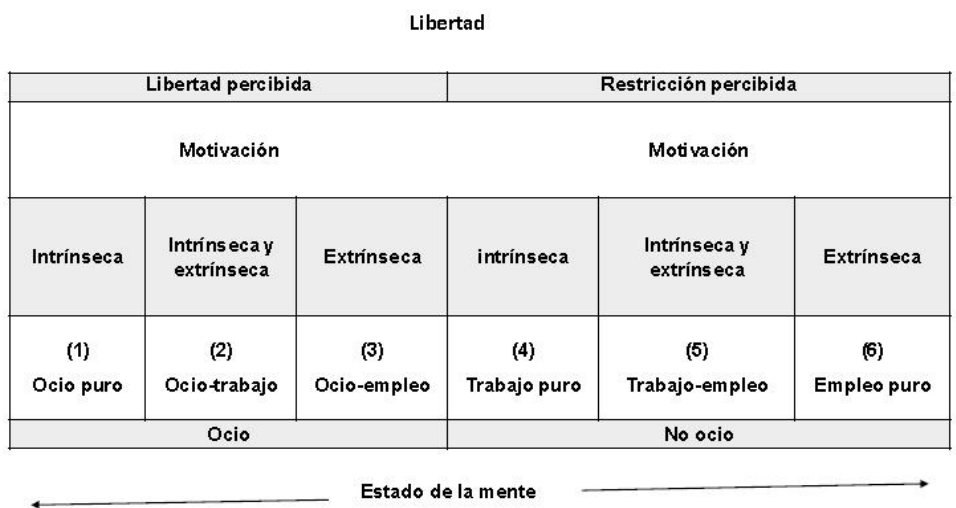
1.1.2 El enfoque del ocio como actividad

El ocio como actividad se relaciona con la participación en actividades tales como: deportes, ver televisión, cenar fuera e ir de compras. A estas acciones se les clasificaría como actividades. Edginton (2004), categoriza trece formas de actividades de ocio, en las que incluye las artes escénicas, visuales, nuevas artes, actividades literarias, actividades de superación personal o educativas, deportes y juegos, acuáticas, recreación al aire libre, actividades de bienestar, *hobbies*, recreación social, viajes y turismo y servicios voluntarios.

Continuando con esta idea, Sue (1982) precisa que el ocio puede ser todo tipo de actividad que, de forma consciente e intencionada, podríamos realizar para ocupar el tiempo libre, ya sean actividades intelectuales, culturales, artísticas, deportivas, recreativas, contemplativas o simplemente no hacer absolutamente nada, pero teniendo conciencia intencionada de este hecho. Puede servir de descanso, liberación, recuperación de energías perdidas o también de idealización, que podría ser otra forma de concebir el ocio.

Neulinger (1981) considera que una actividad puede ser de trabajo u ocio en función de la libertad con la que se percibe. En este paradigma incluye tres tipos de actividades tanto de trabajo como de ocio, tal como se muestra en la Figura 1.2. Paradigma de Neulinger. Lo que subyace en estas actividades es la combinación de la motivación intrínseca y extrínseca al participar en las actividades.

Figura 1.2 El ocio como actividad y su relación con la motivación intrínseca y extrínseca



Fuente: Adaptado de Neulinger, (1981: 18)

De acuerdo a Neulinger (1981), la actividad puede ser clasificada como actividad de ocio y no-ocio, dependiendo de la libertad y la restricción que la persona percibe. Dentro de las clasificadas como ocio, se plantea una diferencia entre la actividad de ocio puro, caracterizada por la motivación intrínseca y la libertad percibida y el ocio relacionado con el trabajo. En este tipo de ocio las motivaciones pueden ser intrínsecas y extrínsecas. Cuando se considera el ocio en el trabajo la motivación es extrínseca.

1.1.3 El enfoque del ocio como experiencia.

Antes de referir el ocio como experiencia, se señala que el enfoque tiene su centro de interés en el ocio en sí mismo. De modo que resulta importante referir algunas investigaciones preocupadas del significado del ocio para las personas que lo viven.. Una de las referencias más antiguas es la desarrollada por Donald y Havighurst (1959) quienes estudiaron la diferencia entre los significados del ocio y su relación con diferentes variables sociodemográficas. Los sujetos identificaron al explicar el sentido

de su ocio favorito, los siguientes siete significados: (1) placer, (2) cambio respecto al trabajo, (3) nueva experiencia, (4) contactos con amigos, (5) lograr o conseguir algo, (6) pasar el tiempo y (7) ser creativo. Las diferencias de los subgrupos no fueron estadísticamente significativas, pero mostraron que los hombres frecuentemente definen el ocio como un cambio respecto al trabajo, en contraste con las mujeres que ven el ocio como ser creativas. Los sujetos con antecedentes de clase media alta identificaron al ocio como el lograr algo, mientras que los de clase media baja enfatizaron la importancia del contacto con los amigos.

Por otro lado, Iso-Ahola (1980) analizó los significados comparando los fenómenos del ocio con los de no ocio, lo que sirvió para identificar las propiedades únicas y comunes del ocio. El resultado fue la descripción de ocho escenarios de actividades alrededor de las determinantes de ocio y trabajo, se confirmó que la libertad percibida, la motivación intrínseca y una baja orientación hacia el trabajo eran claves determinantes en las definiciones de ocio. Estas aportaciones se matizan con otras investigaciones, como las citadas por Newmeyer (2012), que estudiaron los significados, comparando diferentes formas de ocio. En este caso, las ocho propiedades de ocio puro fueron: (1) sentido de separación o escape, (2) libertad de elección, (3) placer intenso, (4) espontaneidad/estímulo del momento, (5) atemporalidad, (6) fantasía, (7) aventura y exploración y (8) autorrealización. En un estudio de Kleiber, Larson, y Csikszentmihalyi (1986), se solicitó a los sujetos que respondieran a la pregunta: «¿qué significa la palabra ocio para usted en cinco palabras o menos?», el resultado fueron cinco categorías: (1) relajación/hacer nada, (2) tiempo libre, (3) libre elección, (4) disfrute y (5) actividades. En este estudio, también se analizaron las diferencias basadas en el género. En esta última categoría las mujeres definieron el ocio como relajación/hacer nada y libertad de elección, mientras los hombres definieron el ocio como disfrute o actividades.

En un momento más cercano, Watkins y Bond (2007) describieron los significados del ocio a partir de lo que los individuos experimentan. Sintetizaron en cuatro las formas más usuales en las que se presenta: a) como modo de lograr la más completa satisfacción, la más generalizada, b) seguido de «medio de escapar de la presión», c) ejercitar la elección y d) pasar el tiempo. Esta investigación señaló que los individuos viven el significado de ocio de maneras cualitativamente diferentes y que los significados pueden ser interpretados como un *continuum* de experiencias aprendidas que sugieren una progresión del desarrollo en el entendimiento del ocio. Como menciona Coalter (1997), sin importar las diferencias epistemológicas, teóricas y perspectivas metodológicas, se ha logrado un entendimiento del ocio en términos de sus significados individuales, sociales y culturales.

1.1.4 El ocio experiencial

Es difícil encontrar una definición consensuada del ocio. Autores como Dumazedier (1968) consideran el ocio como un espacio para la libertad, una cuestión muy discutible y subjetiva. Relacionada con planteamientos ideológicos, ya que el sentimiento de liberación es muy relativo y depende de nuestra capacidad crítica, cultural, de la inteligencia, la estratificación social, etc. Neulinger (1981) menciona la libertad percibida como el factor clave para distinguir el ocio. Es un estado en el que la persona siente que lo ha hecho por su propia decisión y selección.

Cuenca (2000) menciona que una experiencia de ocio no es algo informal, sino estructurado, procesual y direccional. Organizado en el conjunto de nuestra vida y nuestras experiencias vitales; procesual en su vivencia y en su valoración; direccional porque el ocio nos permite acceder a lo satisfactorio y positivo. Pero el ocio es, fundamentalmente, una experiencia personal y cada ciudadano participa del fenómeno del ocio de manera distinta. Es decir, cada persona configura una experiencia de ocio cuantitativa y cualitativamente distinta. De lo se deriva que el ocio es, ante todo, una experiencia humana, cargada de contenidos y símbolos dispares según la edad, sexo, lugar donde uno vive, el nivel educativo y formativo alcanzado, la renta de que se dispone, los recursos que la comunidad pone a su disposición, el estado de salud, etc. todo ello exige igualmente, una reflexión más calmada y profunda del fenómeno.

Amplia Cuenca (2004) que el ocio basado en los intereses de cada individuo se convierte en una experiencia personal e integral. Esta práctica es multidimensional, autotélica, es decir tiene un fin en sí misma, y concebida en diferentes coordenadas que le dan la direccionalidad (autotélica, exotélica, nociva y ausente). En este caso el ocio se le califica como experiencia significativa y satisfactoria. Implica libertad de las obligaciones (Dumazedier, 1968) y es producto de procesos psicológicos y emocionales subjetivos (Neulinger, 1981).

Desde una postura humanista, Cuenca (2000) afirma que el ocio es una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida, valores de cada uno y coherente con ellos, una experiencia de re-creación, que crea ámbitos de encuentro o desencuentro. Se diferencia de otros tipos de ocio por su potencialidad para llevar a cabo encuentros creativos que originen desarrollo personal.

Cuando hablo de ocio no me refiero a la mera diversión, el consumo material, el ocio pasivo o la simple utilización del tiempo libre. Aludo a un concepto de ocio abierto a cualquier perspectiva presente y futura, pero, al mismo tiempo, entendido como marco de desarrollo humano y dentro de un compromiso social. (Cuenca, 1999: 19).

Cuenca (2000) nos presenta la visión del ocio humanista como una vivencia basada en la educación, con sentido de vida y centrado en valores personales y sociales, donde es posible encuentros creativos que originan desarrollo personal y comunitario que van más allá de la diversión, el placer o gastar dinero. Requiere de una formación en valores y libre inversión de tiempo. Desde una visión psicológica, el ocio se definió como una «recreación, que restablece la voluntad y el valor de vivir», . un ocio que recrea, que da vida y que no es una experiencia superficial, sino que está anclado en la vida interior y en los valores básicos (Cuenca, 1999: 20).

El ocio humanista hace realidad la participación de actividades recreativas, deportivas o culturales en igualdad de oportunidades, en beneficio personal y comunitario. Se caracteriza por ser propio de cada edad, permite la participación social, ser deseado, integral, es gratuito y solidario.

En cuanto a la acción satisfactoria de la existencia de todo ser humano, el ocio es dinámico, con posibilidad de mejora personal, siempre y cuando tenga una direccionalidad positiva ya que lo relaciona a una vivencia gratificante. Desde una visión social estas prácticas de ocio se convierten en un ocio autotélico, es decir una

práctica de ocio sin finalidad utilitaria. Cuenca identifica en el ocio autotélico las siguientes características: el Carácter desinteresado libertad interna, que refiere a conciencia de lo que se desea hacer y condición festiva, que se manifiesta en una vivencia satisfactoria. Sus características: fundamentales son: carácter desinteresado, lo que supone un desprendimiento y una independencia respecto a los intereses de la vida cotidiana; su libertad interna, que se manifiestas por una conciencia de querers hacer lo que se hace asumiendo las reglas que lleva implícitas, y la condición festiva del ámbito espacio.-temporal que funda, es decir, proporciona una vivencia satisfactoria. (Cuenca, 2000: 85).

La experiencia de ocio como práctica humana, se transforma en una vivencia llena de sentido de vida. Tiene una dinámica temporal que une pasado, presente y futuro. Así incorpora un tiempo para el recuerdo, recreándose mentalmente una experiencia pasada que fue satisfactoria. El ocio humanista comprende dimensiones que definen los distintos modos de vivir el ocio en diversos contornos, ambientes y recursos que permiten el desarrollo personal y comunitario. Se reconocen cinco dimensiones: 1. La dimensión lúdica, que determina la manera en que una comunidad asume la diversión y el juego. 2. La dimensión creativa, que se refiere a una vivencia formativa y cultural. 3. La dimensión ambiental-ecológica, como el ocio comunitario que se interrelaciona con el entorno físico y urbano. 4. La dimensión festiva, relativa a las fiestas como un aspecto que define e identifica a las comunidades. 5. La dimensión solidaria, referida a una vivencia social y altruista.

El ocio tiene, de acuerdo a Cuenca (2000), además de la coordenada autotélica, otras tres que constituyen áreas de acción de ocio y un tipo diferente de vivencia de ocio. Estas son, representadas en la figura 1.3.: exotélico, ausente y nocivo. El exotélico define el ocio como una práctica que es un medio para conseguir otro objetivo; el ocio ausente, nos habla de la ausencia de ocio, y ocio nocivo de experiencias de ocio que son dañinas en algún aspecto de la persona o sociedad. El ocio exotélico comprende las dimensiones: productiva, consuntiva, educativa y terapéutica. La productiva refiere al ocio como servicio o producto; la consuntiva considera el ocio como mercancía; la educativa trata el ocio como medio para la formación personal o comunitaria; la terapéutica define el ocio como instrumento para la recuperación o prevención de la salud.

El ocio humanista razona fundamentalmente la necesidad de realización e identificación personal y grupal repercutiendo en aspectos de la salud, bienestar, economía, desarrollo personal y comunitario. Por lo que debe considerarse una vivencia basada en la formación, que permite a la persona vivir una experiencia de encuentro que tiene su manifestación máxima en la fiesta. La vivencia de ocio humanista origina encuentros creativos que nos relaciona en la vida de otros a la vez que permite desarrollo personal y conocimiento.

El ocio es algo dinámico, que se practica, que proporciona beneficios individuales y sociales. Gracias a esta dinamicidad, se diferencia una direccionalidad positiva y negativa. La direccionalidad positiva que repercute en el desarrollo personal y social respectivamente, se encuentra en el ocio autotélico y exotélico. Y la direccionalidad negativa se refiere al ocio ausente y nocivo y no se observa ninguna mejora a nivel personal y social, como se puede visualizar en la figura 1.3.

Desde el punto de vista humanista, el ocio es una experiencia profunda y valiosa, un área específica que cuenta con sus propios beneficios (Cuenca, 2000), un modo que distingue lo común por ser «intenso, unificado en torno a una situación, acontecimiento o un objeto cualquiera» (Dewey en Cuenca, 2004: 92). Además desde esta perspectiva, el ocio resulta placentero y satisfactorio. Este tipo de prácticas son aquellas que son posibles de recordar. Tienen un carácter procesual permitiendo ser parte de la vida en un continuo presente, pasado y futuro. Estos usos tienen además como características la subjetividad y la objetividad. La primera se refiere a la novedad, la segunda a las coordenadas espacio temporales donde se realiza.

Figura 1.3 El ocio humanista, sus coordenadas, direccionalidad y dimensiones

Coordenadas del ocio	Direccionalidad	Dimensiones	Trascendencia
<u>Autotelica</u>	Positiva	Lúdica Creativa Ambiental-ecológica Solidaria Festiva	Individual
<u>Exotelica</u>		Productiva Consumtiva Educativa terapéutica	Social
Ausente	Negativa		Individual
Nocivo			Social

Fuente: Adaptado de Cuenca (2000: 64-69)

1.1.5 Vertientes de la experiencia de ocio

Para San Salvador (2007), la experiencia del ocio contempla dos vertientes: la objetiva y la subjetiva. La vertiente objetiva que el autor la considera como: «El uso y consumo de bienes, productos, servicios y actividades de forma individual; el empleo del tiempo y su disponibilidad en los ámbitos del ocio; no menos importante son los espacios públicos, espacios privados destinados y recursos implicados en la configuración de la experiencia del ocio: el gasto público en equipamientos, programas, servicios, dotación de técnicos y profesionales» (San Salvador, 2007: 9).

Esta vertiente pone al descubierto la diferencia significativa de género en su ejercicio. Se puede apreciar la discriminación hacia la mujer, así como barreras de todo tipo en su búsqueda de experiencias del ocio. La mujer, en su proceso de plena incorporación al mundo del trabajo, sufre las consecuencias de la doble jornada, en la que atiende las tareas profesionales sin abandonar las tareas domésticas y familiares. Su tiempo de ocio es el gran damnificado por las tensiones y el estrés vital cotidiano. (San Salvador, 2007: 9).

De lo anterior deducimos que, el hecho de ser mujer, representa una tarea difícil para el disfrute del ocio. En el ámbito profesional se ha avanzado sobremanera, sin embargo, algunos de los derechos de la mujer han sufrido cambios con un proceso muy lento. Tal es el caso de igualdad de oportunidades para poder disfrutar el ocio. El hombre sigue siendo el más beneficiado, ya que la mujer cuenta con el mayor número

de barreras sociales objetivas como menor disponibilidad de tiempo, recursos, espacios y actividades.

En la vertiente subjetiva, las motivaciones de la mujer se convierten en un empuje hacia el desarrollo de uno o varios estilos de ocio y los valores actúan del otro extremo como la atracción hacia un ocio apreciado. Podemos decir que en esta vertiente nace la necesidad de sentir una búsqueda de la interpretación de emociones y vivencias de la experiencia del ocio en el género femenino. Aunque estudiosos del tema han formulado sus propuestas, nuevos enfoques e iniciativas en el argumento han conseguido avances, se necesita que la mujer juegue el papel de protagonista del desarrollo. Un desarrollo entendido en sus diferentes manifestaciones como cultura, turismo, deporte y recreación. «En cuanto a las normas específicas de género, la toma en consideración del fenómeno del ocio como algo serio, como un aspecto importante en la vida de las personas, es algo pendiente» (San Salvador, 2007: 11).

1.1.6 Ocio experiencial y jerarquía de valor.

La percepción del ocio desde el punto de vista experiencial se relaciona con el mundo de los valores y por esta misma razón, con la categoría de necesidades humanas que la sociedad debe cubrir sucesivamente, propuesta inicialmente por Maslow (1943). El autor desarrolló el concepto de jerarquía de necesidades al explicar la conducta humana e identificó cinco tipos de necesidades: fisiológicas, de seguridad, sociales, de estima y necesidades de autorrealización. Entre las primeras estarían las necesidades relacionadas con la supervivencia: corporales; de protección; de seguridad y de tranquilidad. En un segundo nivel estarían las necesidades de autorrealización: el sentido de pertenencia a la familia, clan, comunidad; la necesidad de amistad; el afecto, el amor y el sentido de respeto, la estima, la aprobación y la dignidad humana. Por último, en un tercer nivel encontramos: la trascendencia, la dimensión creativa y poética, la libertad para desarrollar los talentos y capacidades planteados en la semilla de la personalidad individual.

Maslow (1943) consideraba que una vez que las necesidades del nivel más bajo eran satisfechas, las necesidades del siguiente nivel emergen e influyen en la conducta. Pero esta consideración hay que entenderla en un contexto de interinfluencia mutua en la que lo físico, psicológico, mental y social interactúan entre sí ofreciendo innumerables posibilidades de resultados.

Nash (1960) fue uno de los primeros autores que sugirió una traslación de la idea de la pirámide de Maslow al ámbito del ocio. Propuso una escala de cuatro niveles donde describe de manera general valores asociados a la participación en las experiencias de ocio, que tendrá gran influencia en estudios posteriores. En la base de dicha pirámide, colocó dos niveles más: el cero y subcero, donde ubica el tipo de actividades relacionadas a excesos y delincuencia que originan valores negativos, que lesionan tanto al individuo como a la sociedad. En el nivel cuatro, el más alto de la pirámide, sienta aquellas actividades de aportación creativa, que tienen que ver con el individuo creativo e inventor. El tercer nivel sitúa las actividades de participación activa, que generan al individuo dinámico e interactivo. En el segundo, están las actividades emocionales donde participan personas motivadas. Finalmente, en el nivel uno,

residen las actividades de entretenimiento y diversión, donde advierte individuos que solo combaten el aburrimiento.

Paradójicamente encontramos, en la cúspide de la pirámide, que las actividades más positivas tienen menor proporción de participación en comparación con las inferiores, que corresponden a actos negativos contra la persona y la sociedad. Para Nash (1960), la capacidad para seleccionar las actividades más deseables es uno de los rasgos más importantes en el uso del tiempo de ocio. La libertad de elección depende del conocimiento, habilidades, actitudes y conceptos que tiene un individuo. Si las experiencias previas de un individuo son escasas, sus actividades de ocio serán limitadas. Sin embargo, la variedad de acciones seleccionadas son importante para el equilibrio. El sujeto no necesita solamente participación creativa, sino que sus actividades de ocio deben de estar apropiadamente liberadas. Lo que va a determinar cada nivel es la actitud del individuo y su compromiso hacia la actividad.

Figura 1.4 Pirámide de los valores asociados a la participación en ocio



Fuente: Adaptado de Nash (1960) en Cordes, K. A. (2013: 16)

Esta pirámide es útil para los individuos que tratan de eliminar las actividades que dañan a la persona y a la sociedad, y pretenden incluir actividades saludables, de autodesarrollo y autorrealización. Las personas pueden conseguir, gracias al ocio y al tiempo libre, satisfacer sus necesidades de emoción y desafío, aceptación social y amistad, sentimientos de logro y el mismo dominio creativo, consiguiendo con ello, la mejora de su salud física y emocional.

El ocio como necesidad humana apoya a la satisfacción de las mismas, convirtiéndose en un requisito indispensable de calidad de vida. Cuenca (2000) afirma que el ocio es una experiencia irrenunciable a la que todos los seres humanos tienen acceso, reconociendo sus derechos humanos como ciudadanos y calidad de vida, pues tiene que ver en la actualidad con las distintas necesidades humanas y su satisfacción, desde unos parámetros sociales y humanos equitativos y justos. En concordancia Sue indica que «el ocio debería permitir al hombre todo aquello que el trabajo le prohíbe; sus diversiones deberán proporcionarle lo que no encuentra en su trabajo» (1977: 16).

El problema es que nuestra sociedad no reconoce que el ocio debe ser entendido como una filosofía de actuación. De modo que cualquier actividad o contenido que se trabaje desde la escuela o desde una perspectiva educativa se contrarresta con factores como el sedentarismo, estrés, agresividad y violencia, falta de seguridad ciudadana, contaminación, deficiente distribución de la riqueza, obsesión por el consumo. Es necesario encontrar planteamientos que sean realmente atractivos y le permitan a la persona desarrollar su potencial.

1.2 Sobre la calidad de la experiencia de ocio

Gracias a las investigaciones llevadas a cabo por Csikszentmihalyi y Larson (1987), Hormuth (1986) y Larson y Kubey (1983), a través de la metodología de muestreo de la experiencia de ocio ESM (The Experience Sampling Method, por sus siglas en inglés), tenemos algunas aportaciones interesantes para el conocimiento de las experiencias de ocio. El método, consistía en proveer a los entrevistados de una página electrónica y un bloc de autorespuesta con ítems de escala y de respuesta abierta, además de un localizador semanal al que eran llamados cerca de 56 veces con intervalos al azar. Esta herramienta permitió conocer la actividad que se realizaba, el lugar dónde se ejecutaba y con quien se encontraba acompañado, además de la calidad de la experiencia y una variedad de dimensiones.

Pues bien, Csikszentmihalyi y Larson (1987), al utilizar este método para estudiar algunos aspectos de la experiencia de ocio, especialmente en muestras de adolescentes, encontró grandes diferencias en cómo se sienten cuando ven televisión en oposición a cuando participan en deportes o en juegos. Aun cuando los adolescentes vivían el ocio de una manera más positiva que ver la televisión, ellos pasaban más horas en actividades menos gratas. Csikszentmihalyi y Kubey (1981), compararon la experiencia de ver televisión con otras actividades de ocio entre adultos, encontrando una diferencia distintiva entre escuchar música y ver la televisión. Se descubrió que los adultos disfrutaban más las actividades de ocio cuando perciben que son seleccionadas con libertad. De forma similar, entre los adolescentes, la práctica de deportes era más disfrutable porque ellos sentían que la controlaban.

Para tener una referencia sobre cómo medir la calidad de la experiencia, se han utilizado dos maneras complementarias de hacerla operativa.. La primera basada en la teoría del flujo, que predice que la experiencia será más positiva cuando una persona percibe que el ambiente contiene muchas oportunidades para los retos, que se corresponden positivamente con las propias capacidades y habilidades del sujeto para actuar. Cuando ambos, retos y habilidades son altos, la persona no solo está disfrutando el momento sino también está extendiendo sus capacidades, con la probabilidad de aprender nuevas habilidades, así como incrementar la autoestima. Este proceso de experiencia óptima ha sido llamado flujo (Csikszentmihalyi, 1975). Al aplicar el ESM, para probar el modelo de flujo, se confirmó que las personas reportan que las condiciones subjetivas son más positivas cuando el reto percibido y las habilidades son altas y están en equilibrio. En este contexto reportaron sentirse más

activos, alertas, concentrados, satisfechos y creativos, aunque no necesariamente más felices o sociables.

La segunda manera de evaluar la calidad de la experiencia a la que nos referimos es a través de variables más tradicionales, como son la felicidad, creatividad y satisfacción. Csikszentmihalyi (1989), investigó que la calidad de la experiencia, también depende de los niveles de eficiencia cognitiva (la concentración) y la motivación (el deseo de hacer lo que uno hace). Estas dimensiones son menos homogéneas y menos relacionadas una con la otra, pero parecen incrementar una calidad apreciablemente positiva de la experiencia en general.

Csikszentmihalyi y LeFevre (1989), también constataron que si la gente se da cuenta de que sus trabajos son más satisfactorios y apasionantes de lo que ellos pensaban, también pueden ignorar el mandato cultural que muchas veces predice que no podemos disfrutar del trabajo y encontrar en él satisfacción. El trabajo también puede ser disfrutable y, en ocasiones, más que algunas prácticas de ocio, por lo que también trabajando más efectivamente aumenta la posibilidad de mejorar la calidad de vida.

1.2.1 Otra forma de medir la experiencia de ocio

Las investigaciones mencionadas sobre la medición de la experiencia de ocio no se detienen ahí, mencionaremos una que se ha publicado en fechas más recientes. Partiendo de los conocimientos referidos, Barnett (2005), al medir la experiencia de ocio en función del género y la etnicidad, presentó la interrelación entre cuatro constructos de ocio: 1. conciencia, 2. aburrimiento, 3. desafío/reto y 4. angustia.

1. El término conciencia, aparece en muchos tratados sobre ocio como un componente o dimensión de la experiencia de ocio; como un antecedente necesario en la decisión de participar en actividades de ocio, como una condición de obligación o déficit de un repertorio de ocio satisfactorio o diverso y rico, y finalmente, como consecuencia enriquecedora de un programa educacional de ocio. Csikszentmihalyi (1975) identificó la pérdida de la conciencia, como una de las características más representativas de la experiencia del flujo. Se describe el estado de flujo como una de las particularidades de un alto grado de intensidad, compromiso y un bajo grado de conciencia de autoenfoco. Kleiber (1989) probó el constructo de autoconciencia y argumentó que se debe hacer una distinción entre conciencia de uno mismo y conciencia de otros, particularmente cuando es percibida como una función evaluativa.

2. El segundo constructo, el aburrimiento, genera un vínculo directo con el ocio. Desde hace años, Neulinger (1981: 141), planteó que: «es inconcebible estar aburrido mientras está uno en el ocio (...) en el momento que el aburrimiento entra, el ocio se marcha». Esta visión sugiere que, si el fastidio está presente en lo individual, no puede estar vinculado a una experiencia de ocio. El hastío en el ocio, ha sido identificado como el resultado de la percepción de demasiado tiempo disponible y muy poco por hacer para llenar ese tiempo. Iso-Ahola (1997), identifica seis factores psicológicos asociados a percepciones de aburrimiento en el ocio: un amplio repertorio de ocio, menos percepción de limitación en el ocio, mayor conciencia del valor del ocio, mayor ética del ocio, menor ética del trabajo y mayor automotivación.

3. Sobre el binomio desafío/reto en el ocio, Kleiber, Larson y Csikszentmihalyi (1986), encontraron más retos en la intensidad de las actividades de ocio comparado con las actividades productivas y de mantenimiento. Esta es una de las dos fuerzas motivacionales que Iso-Ahola (1989) definió como recompensas intrínsecas individuales que un individuo obtiene a través de la participación en el ocio. Además, el desafío ha sido apoyado como uno de los cuatro componentes de la motivación intrínseca en el ocio. Esto conduce a estilos de vida generalmente activos, los que incluyen actividades que poseen altos niveles de desafío óptimo. Mannell y Kleiber (1997) incorporaron el concepto de un estilo de vida con desafíos en el ocio e hipotetizaron que los tipos de actividades de ocio que persisten a través de las etapas de la vida, serán aquellas que presentan niveles de desafío proporcional con el creciente nivel de habilidad individual.

Finalmente, el cuarto aspecto de la experiencia de ocio fue etiquetado como ansiedad/angustia del ocio. Caldwell y O'Reilly (2003) encontraron un aspecto racional para incluirlo en comparación con los otros. Lo más evidente, y quizá el hallazgo más significativo de las dimensiones de la experiencia de ocio, descansa principalmente sobre el género y los antecedentes étnicos alrededor del sujeto. Lo que apoya fuertemente la necesidad de considerar diferencias individuales como primordiales al hablar sobre experiencias de ocio.

1.3 Tipología esencial y ámbitos del ocio

En la siguiente revisión, se plantea la importancia del compromiso que la gente demuestra hacia sus experiencias de ocio.

1.3.1 Tipología del ocio

Iniciamos con lo planteado por Frondizi (1997) que señala que los elementos que influyen la construcción de una escala de valores y la manera de jerarquizarlos para el individuo, son fisiológicos y psicológicos. Pero además están los relacionados a sus necesidades, intereses, preferencias y expectativas, entre otros. Un elemento importante, de acuerdo a este mismo autor, es el ambiente cultural y social. En este sentido consideramos sustancialmente enfatizar cuando las personas tienen actividades variadas de ocio positivo a lo largo de la vida, sus experiencias de ocio son de mayor valor y las "mejores" de ella. Seguramente se asocia a una práctica tenaz y duradera. En este sentido, existen propuestas que señalan que las experiencias de ocio pueden jerarquizarse sobre todo si las personas tienen experiencias variadas de ocio positivo a lo largo de su vida ya que, podrán darle un mayor valor y asociarlas a prácticas duraderas y permanentes en sus vidas.

Años después, Stebbins (2002) formuló que el desafío es que el ser humano obtenga un desarrollo armónico a través de la actividad de ocio, lo que hace necesario dar respuesta al planteamiento siguiente: ¿cómo definir cuál es la «mejor» actividad de ocio? La posición y el valor que un individuo puede darle a cada actividad en escala tienen que ver con diversos factores.

Steebins (2006) considera que la medición del tiempo de permanencia, ya sean horas, días, meses o años, nos muestra el compromiso que tenemos por las experiencias de ocio y moldea nuestros estilos de ocio. La naturaleza de este compromiso, según formula, se valora en el ocio serio y en el ocio casual. El ocio serio o sustancial es el concepto utilizado por Stebbins (2002) para denominar una experiencia verdadera de ocio, por ser reiterativa y disciplinada, se diferencia del ocio casual. En ambos términos existen estados mentales opuestos. El ocio serio o sustancial es aquel que implica la búsqueda sistemática de una intensa satisfacción por medio de la actividad amateur, de voluntariado o de un *hobby*. Los participantes lo encuentran tan importante y atractivo que, en la mayoría de los casos, se embarcan en una carrera de ocio con la intención de adquirir y expresar destreza, conocimientos y la experiencia necesaria en ella. El autor define seis rasgos propios del ocio sustancial:

- Perseverancia para superar adversidades.
- Esfuerzo para llegar a la meta.
- Formación y dominio de conocimientos y destrezas adquiridos específicamente.
- Beneficios duraderos: autorrealización, autoenriquecimiento, autoexpresión, regeneración, sentimiento de realización, mejora de la imagen personal, interacción social, sentimiento de pertenencia y los resultados duraderos de la actividad.
- Ámbito social. Introducción a los sujetos en organizaciones y contactos sociales importantes.
- Identificación con la actividad elegida.

En un caso típico, se proyectan en una carrera (no trabajo) centrada en adquirir y expresar sus habilidades especiales, conocimiento y experiencia.

En contraste, el ocio casual es inmediato e intrínsecamente recompensante, relativamente corto en su preparación y desempeño, puesto que no requiere o en su caso muy poco, entrenamiento para disfrutarlo. Sus principales tipos son el juego, la relajación, el entrenamiento pasivo, el entrenamiento activo, la conversación social y la estimulación sensorial. Es considerablemente menos sustancial y no ofrece la carrera del tipo encontrado al ocio serio.

El mismo concepto del ocio se ha unido a cuatro campos de la vida moderna, la cultura, el deporte, el turismo y la recreación. Presentamos una breve reflexión de los tres primeros ámbitos, ya que la recreación se revisa en el capítulo 2.

1.3.2 Ámbitos del ocio

Visto el ocio como un contorno de desarrollo y realización humana, sus manifestaciones se convierten en los elementos que contribuyen al mejoramiento y satisfacción de sus necesidades. Los ámbitos del ocio son el deporte, la cultura, el turismo y la recreación, permiten que la sociedad participe en un ambiente de libertad,

emoción y disfrute. Al participar en estos espacios del ocio construimos e innovamos para beneficio personal y de la gente que nos rodea.

El deporte como ámbito del ocio, es una práctica cotidiana de la gente de todas las edades. Además, como espectáculo, les permite vivir momentos de diversión. A pesar de ser sometidos a reglas y tiempos específicos, el deporte brinda desarrollo emocional al que se decide involucrarse de una manera voluntaria y entusiasta de libre elección. Produce esa sensación de sana camaradería, permitiendo desarrollar el sentido de colaboración solidaria y el trabajo de equipo y en su defecto, en caso de que la práctica del deporte sea individual, da la iniciativa propia de vencer un récord, de mejorar las marcas, siempre y cuando no sea de manera obligatoria y con exigencia.

Para el ámbito del turismo, el ocio es como el premio resultado del cumplimiento del trabajo, es una cultura muy practicada actualmente en la sociedad, al término de cierto periodo laboral, se regala un merecido descanso vacacional. Lindeman (en Cuenca, 2000: 50), añade que «para tener ocio hay que ganarlo». Aunque no necesariamente el beneficio del ocio se obtiene con la salida a lugares turísticos, de igual manera se disfruta en lugares en los que se pueda apreciar la naturaleza, o en la casa misma, teniendo tiempos de reposo y bienestar emocional. Cuenca (2000) contempla al ocio como una necesidad totalmente humana, es indispensable para el ser, tener un tiempo libre en el cual pueda desarrollar el esparcimiento físico y mental que se aleje totalmente del trabajo. Esta necesidad del ser humano conduce de manera automática a la búsqueda de actividades de esparcimiento, aunque no necesariamente se tiene que ver involucrado el dinero para obtener estos beneficios.

Las prácticas de ocio en el ámbito cultural, acceden a la realización de actividades como ir al teatro, apreciar exposiciones de pintura, danza, baile, fotografía, canto. Un tipo de actividad cultural que permite al ser humano la posibilidad de sentirse pleno y satisfecho. El ámbito cultural brinda la oportunidad de practicar actividades que llevan más allá del entorno. La afirmación del ocio pone en un ámbito de situaciones que contribuyen totalmente al fortalecimiento humano y el desarrollo personal.

1.4 Beneficios del ocio

Se entiende como beneficio del ocio a un cambio útil o el mantenimiento de una situación anhelada, y que requiere, de acuerdo a Tinslay (2004), de la evidencia de que la participación en el ocio es responsable del resultado, y el mismo comporta una mejora que no habría tenido lugar en otras circunstancias. Monteagudo (2008) aporta que existen dos corrientes fundamentales que profundizan en el estudio de este tema, una perspectiva europea, con propuestas de Dumazedier (1964), Sue (1982) y Cuenca (2000) en la que los beneficios se han abordado desde las funciones del ocio. En la segunda corriente, la americana, las funciones del ocio se abordan desde el concepto de los beneficios, y aquí destacan Canadá y Estados Unidos, países donde comienzan

los estudios sobre el tema. Entre los pioneros en el desarrollo e investigación de los beneficios del ocio, en la década de los 80, es obligado recordar a la Federación de Parques y Recreación de Ontario y su proyecto apoyado por la Asociación Nacional de Parques y Recreación de Canadá (1980). Su antecedente se encuentra en el reconocimiento del ocio, al que llega a comienzos del siglo XX, y de la necesidad de ofrecer a los niños la oportunidad de jugar para contribuir al desarrollo de su carácter y reducir las conductas antisociales. Ampliando esta idea, se consideró que la recreación podía beneficiar a la gente al proveerle servicios de recreación pública, que fueron las bases para fundar las agencias de parques y recreación. En todo caso, gracias al proyecto antes mencionado, se desarrolló un catálogo que consolida los beneficios, que se resumieron en ocho mensajes con las siguientes afirmaciones:

1. El ocio/la recreación y la vida activa son esenciales para la salud personal, un aspecto determinante del estado de salud.

2. El ocio/la recreación es la clave para un desarrollo humano equilibrado ayudando a los canadienses a alcanzar su potencial.

3. Los parques y la recreación son esenciales para la calidad de vida.

4. El ocio/la recreación reduce las conductas antisociales y autodestructivas.

5. Los parques, el ocio/la recreación construyen familias fuertes y comunidades saludables.

6. Pague ahora o pague más, más tarde. El ocio/la recreación reduce los gastos en cuidado de salud, servicios sociales, justicia y policía.

7. Los parques y el ocio/la recreación son generadores económicos significativos en su comunidad.

8. Los parques abren espacios y áreas naturales que son esenciales para la supervivencia ecológica.

Posteriormente la Asociación Nacional de Parques y Recreación de Estados Unidos (2010) elaboró una categoría de beneficios en tres niveles:

1. Mejoramiento de una condición. Puede ocurrir para un individuo o un grupo tal como la familia, el grupo de trabajo, el vecindario o la sociedad, o de una entidad tal como el medio ambiente físico. Este tipo de beneficios se orientan a la salud, la cohesión grupal, el hacer de una comunidad un entorno más rico, la calidad del agua o del aire, hacia el incremento, mejora de un grupo de beneficiarios.

2. Prevención para que una condición no empeore. Se relaciona con el intentar mantener una condición deseada como un medio de prevenir que las condiciones empeoren. Por ejemplo, mantener abierto un espacio cultural para la comunidad o región como un lugar adecuado o atractivo para los visitantes o para que el comercio se desarrolle, los programas de jornada complementaria para ofrecer alternativas de ocio para los jóvenes en condiciones de vulnerabilidad, etc.

3. Realización de una experiencia psicológica. Se refiere a la categoría de beneficios donde los participantes seleccionan cierto tipo de alternativas de ocio con el propósito específico de realizar una experiencia psicológica particular. Por ejemplo, para reducir el estrés, el disfrute estético y la autorrealización.

Partiendo del presente comentario, el estudio de referencia en el tema que nos ocupa es el desarrollado por Driver y Bruns (1999), denominado BAL (Benefits Approach Leisure, siglas de su denominación en inglés). Es tanto un enfoque filosófico sobre el papel que tiene el ocio en la sociedad, como un sistema para dirigir la investigación del ocio, la educación, la política y la gerencia de los servicios. En él se propone que el individuo logre patrocinos al participar en la experiencia de ocio o recreativa, así como la tipología y características de dichos beneficios. Este enfoque proporciona una forma de explicar y justificar los gastos para los servicios de ocio de una comunidad, pues al demostrar como un servicio de ocio mejora el bienestar de la agrupación, la administración de los servicios de ocio puede optimizar los beneficios a las personas y grupos de individuos como son la familia, las comunidades locales y el ambiente.

La aplicación del BAL ha identificado los beneficios del ocio (Driver y Bruns, 1999), los cuales fueron organizados en cuatro categorías beneficios personales o individuales, comunitarios, ambientales y económicos.

Los beneficios individuales se refieren a las oportunidades para vivir, aprender, llevar una vida satisfactoria y productiva, así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placer, salud y bienestar. Entre los más específicos se encuentran: una vida plena y significativa, balance entre trabajo y juego, satisfacción con la vida, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal, autoestima y autoresiliencia, sentido de acompañamiento, creatividad y adaptabilidad, solución de problemas y toma de decisiones, salud y mantenimiento físico, bienestar psicológico, apreciación y satisfacción personal y sentido de aventura.

Los beneficios comunitarios aluden a las oportunidades para vivir e interactuar con la familia, los grupos de trabajo, los vecindarios, las comunidades y el mundo. Ninguna persona es una isla, vivimos e interactuamos con otros. El ocio, la recreación, y los parques juegan un rol integral en la provisión de oportunidades para estos tipos de interacciones. Los beneficios más específicos incluyen: comunidades vitales, fuertes y formadas, integración familiar, tolerancia, comprensión étnica y cultural, apoyo para los jóvenes, condiciones adecuadas para los adultos mayores, más autonomía y menos alienación, reducción de la delincuencia, comprensión y tolerancia, entre otras.

Los beneficios ambientales ponen el énfasis en proveer y preservar parques y espacios abiertos para mejorar la conveniencia de un área que contribuya a la seguridad y salud de sus habitantes. Los beneficios más específicos incluyen: salud y protección ambiental, neutraliza los efectos de las relocalizaciones, salud física y bienestar, reducción del estrés, recursos para la comunidad, incremento de los valores de la propiedad, limpieza del aire y del agua y protección del ecosistema.

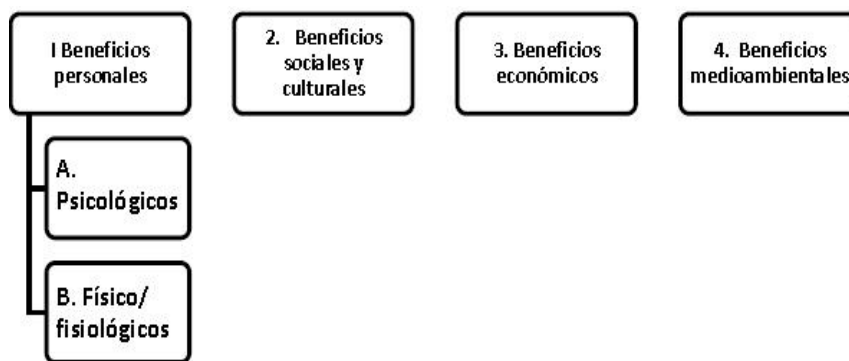
Finalmente, los beneficios económicos asociados a los parques y al ocio/recreación son más que los servicios que se venden y que contribuyen al

bienestar de los individuos para la continuidad y viabilidad de las comunidades y del mundo. Otros beneficios incluyen: estímulo económico, reduce los costes de salud, del vandalismo y del crimen, cataliza el turismo y mantiene una fuerza de trabajo productivo.

En relación a los beneficios personales, Driver y Bruns (1999) han identificado más de sesenta. Los investigadores han intentado relacionar lo que los individuos buscan y cómo se relaciona con la personalidad. Por ejemplo, Allen (1991) observó que los beneficios psicológicos como el disfrute están relacionados con la personalidad y la congruencia en la actividad seleccionada. Allen (1991) también investigó cómo las variables motivacionales tendrían la autoridad en participar en ocio de riesgo. Aun cuando la investigación ha identificado a la personalidad como un factor importante que interviene en las preferencias de ocio, los resultados no consideran a esta como la única influencia que determina las preferencias del ocio.

Driver y Bruns (1999), elaboraron una lista de beneficios atribuidos al ocio y los clasificaron en cuatro categorías: 1. Beneficios personales en los que incluyen dos subdivisiones: psicológicos y psicofisiológicos, 2. Beneficios sociales y culturales, 3. Beneficios económicos y 4. Beneficios medioambientales. Dentro de cada categoría incluyen una minuciosa definición, como se nota en la siguiente figura:

Figura 1.5 Categorías de beneficios atribuidos al ocio



Fuente: Adaptado de Driver y Bruns (1999: 349-369)

En las siguientes figuras se presentan las 4 categorías, con los beneficios registrados, por los autores:

Figura 1.6 Beneficios psicológicos personales del ocio

I Beneficios personales A. Psicológicos		
1. Mejor salud mental y mantenimiento de la misma	2. Desarrollo y crecimiento personal	3. Satisfacción y apreciación personal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sentido holístico de bienestar 2. Manejo del estrés (prevención, mediación y restauración) 3. Catarsis 4. Prevención y reducción de la depresión, la ansiedad y el enojo 5. Cambios positivos en los estados de ánimo y las emociones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Autoconfianza 2. Independencia 3. Competencia 4. Seguridad de si mismo 5. Clarificación de valores 6. Mejoramiento académico y del desempeño cognitivo 7. Autonomía e independencia 8. Sentido de control sobre la propia vida 9. Humildad 10. Liderazgo 11. Aumento de la capacidad estética 12. Aumento de la creatividad 13. Crecimiento espiritual 14. Adaptabilidad 15. Eficiencia cognitiva 16. Resolución de problemas 17. Aprendizaje natural 18. Conocimiento, aprendizaje y apreciación cultural e histórica 19. Conocimiento y comprensión ambiental 20. Tolerancia 21. Competitividad balanceada 22. Vida balanceada 23. Prevención de problemas en jóvenes en riesgo 24. Aceptación de las propias responsabilidades 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sentido de libertad 2. Autoactualización 3. Fluidez y absorción 4. Euforia 5. Estimulación 6. Sentido de aventura 7. Desafíos 8. Nostalgia 9. Calidad de vida y/o satisfacción con la vida 10. Expresión creativa 11. Apreciación estética 12. Apreciación natural 13. Espiritualidad 14. Cambios positivos de las emociones y el estado de ánimo

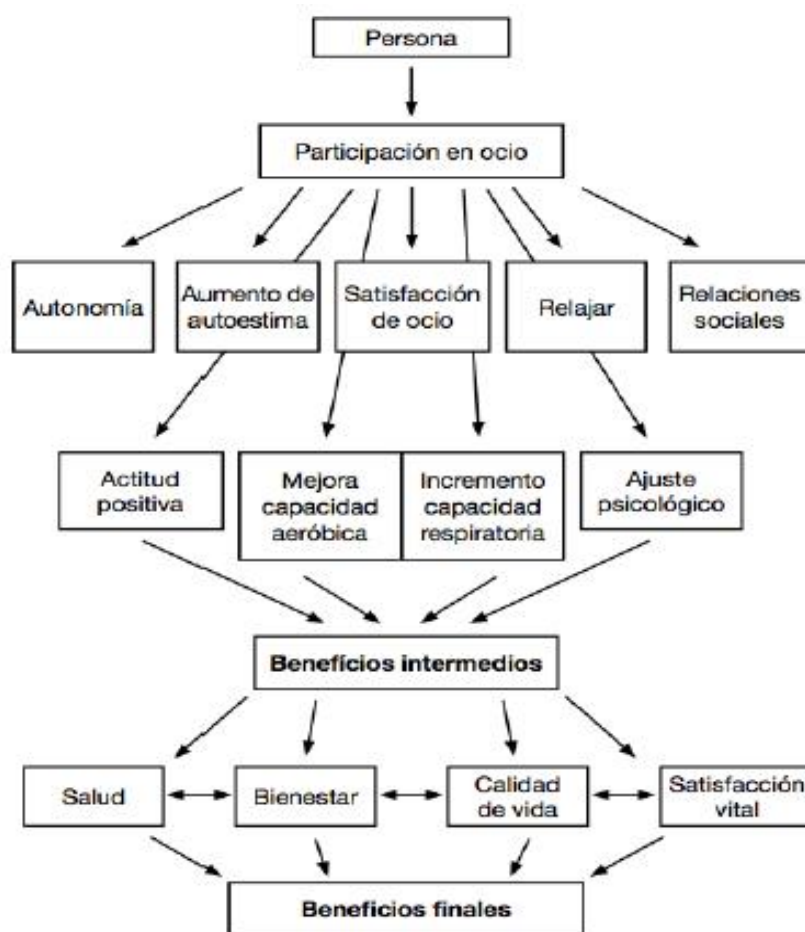
Fuente: Adaptado de Driver y Bruns (1999)

Figura 1.7 Beneficios físico/fisiológicos personales del ocio

I Beneficios personales B. Físico/fisiológicos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beneficios cardiovasculares, incluyendo prevención de ataques 2. Reducción o prevención de la hipertensión 3. Reducción del colesterol y los triglicéridos 4. Mejor control y prevención de la diabetes 5. Prevención del cáncer de colon 6. Decremento de problemas dorsales 7. Reducción de la grasa corporal y la obesidad y /o control de peso 8. Mejoramiento del funcionamiento neuropsicológico 9. Incremento de la masa esquelética y fortalecimiento en los niños 10. incremento de la fuerza muscular y mejor conexión de los tejidos 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Beneficios respiratorios (incremento de la capacidad muscular, beneficios para las personas con asma). 12. Reducción de la incidencia de enfermedad 13. Mejoramiento del control urinario en la vejez 14. Incremento de la expectativa de vida 15. Manejo de los ciclos menstruales 16. Manejo de la artritis 17. Mejoramiento en el funcionamiento del sistema inmune 18. Reducción del consumo de alcohol y uso de tabaco

Fuente: Adaptado de Driver y Bruns (1999)

Figura 1.9 Los beneficios intermedios y finales del ocio

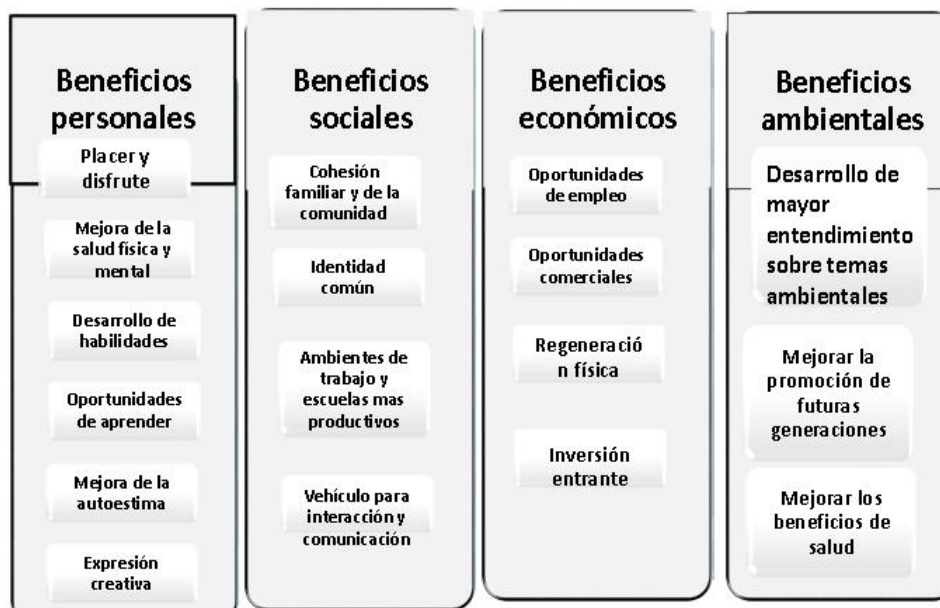


Fuente: Tomado de Monteagudo (2004: 64)

Los autores que han tratado el tema de los beneficios son varios, por lo que concluiremos esta breve revisión con lo siguiente.

Edginton (2007) ve en el ocio múltiples beneficios que apoyan a los individuos, a los grupos y a las comunidades. Entre otros, menciona que hay tres tipos de beneficios del ocio: el primero provee condiciones de mejora para el individuo, el grupo (la familia y la comunidad) y otras entidades como son los parques y espacios al aire libre; un segundo es el de impedir que las condiciones empeoren, sobre todo los programas para los jóvenes que les previene de participar en actividades negativas y el tercero, habilita la realización resultados específicos que satisfacen resultados psicológicos (tales como autoexpresión). Añade que los beneficios personales pueden clasificarse en cuatro categorías, semejantes a las propuestas por Driver y Bruns (1999), como se muestra en la siguiente figura:

Figura 1.10 Beneficios del ocio



Fuente: Adaptado de Edignton (2007: 39)

De manera general, podemos considerar que el ocio aporta beneficios a nivel personal y comunitario. La satisfacción de nuestras necesidades de ocio y está asociado a la calidad de vida, por lo que nos detendremos brevemente en estos aspectos.

1.4.1 El ocio satisface necesidades

Setien (2000) propone que la calidad de vida de la sociedad depende de la satisfacción de las necesidades materiales y no materiales. El ocio como una necesidad humana, tiende a que su satisfacción se convierta en un indicador directo de calidad de vida. Cuenca (2000) ve en el ocio la posibilidad de aliviar la insatisfacción y el aburrimiento que tienen muchas sociedades, lo que significa que el ocio satisface necesidades muy diversas de los seres humanos. Elizalde (2009) profundiza y plantea cinco satisfactores en el ocio y los diferencia del siguiente modo:

1. Satisfactores destructores. Son aquellos que, al ser aplicados con la intención de satisfacer una determinada necesidad, no solo aniquilan la posibilidad de su deleite en un plazo mediano, sino que imposibilitan, por sus efectos colaterales, el adecuado bienestar de otras necesidades. Un ejemplo puede ser lo que ocurre con las borracheras en que terminan hoy gran parte de las celebraciones colectivas (partidos de fútbol, bailes, casamientos, etc.) y que se traducen en agresiones y destrucción. Apuntando a un ocio mal entendido termina obstruyendo el desarrollo de la libertad, la participación y el entendimiento.
2. Pseudosatisfactores. Estimulan una falsa sensación de dicha de una necesidad determinada. Tenemos amplios ejemplos de este tipo de satisfactores tales como la publicidad o la moda que parecen

compensar la necesidad de identidad; o la prostitución que aparenta satisfacer la necesidad de afecto; los programas sobredirigidos o tecnocráticos de animación sociocultural que influyen e integran la necesidad de ocio o de participación; la democracia formal que simula reparar la insuficiencia en la participación.

3. Satisfactores inhibidores. Son los que satisfacen en exceso una necesidad determinada que dificulta seriamente la posibilidad de desagaviar otras carestías. Un ejemplo puede ser el paternalismo que, al pretender compensar la necesidad de protección, termina inhibiendo la euforia de carencias de entendimiento, participación, libertad, identidad etc., aspectos básicos para una adecuada experiencia de ocio.
4. Satisfactores singulares. Son aquellos que apuntan a la satisfacción de una sola necesidad, siendo neutros respecto al gozo de otras necesidades. Podemos pensar en los clásicos programas de suministros de alimentos que solo compensan la necesidad de subsistencia; los espectáculos deportivos y los tours dirigidos que solo recompensan la falta de un ocio primario, poco complejo.
5. Satisfactores sinérgicos. Referidos en aquellos que, por la forma en que satisfacen una necesidad determinada, y a su vez estimulan y contribuyen a una complacencia simultánea de otras privaciones. Su principal atributo es el de ser contrahegemónicos en el sentido de que revierten racionalidades dominantes tales como las de competencia y coacción. Un ejemplo clásico puede ser la televisión cultural que satisface la necesidad de ocio, pero a la vez estimula el agrado de la escasez de entendimiento e incluso las necesidades de identidad y participación.

Identificar si las personas se encuentran satisfechas con sus prácticas de ocio y tratar de comprender qué tipo de satisfactores obtienen, influirá y determinará la permanencia de las mismas en su vida. Lo que nos indica que solo aquellas experiencias que compensen adecuadamente las necesidades de ocio de carácter positivo serán las más convenientes para proporcionar beneficios asociados a la calidad de vida.

1.4.2. El ocio y su relación con la salud

Como se acaba de señalar desde un punto de vista positivo las experiencias de ocio proporcionan salud, hemos de pensar que los beneficios concluyen en esa realidad de un modo conjunto y complejo. Nos detenemos ahora en este aspecto. Iso Ahola (1997), al referirse al concepto de salud, no solamente se refiere a la ausencia de enfermedad, sino incluye aspectos positivos como son los físicos, los mentales y los de bienestar social. Es en este sentido que el ocio se entiende como un constructo que se refiere más al estado del ser que al tiempo, el dinero o la actividad. Menciona que para que el ocio exista y se pueda definir, se tiene que controlar la propia conducta y tener el sentido de libertad percibida y motivación intrínseca.

Iso-Ahola (1997), subraya la influencia que el ocio puede tener sobre la salud, y la presenta de dos maneras:

1. Por sí mismo el ocio conduce a la salud. La sola presencia de ocio en la vida diaria de una persona tiene consecuencias para su salud. El hecho de que un individuo reconozca sus valores y se comprometa con el ocio por el ocio mismo, contribuye a su salud.
2. También, como herramienta, el ocio puede lograr ciertas consecuencias en la salud.

Ya sea que el ocio se use como un fin en sí mismo o como una herramienta, el ocio tiene que ser descubierto por la persona. Iso-Ahola y Mannell (1985) proponen que esto ocurre en los niveles cognitivo, afectivo y conductual. A nivel cognitivo, la gente adquiere información sobre el ocio y se concientiza sobre el potencial que tiene para su vida. Afectivamente, el descubrimiento se refiere al desarrollo del gusto por el ocio en general y por ciertas experiencias de ocio. Finalmente, la gente descubre que son capaces de participar y tener experiencias de ocio. Desafortunadamente este encuentro no es fácil para mucha gente, debido a la falta de información y a las actitudes que pueden convertirse en una limitación para la participación en el ocio.

Debido a que la sociedad no promueve o motiva a la gente a descubrir el ocio y los dirige a un estilo de vida sedentario, en lugar de proporcionar actividades de ocio significativas para el crecimiento y desarrollo, las personas a menudo recurren a actividades pasivas para dispersarse de sus problemas diarios. Pero esto no conduce a tener salud mental ni salud física sino todo lo contrario, escaparse a través del ocio genera problemas desde el punto de vista psicológico ya que conduce al aburrimiento, y con esto se alimenta la apatía y la depresión. Otros factores que contribuyen al aburrimiento en el ocio son una pobre actitud hacia este, el hecho de vivir una ética desmedida hacia el trabajo, ausencia de habilidades en el ocio, barreras para participar en él y en general una muy pobre motivación personal.

Para que una persona obtenga los beneficios que el ocio puede ofrecer a su salud, es necesario que lo descubra y no lo use negativamente, como son las conductas sedentarias o las que dañen su salud, como el uso de las drogas. La influencia que tiene la actividad física en la salud mental se ha constatado de la siguiente manera:

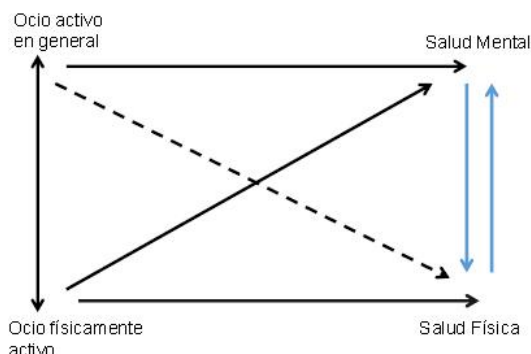
1. Hay evidencia que sugiere que el ejercicio físico mejora el funcionamiento cognitivo en los seres humanos, especialmente en la gente de la tercera edad.
2. El ejercicio físico reduce la depresión y la ansiedad, y produce estados de ánimo positivos, también se ha encontrado que el ejercicio ayuda a prevenir y tratar psicopatologías.
3. El ocio activo físicamente, así como el ocio de reto y desafío, mejora significativamente la autoestima y el autoconcepto de los participantes.
4. Finalmente, se sabe que la interacción social es tanto un motivador como un beneficio que se obtiene al participar en la actividad física.

Las personas describen que las mejores experiencias de ocio son aquellas que conducen a sentimientos positivos y entre estas se encuentran aquellas en la que se participa de manera directa y se llevan a cabo en encuentros con amigos. Cuando se está en un club y se socializa con gente que conociste ahí o fuera de las actividades, las personas incrementan la adherencia al ejercicio y consecuentemente aumentan los beneficios sociales. Es decir, el compromiso con la actividad física o el ejercicio tiene una relación significativa y positiva con el bienestar psicológico general y la satisfacción en la vida.

En otras palabras, los estilos de vida de ocio activo se correlacionan con el incremento de bienestar psicológico, autoestima y autoconcepto positivo, interacción social, felicidad, satisfacción en la vida y reducción de la depresión (Iso-Ahola, 1999). Sin embargo, hay resultados que reportan que los mismos beneficios pueden ser obtenidos de actividades de ejercicio físico en el ocio y de actividades de ocio no físicos. También se puede considerar que un estilo de vida activa en el ocio es bueno tanto para la salud mental como para la salud física, especialmente si incluye la participación en los deportes.

La Figura 1.11. muestra la relación entre el ocio y la salud. La línea negra refleja evidencia empírica bien establecida, y la línea de puntos solo tiene evidencia tentativa.

Figura 1.11 El ocio y variables de la salud



Fuente: Adaptado de Iso-Ahola (1990: 247-279)

Los estilos de vida de ocio activo colaboran en la regulación de las emociones, el estrés o los problemas diarios. Algunas personas pueden enfrentar al estrés de mejor manera que otros debido a sus recursos para resistirlo. Wheeler y Frank (1988) encontraron que el ocio activo era uno de los cuatro protectores del estrés y el bienestar. Para las personas que usan el ocio adecuadamente en la promoción de la salud, existen dos líneas de investigación que fundamentan esta propuesta:

1. Kobasa, Maddi, Puccetti, y Zola (1985), sugieren que una personalidad fuerte se protege del estrés porque ayuda a la gente a transformar los eventos en formas menos estresantes. Debido a que su orientación

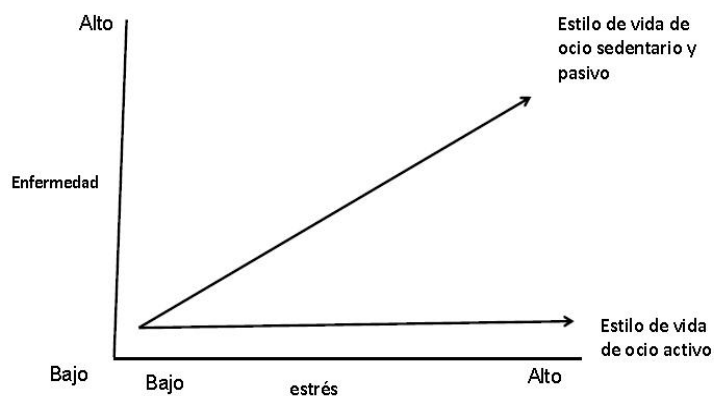
general hacia el reto, el control y el compromiso, les capacita apreciar el estrés y la tensión de forma manejable.

2. El trabajo de Dienstbier (1989), refiere que ciertas actividades físicamente desafiantes construyen al desarrollo del rigor, algo que es relevante en las situaciones amenazantes y de reto ya sean físicas o mentales.

Otra dimensión de los estilos de vida de ocio activo que reduce el estrés es el apoyo social, Iso-Ahola y Coleman (1993), estudiaron el ocio como oportunidad para la regulación y logro de un nivel óptimo de interacción social diaria. Se usa para el desarrollo y mantenimiento de compañía y amistad. También se encontró que los contactos sociales y la construcción de redes a través de la participación en el ocio y el deporte eran críticos para los esfuerzos de los inmigrantes, para asimilar su nueva cultura y comunidad. Los amigos que se hacen en el ocio sirven como recursos para apoyo social, el cual ayuda a la gente en tiempos de emergencia y crisis.

En la Figura 1.12 se ilustra la hipótesis de almacenamiento (*buffering*) del ocio (Iso-Ahola, 1997). Se observa que el estilo de vida activo protege en contra de las enfermedades físicas o mentales cuando el estrés incrementa, mientras que los estilos de vida de ocio pasivos fallan. Por lo que el ocio puede ser usado tanto a corto como a largo plazo para enfrentar el estrés.

Figura 1.12 El efecto almacenamiento (*buffering*) del estilo de vida de ocio activo



Fuente: Adaptado Iso Ahola (1997: 140) en Work, Leisure and Well Being

Como conclusión comentaremos que el efecto del ocio en la salud es principalmente una cuestión psicológica. Obviamente el ocio no puede proteger o mejorar la salud si la sociedad piensa que el ocio no es importante o que ellos tienen muy poco. Sin embargo, esto no se puede resolver solamente incrementando el tiempo de ocio, ya que la humanidad en general tiene tiempo libre más o menos suficiente. Una parte del problema es la tendencia de la sociedad a considerar la cantidad de tiempo trabajado, ya que si se sobrestima el trabajo, se minimiza el tiempo

de ocio. Como consecuencia la gente cree que no tiene tiempo de ocio o tiempo para nada, el resultado es un estilo de vida sedentario.

Como resultado, tenemos que el problema del ocio es doble, por un lado, mucha gente falla en encontrar ocio y es incapaz de usarlo para el bien de su salud y otros beneficios asociados; por el otro no son educados para esta búsqueda. Por lo tanto, hay muchas personas que se dan cuenta del potencial del ocio, pero fracasan en emplearlo en conductas promotoras de salud, más bien usan las actividades de su tiempo libre como escape o como una distracción. Estas situaciones hacen ver que los beneficios del ocio tienen mucho que ver con la percepción del ocio, el modo de comprenderlo y vivirlo mentalmente. De ahí que, para poder garantizar que las personas obtengan beneficios de las experiencias de ocio y recreación, es necesario que se les eduque. La educación del ocio contribuye a la calidad de vida a través de la reducción de diferencias de grupos sociales y garantiza la igualdad de oportunidades y de acceso de recursos.

1.5 Dos conceptos esenciales a la experiencia de ocio: la motivación y las barreras

Inherentes al estudio de la experiencia de ocio, encontramos en estos dos conceptos, los elementos para poder profundizar en los aspectos que nos hacen participar y permanecer en las actividades y que promueven e inhiben nuestra asistencia.

1.5.1 Ocio y motivación

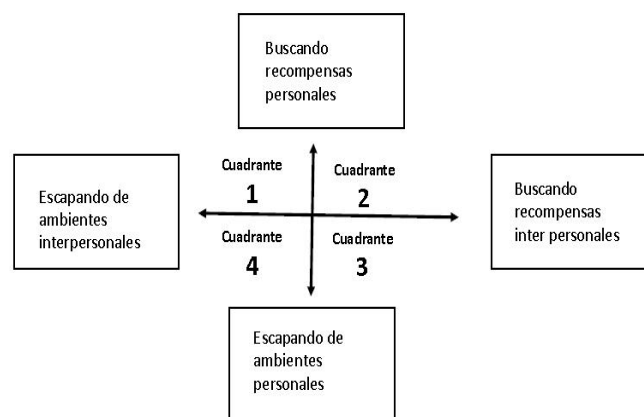
Si la participación en las prácticas de ocio puede ser fuente de disfrute, satisfacción, salud y de otros muchos beneficios, profundizar en las motivaciones es un tema importante para comprender los comportamientos de ocio, tanto en sus fases iniciales como en las de permanencia. El estudio de la motivación busca comprender por qué las personas elijen unas determinadas experiencias de ocio y las realizan con definitiva intensidad y persistencia. Partimos de la idea de motivación como una consideración por la cual una persona decide participar en unas conductas particulares en unos categóricos tiempos. La motivación también es un proceso que empieza con una necesidad percibida, ya sea psicológica o fisiológica y que mueve a la persona hacia una conducta.

Aunque la bibliografía sobre motivación es muy extensa, lo que nos interesa destacar aquí es su relación concreta con el ocio. De ahí que seleccionemos aquellos planteamientos que consideramos más generalizados y que también nos ayudan a profundizar más en nuestro estudio. En este sentido conviene recordar la teoría de la autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan (1991), en la que proponen que las personas se motivan frecuentemente al involucrarse en actividades que les permita autonomía y que sean capaces de ejercer el control efectivo sobre el ambiente. La autodeterminación puede valorar las consecuencias desde diferentes tipos de motivación. Para Deci y Ryan (1991), la motivación puede representar tres grandes

tipos: intrínseca, extrínseca y amotivación. Estas representan los grados de autodeterminación. Un individuo tiene motivación intrínseca si se involucra en una actividad por el placer o la diversión de hacerla. En cambio, la motivación extrínseca la divide en dos subtipos: motivación extrínseca autodeterminada y motivación extrínseca no autodeterminada. En ambas motivaciones, la persona se involucra en una actividad por otras razones. Finalmente, la amotivación se refiere a conductas sin motivos, en donde los individuos perciben una ausencia de contingencia entre su conducta y sus resultados. Argyle (1996), defiende que, normalmente, las personas deseamos mantener un sentimiento de elección sobre lo que pasa, aunque no siempre podamos controlarlo. Esta sería una de las razones por la que los jóvenes dedican mucho tiempo, energía y dinero en actividades de ocio, para poder mantener buenas relaciones con los amigos.

Por su parte, Iso-Ahola (1989) elaboró dos dimensiones básicas en la conducta del ocio que se asocian a buscar y escapar. Este autor considera que, por un lado, el ocio sirve para que las personas escapen de sus problemas y dificultades cotidianas; por otro, está la tendencia a buscar satisfacción psicológica, que se convierte en otra fuerza motivacional para alentar la participación en el ocio. Esa satisfacción puede encontrarse en situaciones diversas de tipo personal, tales como buscar retos, aprender, explorar o relajarse o de carácter interpersonal, como el contacto social y la interrelación. A partir de estas dos variables, el autor propone los siguientes cuadrantes en la motivación del ocio.

Figura 1.13 Motivaciones de búsqueda y escape de participación en el ocio



Fuente: Adaptado de Iso-Ahola (1982: 260)

En la figura 1.13, Iso-Ahola al describir cada uno de los cuadrantes, incluye y relaciona las motivaciones de búsqueda y escape en el ocio de la siguiente manera:

Cuadrante 1: la necesidad de escapar de ambientes interpersonales (la familia o situaciones de grupo) y el deseo de buscar recompensas personales (descansar y relajarse).

Cuadrante 2: el deseo de buscar recompensas intrínsecas.

Cuadrante 3: la necesidad de escapar de ambientes personales (problemas y dificultades personales) y el deseo de buscar recompensas interpersonales (actividades culturales o de grupo).

Cuadrante 4: el deseo de escapar de todos los ambientes diarios.

Podemos observar que en su propuesta de Iso-Ahola (1982) considera que la satisfacción y la realización son aspectos esenciales para explicar la participación de un individuo en el ocio. El autor propone una explicación mucho más amplia de la motivación para participar en el ocio, en la que consideró las necesidades, los beneficios y las satisfacciones en las actividades de ocio. En este caso, separa la motivación de las conductas en el ocio en dos aspectos: uno asociado a los factores que representan las causas «abiertas» de la conducta en el ocio, más fáciles de evaluar que las causas «ocultas»; y el segundo que considera la influencia situacional y el ambiente social que afectan tanto a las causas abiertas como a las ocultas.

En la figura 1.4, Iso-Ahola (1980) presenta el modelo piramidal, con una propuesta de cuatro niveles diferenciados de causalidad en la conducta del ocio:

1. Disposiciones biológicas y procesos de socialización que incluyen: el diagnóstico del temperamento del individuo, su historia biológica de vida, las experiencias psicosociales de su historia temprana, el acceso a la información, cultura, sus habilidades y los hábitos de ocio familiares y de su grupo de pertenencia.
2. Necesidad de actividad óptima. Las diferencias individuales generan diferentes niveles de necesidades de actividad. Las actividades de ocio deben estar en medidas aceptables para cada sujeto.
3. Motivación intrínseca y percepción de libertad. La conducta de ocio puede ser explicada en términos de motivación intrínseca, debido a que las personas participan en actividades de ocio por recompensas intrínsecas, sentimientos de autodeterminación y competencia personal, no por influencias externas.
4. Necesidades de ocio. La determinación de las necesidades de ocio, por su carácter de inmediatez, puede encubrir la influencia de las determinantes anteriores de la pirámide.

Estas precisiones conducen a una afirmación semejante a la comentada aquí. Las conductas de ocio están motivadas por dos fuerzas simultáneas: el deseo de escapar de la rutina y los ambientes estresantes, y una búsqueda de oportunidades recreativas que conlleven recompensas intrínsecas. La representación de esta propuesta quedaría así:

Figura 1.14 Modelo de cuatro niveles de causalidad en la conducta del ocio



Fuente: Adaptado de Iso-Ahola (1980: 228)

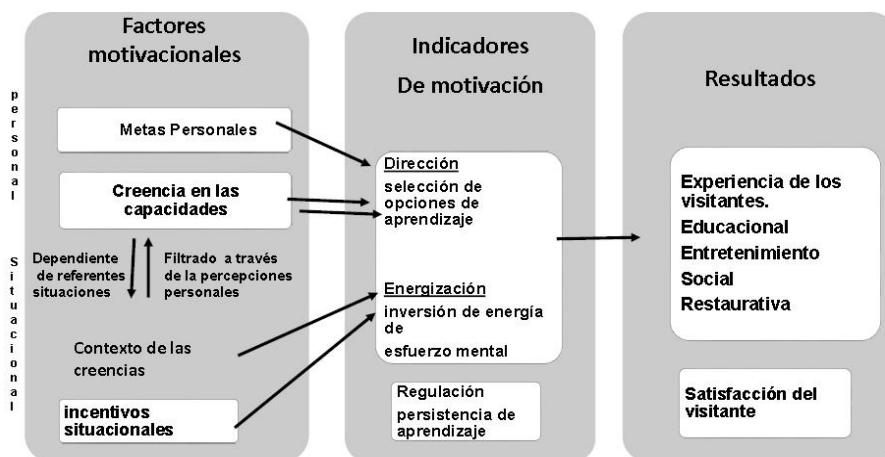
Este planteamiento, corresponde con puntos de vista de otros autores, tal es el caso de Bear y Ragheb (1983), quienes partiendo de consideraciones que están presentes en los estudios comentados, sintetizan en cuatro categorías los motivos o componentes para participar en el ocio en función de su predominio intelectual, social, competencial o de huida. De este modo, la motivación en el ocio podría considerarse:

1. Intelectual. Referida a actividades de pensamiento, tales como el aprendizaje, la exploración y el descubrimiento de crear o imaginar.
2. Social. Si se haya comprometida al desarrollo de la amistad, la razón social y las relaciones interpersonales.
3. Competencia. Cuando se asocia al logro de tareas, a enfrentarse a retos y a competir por la victoria.
4. De escape. Cuando lo que nos motiva es escapar y huir de situaciones de la vida sobrestimulantes, evitando las tensiones diarias y buscando la relajación.

Esta síntesis ayuda a comprender mejor el fenómeno, que para otros autores como Crandall (1980), era mucho más complejo. En este caso, el autor enumera 17 motivos diferentes tales como: disfrutar de la naturaleza, escapar de la civilización, de la rutina y la responsabilidad, ejercicio físico, creatividad, relajación, contacto social, conocer nuevas personas; contacto heterosexual, contacto familiar; reconocimiento y estatus, poder social, altruismo, búsqueda de estímulos, auto actualización, logros, desafíos, competición, matar el tiempo, evitar el aburrimiento y desarrollo intelectual. Años más tarde, Kabanoff (citado en San Martín, 1997), reduce el listado a once motivos: autonomía, relajación, actividad familiar, escapar de la rutina, interacción, estimulación, utilización de habilidades, salud, estima, desafíos, competición y liderazgo y poder social. Siendo todas ellas posibles hemos de reconocer que los trabajos de Bear y Ragheb (1983) e Iso-Ahola (1982) nos ayudan mucho más a comprender una situación global, que nos interesa aquí.

Finalizamos este apartado recogiendo las aportaciones de Packer (2004), en la figura 1.15, más cercanas en el tiempo, en las que se recogen y actualizan, de algún modo las consideraciones comentadas hasta aquí. Packer (2004) nos presenta los siguientes factores e indicadores motivacionales del ocio.

Figura 1.15 Factores en las motivaciones del ocio



Fuente: Adaptado de Packer (2004: 39)

Parcker propone las relaciones dentro de tres grupos de variables: factores motivacionales definidos en términos de componentes personales y situacionales; los indicadores de motivación definidos en términos de dirección selectiva, energización y regulación de conducta y los resultados de la visita, definidos en términos de las experiencias de aprendizaje de los visitantes y las relaciones entre aspectos educacionales, de entretenimiento, sociales, reparadores, experiencias y su satisfacción con la experiencia. Las metas personales representan los resultados deseados y no deseados que el individuo desearía lograr o evitar.

En esta propuesta, el autor presenta una mirada integradora de la motivación. Los factores motivacionales presumen el impacto de conductas selectivas, la selección de una acción sobre otra y regulaciones de conductas relacionadas al mantenimiento o selección repetida de una acción a través del tiempo. Estos patrones conductuales actúan como indicadores de conductas motivadas y demuestran cómo y en qué grado, los individuos que invierten en una actividad dada sus talentos y esfuerzo, pueden obtener los resultados deseados: logro, crecimiento personal o satisfacción en la vida. Los indicadores de motivación se enfocan en la dirección selectiva, que regulan las conductas de aprendizaje, mientras que los resultados deseados son considerados en términos de las experiencias de aprendizaje y satisfacción.

1.5.2 Sobre las barreras del ocio

Hablamos de barreras para referirnos a muchos factores que logran impedir la participación en las prácticas y experiencias de ocio, alejándonos de lo que verdaderamente nos gusta hacer. Estas dificultades surgen por limitaciones del

contexto como pueden ser la inexistencia de espacios adecuados, estereotipos, tradiciones selectivas, creencias, costumbres etc. También encontramos personas a quienes les gustaría tener experiencias, pero no cuentan con los recursos financieros que las puedan respaldar.

Estas barreras o restricciones, nos dicen Charlton, Potter, McGinigal, Romanou, Slade y Hewitson (2010) consideran factores intrapersonales, interpersonales y externos.

Los intrapersonales, se refieren a las actitudes, creencias o conocimiento que los individuos tienen desde su ambiente familiar, social y cultural. Aquí también se incluyen la influencia de experiencias pasadas que definen la participación.

Los factores interpersonales pueden venir de los amigos o familiares que participan en las prácticas y de la influencia del ambiente social, tales como la aprobación de la comunidad y la presión social.

Los factores externos son los que tienen obvia influencia para participar o no, ya que están fuera del control de los individuos y pueden incluir: las características del lugar, ya sea si es seguro o no; la limpieza del mismo o, en su caso, que las instalaciones no incluyan acceso para diferentes capacidades; la calidad de cómo se ofrece el servicio: si está bien organizado, si los horarios son adecuados, etc.; la facilidad de acceso e información actualizada y que se desconozcan los beneficios de la actividad.

Aparte de los factores, intrapersonales, interpersonales y externos, existen circunstancias personales que incluyen las capacidades mentales y físicas, el nivel de salud o de educación, el compromiso con el trabajo o con la familia y naturalmente el ingreso. Todo lo anterior incide en la disposición y habilidad de las personas para dedicarle tiempo, dinero, habilidad y energía.

Así podríamos seguir enumerando situaciones por las que el ocio se ve frenado y académicamente se estudia bajo el epígrafe de barreras para el ocio. Entre los múltiples autores que se detienen a estudiar este aspecto, Cuenca (1999) sintetiza la cuestión a diferenciar entre barreras intrínsecas y extrínsecas.

Las barreras intrínsecas hacen referencia a las situaciones internas de las personas que impiden un real aprovechamiento de las oportunidades y condiciones existentes en su medio, o la capacidad de exigencia cuando se carece de ellas. Así ocurre con aspectos tales como el desconocimiento de las oportunidades que existen, lo que constituye una barrera de tipo intrínseco. De la misma manera, es una barrera de este tipo el asumir que, por su condición de vulnerabilidad, no tiene derecho a acceder o hacer uso de un determinado tipo de equipamiento o programa.

Son barreras intrínsecas las valoraciones negativas sobre el ocio y la recreación. Pensar, por ejemplo, que son experiencias poco serias, que realizándolas se pierde tiempo o que bajo su situación debe dedicarse a las actividades llamadas productivas. En este mismo sentido, encontramos que, por tener valoraciones negativas, no se accede al conocimiento de los aportes y beneficios de estas prácticas, lo que a su vez conlleva a las personas a no tomar decisiones sobre la presencia de

este tipo de prácticas en sus vidas. Otro aspecto en esta dirección se configura cuando las personas no reconocen el ocio y la recreación como derechos que deben ser exigidos. Esta situación apoya a que no haya acciones que demanden a los estados su garantía, dejando como único escenario para su supuesta garantía al mercado, con todas las consecuencias que ello trae.

Las barreras extrínsecas se orientan hacia el análisis de aspectos que son externos a las personas. Condiciones poco favorables para la garantía del derecho al ocio y la recreación. En esta categoría se incluyen situaciones tales como la ausencia de marcos legales adecuados o la poca aplicación de los ya existentes, que permitan garantizar el derecho al ocio y la recreación de las personas en situación de vulnerabilidad. Si estos aspectos no son reconocidos como valiosos para el bienestar humano, no es necesario construir referentes que posibiliten la promoción de condiciones y oportunidades de acceso. Esta es una de las barreras más importantes para la instauración de procesos sostenidos que permitan el acceso a las prácticas y beneficios.

Igualmente, aspectos como la ausencia de equipamientos o mala calidad de ellos, la dificultad del acceso a los existentes en la ciudad, la falta de recursos o la presencia de actores armados que ocupen los equipamientos como lugares de encuentro y operación, se convierten en barreras para que la población pueda acceder a condiciones adecuadas. Una barrera más que se presenta en torno este tema, tiene que ver con las intervenciones asistencialistas que diferentes instituciones implementan, reproduciendo la dependencia de las comunidades en condiciones de vulnerabilidad. Hay otras que se pueden identificar a partir de las imposiciones de los adultos hacia las generaciones más jóvenes: las jornadas de trabajo, los desajustes entre las necesidades y deseos, intereses y realidades, así como «el desconocimiento de las oportunidades de ocio que ofrece el medio o las instituciones del entorno, además de la falta de las habilidades necesarias para realizar alguna actividad».(Wertheimer, en Cuenca, 2014).

En definitiva, la reflexión sobre las barreras, resulta ser un tema muy sugerente y esclarecedor a la hora de estudiar la realidad del ocio de una persona, una familia, una comunidad o un país. Nos permiten entender algo más allá de las acciones, como es el sentido de las omisiones. De ahí que será un aspecto que tendremos en cuenta a la hora de realizar el estudio.

1.6. Planteamiento intergeneracional

Todos y cada uno de nosotros formamos parte de una generación, entendiendo por ello al grupo de personas que han compartido o comparten experiencias parecidas, que tienen edades similares y que siguen determinadas tendencias. Los cambios en la dinámica demográfica han permitido que la edad promedio de los mexicanos llegue a los 75 años, lo que nos facilita reconocer tres generaciones de personas autónomas y activas socialmente: jóvenes, adultos y mayores; que coinciden con tres generaciones en la familia: hijos, padres y abuelos.

Pertenecer a una generación brinda características y señales de identidad. Los miembros que las integran aprenden conocimientos específicos, desarrollan potencialidades y habilidades necesarias para adaptarse a las normas sociales y a relacionarse con otros miembros de su generación. Este concepto tan coherente al objeto de la presente investigación, se presenta en tres grandes bloques: el concepto, su relación con la familia y los integrantes de la misma en esta tesis.

Figura 1.16 Elementos en el planteamiento generacional

1.6. Planteamiento generacional		
1.6.1. Concepto de generación	1.6.2. Generación y familia	1.6.3. Generaciones de jóvenes, adultos y mayores

Fuente: Elaboración propia

El tiempo libre y las experiencias de ocio nos dan identidad y nos proveen la oportunidad de aprender de nuestra y de otras generaciones. En Ciudad de México se puede ver que hay familias en las que conviven tres generaciones: abuelos, padres e hijos, de modo que, desde un punto de vista del ocio, podemos preguntarnos: ¿Qué actividades o experiencias prevalecen de la tradición y por tanto, pueden compartirse, o en cuáles son propias de una generación u otra? ¿Es el tiempo libre y el ocio un espacio de convivencia e integración o de distanciamiento y separación?

1.6.1. Sobre el concepto de generación

El concepto generación es un término polisémico que comprende diversas dimensiones, una dimensión relevante es que las generaciones adquieren sus fortalezas en el núcleo familiar. El tiempo libre y el ocio permiten compartir experiencias, dándole oportunidad para poder ubicar los cambios que se dan entre las generaciones. En una familia pueden convivir varias generaciones, por lo que podemos ver aspectos comunes y diferentes en las tres. En el presente estudio intento profundizar en los aspectos comunes y diferenciales de las experiencias de las tres generaciones comentadas.

La discusión sobre las generaciones ha tenido varias propuestas, sin hacer un análisis exhaustivo se presentan algunos pensadores. Martín (2008: 99) anota la importancia que han tenido autores como Comte en el tema. Equipara a las generaciones con un organismo que nace y fenece con una periodicidad matemática, casi no distingue procesos que estén más allá del horizonte netamente biologicista.

Este concepto de generación aparece ligado a las ideas positivistas, menciona Martín (2008), y se relaciona con los espacios de tiempo y de progreso manifestado en ellos. De acuerdo a esta linealidad, el ritmo de las generaciones se podía cuantificar

de acuerdo al tiempo transcurrido entre una generación y otra. Por su parte, el progreso se entiende como el resultado del equilibrio entre los cambios producidos por las nuevas generaciones y la estabilidad sostenida por las anteriores generaciones. Desde esta perspectiva, Comte explicó, de acuerdo a Martín (2008), la objetividad de la historia como una extrapolación de las leyes biológicas, donde la media de la vida y la sucesión de las generaciones son la prueba irrefutable de dicha objetividad.

Por su parte, Martín (2008) señaló que el término generación aludía a cuestiones cualitativas. Sostenía que las generaciones se podían definir en términos de la contemporaneidad, dado que están conformadas por grupos de personas y sujetos que poseen características históricas, intelectuales, sociales y políticas, propias del contexto en el que interactúan.

Cuando la generación se está formando, se apodera del patrimonio espiritual acumulado y se esfuerza en remontarse sobre él. Se halla bajo las influencias de los factores en torno a los cuales agrupamos aquellas condiciones: el de la vida circundante, el de las relaciones que forman la sociedad, el de los estados políticos y sociales infinitamente diversos (Martín, 2008: 101).

Ortega y Gasset (1987) elaboró una propuesta para la comprensión de las generaciones que incluye una taxonomía de edades. Para él, coexisten tres en forma simultánea, los de 20, los de 45 y los de 60 y, cada uno de ellos con su propia visión del «hoy», añade. Pero esto significa que toda actualidad histórica, todo «hoy» envuelve en rigor tres tiempos distintos, tres «hoy» diferentes o, dicho de otra manera, que el presente es rico de tres grandes dimensiones vitales, las cuales conviven alojadas en él, quieran o no, trabadas unas con otras y, por fuerza, al ser diferentes, en esencial hostilidad. «Hoy» es para unos veinte años; para otros, cuarenta, para otros, sesenta; y eso, que siendo tres modos de vida tan distintos tengan que ser el mismo «hoy». Declara que existe un sobrado dramatismo, conflicto y colisión que constituye el fondo de la materia histórica, de toda convivencia actual.

Vemos en la figura 1.17, los conceptos de Donati (1999), donde señala que, desde un enfoque interpretativo, el concepto de generación se ubica en dos líneas: a) como grupo de edad y b) como descendencia parental-familiar. Evalúa dos perspectivas: la generación y el ciclo de vida. Donati plantea que, desde la perspectiva generacional, se observa estabilidad, orientación, intensidad, constancia y compromiso por parte de los miembros de la generación. Y, desde la perspectiva del ciclo de vida, no son constantes.

Añaden Donati y Pandrini (2007) que las generaciones en sentido propio, no pueden ser definidas prescindiendo de la familia, sino que encuentran en las relaciones familiares (de filiación y parentela) su criterio distintivo respecto al concepto más extensivo de generación como grupo de edad, en sentido demográfico (cohorte) o histórico (que puede incluir hasta padres e hijos, en cuanto testimonios o actores de eventos históricos vividos conjuntamente), agrega que una generación es entendida ya sea como descendencia (en sentido antropológico) ya sea como grupo de edad (en sentido histórico).

Figura 1.17 Conceptos de generación

Perspectiva	Concepto
Generación en sentido demográfico. (Cohorte)	Conjunto de los nacidos en un mismo año o en un intervalo de años.
Generación en sentido histórico (Grupo de edad)	Una cohorte de N años vista como un grupo social.
Generación en el sentido antropológico (Descendencia)	Descendencia.

Fuente: Adaptado de Donati (1999: 32)

En otras palabras, la generación se conforma de un grupo de personas que comparten experiencias, creencias y costumbres en un tiempo determinado. Es decir, este concepto se basa en una temporalidad concreta, conformada por una serie de acontecimientos construidos socialmente.

En las sociedades primitivas y antiguas, las generaciones están como contenidas unas en otras, en círculos concéntricos que reproducen la memoria histórica sin cambios relevantes en el paso de una a otra. Al respecto de la sucesión de las generaciones, Donati explica: Una generación, explica Donati (1999), toma literalmente el puesto de la otra porque entra por debajo de ella en todo y por todo, reproduciendo un orden social en el cual las generaciones son equivalentes a los grupos de edad. «Hay, en efecto, ritos de paso muy rígidos. Una generación toma literalmente el puesto de la otra porque entra por debajo de ella en todo y por todo, reproduciendo un orden social en el cual las generaciones son equivalentes a los grupos de edad. Este orden hace coincidir las generaciones intrafamiliares con los grupos de edad en las estructuras sociales». (Donati, 1999: , p.54).

Por un lado, las generaciones constituyen el vehículo básico para que los componentes de una cultura se transmitan. Pero, por otro lado, las generaciones son también la forma en que se representa el cambio cultural, una lucha consigo mismo y con los otros. Este conflicto generacional es inevitable e implica un proceso lento e imperceptible en lo inmediato y que termina por ser absorbido por los cambios de las nuevas generaciones. Como ya apuntara Ortega y Gasset (1987: 20), la nueva visión del mundo, propia de las generaciones jóvenes, es el germen de otra forma de enfrentar la vida que, con el paso del tiempo, se convierte en el espíritu de una nueva época.

Como hemos visto, los autores ponen de manifiesto la importancia de la familia como garante de las dinámicas de las generaciones y en el señalan centro la relevancia de la generación de los jóvenes.

1.6.2 Generación y familia

Una generación adquiere sus fortalezas en el núcleo familiar, cuyas relaciones se contraponen y se encuentran. Si consideramos esta forma de interpretar las generaciones, estas no pueden ser definidas prescindiendo de la familia, sino que

encuentran en las relaciones familiares (de filiación y de parentela) su criterio distintivo respecto al concepto más extensivo de generación como grupo de edad, en sentido demográfico (cohorte) o histórico (que puede incluir hasta padres e hijos, en cuanto testimonios o actos de eventos históricos vividos conjuntamente). La parte desempeñada por las generaciones en la transmisión y en el cambio está ligada al lugar ocupado por la familia en la sociedad. El término generación debería ser usado primordialmente para identificar el orden de descendencia de acuerdo con el rango de los individuos dentro de las familias.

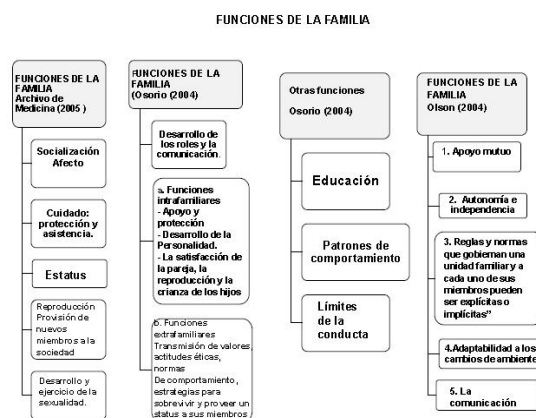
Los cambios en la dinámica demográfica también han modificado la estructura por edad de los hogares, que ahora suelen tener más frecuentemente adultos mayores entre sus miembros, al tiempo que ha descendido la proporción de aquellos que tienen niños pequeños o en edad escolar, es aquí donde podemos identificar el impacto de las relaciones intergeneracionales sobre las personas mayores desde el punto de vista psicológico y social.

La generación, como fenómeno humano-social, efectúa acciones como generar, reproducir y comprender los actos que realizan las personas en las interacciones del hecho social. Por lo tanto, hablar de las funciones y roles de las generaciones implica conocer las condiciones sociales y materiales de los sujetos, los tiempos y contextos en los que se realiza la actividad social, pero, sobre todo, comprender el campo de las subjetividades y representaciones construidas en un marco socio político por los interactuantes.

En el mundo globalizado en el que las características y funciones generacionales han sido modificadas y los procesos de socialización son más vertiginosos, la familia, inserta en los medios laborales, ha descuidado el ejercicio de una vida con valores. Los usos del tiempo cada día son más acelerados por la vorágine de una sociedad neoliberal y los mercados internacionales.

A continuación, en la figura 1.18, presentamos propuestas de las funciones de la familia, elaboradas por varios autores e instituciones:

Figura 1.18 Funciones de la familia



Fuente: Adaptado de Osorio (2004: 17-19), Olson (2004: 28) y Archivos de medicina (2005: 15)

Se observa que los autores coinciden en que una de las funciones más importantes de la familia es, la socialización. Las personas desarrollan su socialización gracias a que la familia interactúa dentro y fuera de ella. Esto quiere decir que la función de mediación social supone que, en el interior de la familia, existen valores y dinámicas imprescindibles para la vida en el espacio público.

También concuerdan en que la familia establece patrones de comportamiento, ya que la dinámica familiar establece y pone límites que definen quién y cómo participa dentro de la familia. Coincidente con esto, la familia también crea medidas y normas que gobiernan la unidad familiar y a cada uno de sus miembros. Los criterios influyen en los patrones de interacción y las conductas consideradas como aceptables.

Aunada a las funciones importantes, los autores armonizan en la función de educación que tiene la familia para que los individuos aprendan y sean responsables del apoyo mutuo y de ayudar a otros. Con esto, los integrantes de la unidad familiar, aprenden los roles que desempeñarán durante toda su vida.

Sabemos que la familia se ha transformado a lo largo del tiempo. Se ha adaptado y reestructurado de tal modo que ha podido seguir funcionando. Osorio (2004) divide las funciones en intrafamiliares y extrafamiliares. De tal manera que los miembros de la familia aprenden ayudarse y a responder a las presiones externas.

Finalmente, en esta revisión, encontramos lo planteado por Olson (2004) que distingue cinco funciones básicas que son realizadas por las familias.

La primera se refiere al apoyo mutuo. En esta incluye el apoyo físico, financiero, social y emocional. La segunda contiene la autonomía e independencia: para Olson (2004) la familia facilita el crecimiento personal de cada miembro, pero también extiende la frontera de la familia separándola de la misma, es decir las familias hacen cosas juntos, pero también separados. La tercera encierra reglas y normas que gobiernan a la unidad familiar, así como a cada uno de sus miembros. Estas pueden ser explícitas o implícitas, ya que incluyen patrones de interacción, conductas consideradas como apropiadas, la privacidad y la autoridad dentro de la familia. En la cuarta función, la adaptabilidad a los cambios de ambiente, Olson (2004) plantea que toda familia debe adecuarse a cualquier situación interna o externa que tiene en el cambio el fin de mantener la funcionalidad y la continuidad de la familia. Por último, señala la comunicación en la familia que puede darse de manera no verbal y verbal y, son precisamente los canales de comunicación, los que pueden entorpecer o hacer funcionar una familia.

De acuerdo a lo anterior, se piensa que cada persona pertenece a una sola generación; sin embargo, el aspecto biológico no es un rasgo representativo de los fenómenos sociales. La simple coincidencia de haber nacido en una fecha señalada no significa que esa persona pertenezca a una determinada generación. Esta coincidencia puede aportar experiencias y modelos de pensamiento específicos, sin embargo, para ser miembro de una generación se necesita crear vínculos de naturaleza social e intelectual, de una generación efectiva.

Los integrantes de una generación pertenecen a grupos concretos, en los que se producen influencias de diversa índole: espirituales, morales y culturales, entre

otras, conformando tipologías ideológicas que caracterizan a esta y de las que han surgido movimientos sociales que han originado el cambio. Por lo tanto, las generaciones han desempeñado un rol muy importante en las relaciones de las personas y en la movilidad social. En este sentido, las generaciones se van conformando desde las relaciones familiares. Finalmente, esas relaciones se expanden a otras realidades sociales como los amigos, la escuela o las instituciones creando un proceso de hibridación que impacta en la trascendencia de la generación.

1.6.3 Las generaciones de jóvenes, adultos y mayores.

Cada generación es depositaria de valores, costumbres, creencias y significados que integran un modelo sociocultural que se trasmite a través de este vehículo, por lo que cada generación es responsable de la forma de ser y de pensar del grupo de personas que la conforman. «Cuando cambian las condiciones de reproducción de los grupos sociales y por ende, las condiciones materiales y sociales de producción de nuevos miembros, es cuando se producen diferencias de generaciones: Los nuevos miembros son generados de manera distinta» (Bourdieu, 1998: 84).

Si los ciclos de vida de una generación, en el pasado eran ritmos más lentos, en la actualidad y con los avances de la información, este ritmo se vuelve más acelerado, por lo que el cambio generacional se da de manera más rápida. Lo interesante de la sucesión de las generaciones es que muchas veces ocurren dentro de un mismo grupo familiar donde pueden coexistir numerosas realidades y formas de ver el mundo, ya que viven los hijos con los padres y los abuelos. Normalmente, una familia con tres generaciones es el caso más común de coexistencia generacional, aunque muchas veces las diferencias culturales o sociales entre pares de generaciones no estén claramente delimitadas.

Analizados los conceptos de familia y generación, se destacan algunos comportamientos y prácticas sobre el tiempo libre y las características comunes de las generaciones que estudiaremos aquí. En este apartado se abordarán las características de las generaciones participantes en el estudio, muestras de los protagonistas, en las que trataremos de establecer qué ámbitos y dimensiones son las que abarcan en sus diversas actividades los jóvenes estudiantes, sus padres y sus abuelos.

La generación de los jóvenes

Los estudios de estadísticas más importantes sobre la población mexicana del INEGI, revelan que, en México, de los 106,7 millones de habitantes, más de 29 millones son jóvenes. Es decir, un poco más de la cuarta parte de la población tienen entre 15 y 29 años de edad. De ellos 14.4 millones son hombres y 14.7 millones mujeres, y poco más de uno de cada tres jóvenes se encuentra estudiando. La importancia numérica de la juventud es manifiesta, de manera que lo que hacen y planean hoy en su tiempo libre tendrá repercusiones en el futuro en México, considerando que, cuando lleguen a la edad de 65 años, por primera vez en la historia del país, habrá más adultos mayores que jóvenes.

Los jóvenes participantes del estudio se encuentran, de acuerdo a Erikson (1997), en el estadio de joven adulto. En esta etapa, los jóvenes adultos se encuentran preocupados por los tiempos de su vida. Los más significativos son: la procreación, el trabajo y el tiempo libre. Los principios de orden social que nacen en este estadio se expresan en las relaciones sociales de integración y compromiso en instituciones y asociaciones culturales, políticas, deportivas y religiosas.

En investigaciones relacionadas con el tipo de actividad que realizan los jóvenes en su tiempo libre, se encontraron los siguientes datos: en la encuesta Mitofsky (2010) realizada a tres mil personas mayores de 18 años sobre actividades en tiempo libre, respondieron preguntas sobre la frecuencia con la que asisten al cine y al teatro, el tiempo que dedican a la lectura, la fiesta y a realizar viajes. Los datos reportaron que el 68.7% de los jóvenes viajan al menos una vez fuera de la Ciudad de México; el 53.9% va por lo menos una vez al cine; el 51.5% lee un libro y se emborracha y solo un 27.7% va a un museo. En cuanto al número de veces que en realidad viajan o asisten a museos, los jóvenes lo hacen de la siguiente manera: viajan 4.4 veces de promedio fuera de la ciudad; van al cine 4.7 veces; se emborrachan 5.9 veces y solamente van 1.2 veces a un museo y 1.8 leen un libro al año. Como se puede observar en los resultados viajar, ir al cine y emborracharse son las actividades de tiempo libre y las menos deseadas son ir a museos y leer libros.

En la *Encuesta nacional de juventud* hecha por el INJUVE (2010) se encontró que el 19% de los jóvenes emplea su tiempo de ocio asistiendo al cine; el 12% acude a una biblioteca; el 11% se reúne con amistades; el 19% va a fiestas o a bailar y el 23% lo dedica a actividades deportivas. El 40%, realiza estas actividades en compañía de su madre, el 23% con el novio(a), el 14% con los amigos y solo el 2% evita las compañías. La convivencia social se reportó en el estudio hecho por el INEGI (2014b) en la población de 12 años y más, en donde 73.2% de mujeres y 70.1% en hombres la incluyen como actividad.

Cervantes (2008) en su estudios sobre la utilización de los medios masivos de comunicación y el uso del tiempo libre en jóvenes de bachillerato de Guadalajara, Jalisco, encontró que el medio más frecuentemente utilizado es la radio, con cinco horas. En segundo lugar, la televisión con dos horas. El uso de la computadora para hacer tareas escolares oscila entre una y dos horas. Esto varía si es para chatear actividad a la que pueden dedicar de 30 minutos hasta tres o cuatro horas, y solamente le dedican a la lectura de 30 minutos a una hora.

Algunos de los datos previos, se reflejan nuevamente en la encuesta nacional hecha por el INEGI (2014a), donde se encontró que de la población de 12 años y más, el 85.7% de mujeres y 91.2 hombres realizan actividades relacionadas con los medios masivos de comunicación de masas. Los datos con menor porcentaje en este estudio se relacionan con los deportes y ejercicio físico, el 22% en las mujeres y el 37.3% en los hombres, y con la asistencia a eventos culturales, deportivos y de entretenimiento, el 11.2 % en mujeres y el 13.9% en hombres.

Los jóvenes distribuyen su tiempo y lo organizan mayoritariamente en relación al tiempo escolar y al tiempo libre, en torno a la familia y a los amigos. La familia, como la escuela, tiene papeles y funciones concretas. Es la primera educadora y el primer

ámbito de socialización ya que son los primeros años de la infancia un factor determinante en la adopción de hábitos y prácticas. De la calidad del tiempo libre que recibe un niño en su familia, dependerá la calidad de su vida como joven, por lo que es importante identificar si los jóvenes universitarios consideran a la familia como referente para la selección de sus prácticas de ocio y tiempo libre. El mismo INEGI (2007), reporta que los jóvenes en México, mantienen gran apego e identificación familiar. Los padres ejercen una reconocida autoridad sobre sus hijos y la madre constituye el principal apoyo moral. Se reporta que los jóvenes poseen diferentes grados de libertad para realizar algunas actividades, sin embargo el 62% requiere del permiso de sus padres para salir de casa o llegar tarde y, poco más de uno de cada tres jóvenes, tienen prohibido por parte de sus familias realizar actividades como fumar o tomar bebidas alcohólicas, o aquellas que afecten su imagen –tatuarse y/o usar aretes-. Ante la presencia de problemas, el 46% de los jóvenes habla siempre con su madre y el 42% lo hace solo en algunas ocasiones. Al padre se le consulta con menor frecuencia, y el 47% de los jóvenes nunca recurre a él.

Los jóvenes reconocen en la familia el espacio donde se recibe y se da afecto. El 91% declara tener buen trato con la madre y el 81% con el padre. De esta forma, el 30% de ellos reconoce como principal valor de sus padres la solidaridad con los integrantes de la familia; el 24%, la responsabilidad y su papel como proveedores; el 16% el respeto hacia sus decisiones y el 23% las manifestaciones de afecto.

De acuerdo a los resultados encontrados en estas investigaciones, podemos resumir que a los jóvenes les gusta realizar en su tiempo libre actividades como viajar, ir al cine, estar con amigos y leer (si bien la lectura no ocupa un lugar preferente). Asimismo, los jóvenes, que son considerados como bebedores sin riesgo, optan por hacer deporte o ver televisión, además de escuchar radio y utilizar la computadora para hacer tareas escolares y chatear.

La Generación de padres de familia

El actual modelo de familia que vive en nuestro país nos ha alejado definitivamente de una relación natural del nosotros con las cosas. La sociedad industrial ha impuesto a los padres un programa de trabajo que muchas veces no tiene ningún significado para el aprovechamiento del tiempo libre. El tiempo libre debe posibilitar el ejercicio de la voluntad y la libertad, permitir el desarrollo de la autonomía dando paso a nuestra expresión personal, haciendo lo que nos gusta, aquello en lo que encontramos sentido.

Compartir momentos de tiempo libre y ocio en la edad adulta es una excelente oportunidad como individuos sociales para disfrutar del tiempo libre con los que nos rodean. El tiempo se emplea en involucrarse en la vida de los hijos y de la pareja de una forma relajada, abierta y lúdica lo cual es fundamental para el desarrollo emocional y equilibrado. La predisposición para disfrutar con los niños es más importante que la actividad que se desarrolla con ellos.

La encuesta nacional realizada por Instituto Nacional de las Mujeres de México (2002) encontró una desigual distribución del tiempo y de actividades entre hombres y mujeres. Un aspecto que se nota especialmente en el disfrute del ocio, donde la igualdad de oportunidades es todavía un reto difícil de conseguir. De ahí que el estudio

proponga la necesidad de horarios más flexibles, que permitan dedicar más tiempo a la familia y a actividades de tipo personal, ya que las mujeres dedican al trabajo extradoméstico y traslados cerca de 52 horas de promedio, mientras que al esparcimiento se dedican solamente 26 horas. Es interesante ver como los autores del estudio tienen conciencia de que las actividades consideradas de esparcimiento (ver televisión, tocar instrumentos musicales, hacer ejercicio, etc.) son especialmente importantes por el hecho «de que tienen que ver con la calidad», de vida en la medida que se relacionan directamente con el descanso, la cultura o la salud.

La edad adulta, según Erikson (1997), está dividida en dos estadios. El primero el joven adulto, que va de los 20 a los 30 años y el segundo, el adulto que va de los 30 a los 50 años. En estos estadios se consolida la capacidad de desarrollar una relación sexual saludable y con quien se pueda y quiera compartir los ciclos de vida de procreación, de trabajo y de ocio, a fin de asegurar a la descendencia futura unas mejores condiciones de vida y trabajo. El estadio adulto se enfoca fundamentalmente en el cuidado, la inversión en la formación y la educación de nuevas generaciones, ya sea de los propios hijos, los hijos de otros y de la sociedad. Después de la paternidad/maternidad, se potencia la capacidad de la productividad, el desarrollo de nuevos productos por el trabajo, por la ciencia y la tecnología, y la creatividad, es decir la generación de nuevas ideas para el bienestar de nuevas generaciones.

Los aspectos socioculturales pueden ser la clave respecto a las características de la madurez, ya que, si bien la edad y el tiempo cronológico actúan ciertamente como sistemas importantes de apoyo, casi nunca, y menos durante la edad adulta, son determinantes o condicionamientos directos de los acontecimientos y actividades propias de esta fase del ciclo vital. Por lo tanto, la edad adulta o período de madurez no es ese periodo de la vida comprendida entre dos momentos cronológicos, sino el conjunto de actividades y eventos que suceden a lo largo de una serie de años y que varían de una sociedad a otra y según los momentos de la historia. En conclusión, no es la edad o el tiempo cronológico lo que marca este tipo de actividades, sino la época y la sociedad en que nos toca vivir.

Dada la complejidad de funciones, tareas y demandas sociales que se presentan en este estadio evolutivo denominado madurez, existe entre los teóricos la tendencia general a dividirlo en fases o etapas. La revisión de algunas de las taxonomías, nos permite distinguir la etapa o fase denominada madurez temprana y que se situaría entre los 17-40 años. Se trata de una fase muy importante en el desarrollo de la personalidad, caracterizada por grandes cambios en los ámbitos de la vida familiar y profesional. Estos cambios se refieren fundamentalmente al aprendizaje de aquellos roles requeridos para la ejecución de una serie de tareas y demandas sociales tales como el comienzo de una ocupación, la elección de una compañera/o, el aprendizaje de la convivencia en el matrimonio, la paternidad, el cuidado de los hijos, el gobierno y dirección del hogar, la adquisición de responsabilidades cívicas, la localización de un grupo social de pertenencia, etc. (Erickson, 1997: 94).

La generación de abuelos

La sociedad de hoy se desarrolla vertiginosamente, se presentan avances en la ciencia, la medicina, la industria y esto es un aliciente para aquellos que desean vivir

más. De hecho, la esperanza de vida al nacer ha aumentado y, por consiguiente, cada día aumenta el envejecimiento poblacional. Podemos darnos cuenta de que este fenómeno resulta un campo interesante para la investigación sobre todo cuando hablamos de las actividades de ocio que regularmente realizan en esta etapa evolutiva.

Para Erikson (1997) la vejez se inicia a los 50 años. En este estadio los modos y los sentidos anteriores son de diversos significados a la luz de los valores de las experiencias de ese momento. La palabra que mejor expresa este momento es la integridad, que significa: a) la aceptación de sí mismo, de su historia personal y de sus procesos psicosexuales y psicosociales y b) la integración emocional de la confianza, de la autonomía y de las fuerzas; incluye también la vivencia del amor universal como experiencia que resume su vida y su trabajo, y la convicción de su propio estilo e historia de vida.

Existen dos perspectivas arraigadas sobre el envejecimiento. Una es verla como una etapa cronológica de la vida, en donde se suman todos los cambios que se dan en un organismo; y la otra como un proceso de deterioro biológico, en donde los cambios se dan con el tiempo y conducen a alteraciones funcionales y eventualmente a la muerte. También encontramos términos que son utilizados para distinguir esta etapa, entre los que se encuentran: ser viejo, hacerse mayor o hacerse viejo, entre otros. Por ello, el envejecimiento no puede ser analizado de manera uniforme, sino como un proceso dinámico y heterogéneo, y tampoco puede ser interpretado en términos individuales, sino en su dimensión histórica y social. La vejez es un proceso de cambios determinados por factores fisiológicos, anatómicos, psicológicos y sociales. La mayoría de las definiciones sobre la vejez enfatizan el aspecto biológico.

Esta definición resulta restringida, pues su interés va más allá de considerar la vejez como una serie de fenómenos conductuales limitantes, o una mayor probabilidad de muerte. En esta etapa, se puede detectar diferencias individuales debido a características de la personalidad y acentuados por el cúmulo de experiencias de cada cual. Es importante hacer notar que el anciano presenta menor deterioro de sus facultades intelectuales siempre y cuando se mantenga activo y productivo, cualquiera que sea la actividad que realice durante su tiempo libre.

Otras reacciones negativas que puede sufrir la persona mayor ante la angustia y frustración provocadas por las pérdidas son la depresión y regresión por no saber qué hacer y en qué ocuparse durante su tiempo libre. La depresión no es necesariamente un síntoma de envejecimiento, pero se relaciona con el ámbito social en el que vive, el cual lo conduce al aislamiento. Esto no se debe necesariamente a que viva solo, sino a que se le dificulta entablar nuevas relaciones significativas y algunas veces se presenta una rigurosa resistencia a abordar nuevas amistades.

Durante este periodo se experimenta una necesidad creciente de seguridad, en un momento de la vida en que los recursos físicos y psicológicos están en rápida decadencia. Existe un sentimiento de impotencia para satisfacer las necesidades, lo cual provoca en el sujeto frustración, miedo e infelicidad. Buendía (1994) destaca que existen variables aceptadas que tienen que ver con la capacidad funcional (valorada desde el punto de vista físico, psicológico y social) la salud y las condiciones socioeconómicas. Es su estado de salud es el que tendrá consecuencias sobre su

capacidad para realizar las actividades de la vida diaria de manera independiente, lo que las personas mayores suelen referir como la capacidad de «valerse por sí mismo»..

Las personas mayores deben valorarse como individuos que poseen un cúmulopreciado de experiencia que puede transmitir a los jóvenes en el interactuar diario. La familia como red social primaria es esencial en cualquier etapa de la vida, es el primer recurso y el último refugio. La familia como grupo de intermediación entre el individuo y la sociedad, constituye un determinante importante para el presente análisis de la generación de mayores.

El estudio de Acosta Quiroz (2014) sobre actividades de ocio en adultos mayores mexicanos del sur del Estado de Sonora, tuvo el propósito de establecer la relación del sexo, edad y satisfacción con la frecuencia de actividades de ocio. Para ello se encuestó a 794 sujetos con una edad mínima de 60 años y máxima de 98 años. El 54% eran mujeres y el 46% hombres, captados en sus respectivos hogares. Las diferencias en la frecuencia de actividades de ocio según el sexo en los adultos mayores participantes en este trabajo, obligaron a construir una versión femenina y otra masculina del inventario de actividades a estudiar. Esto se debió a que, tanto en el hogar como en grupos de reunión de adultos mayores, apareció que eran actividades predilectas de las mujeres aquellas que no implican esfuerzo físico, tales como hacer manualidades, jugar a juegos de mesa, coser o bordar.

Respecto a los hombres se observó que las diferencias en la frecuencia de actividades, según el grupo de edad, indican que aquellas que tienen un carácter esencialmente social y que regularmente suceden fuera del hogar son las primeras en reducir significativamente su frecuencia conforme avanza la edad. Este es el caso de actividades como ir a fiestas, bailar o asistir a eventos deportivos o culturales, seguidas por salir de viaje recreativo y ver televisión; esta última experimenta una reducción drástica en su frecuencia, quizá debido a la pérdida de la capacidad visual, lo que coincide también con una considerable reducción en la frecuencia de lectura y, aunque no tan importante, pero aún significativa, en aquellas que exigen esfuerzo físico, como caminar, hacer ejercicio y jugar con niños. Las mujeres participantes indicaron que aquellas actividades de ocio de carácter social, que se dan regularmente fuera del hogar, son las primeras en reducir su frecuencia conforme avanza la edad. También se reduce la frecuencia de actividades físicas, como hacer jardinería, coser y bordar, y las actividades sociales, como participar en grupos, ir a la iglesia y jugar juegos de mesa.

Los datos del estudio hacen ver que la rutina de actividades de ocio que se lleva a cabo no siempre es elegida, pues la edad puede impedir y reducir el rango de actividades que se realizan. Respecto a la frecuencia de actividades de ocio y la satisfacción asociada a dicha frecuencia, el estudio mostró que los hombres evaluados asociaban la frecuencia a una mayor satisfacción en actividades que ocurren en soledad, como leer, escuchar radio o música y ver televisión, seguidas por actividades esencialmente sociales, como participar en grupos de adultos mayores, hablar con familiares o amigos y jugar con niños. En el caso de las mujeres, la actividad de ocio que se asocia a una mayor satisfacción y que usualmente se da en soledad es hacer

jardinería, seguida por actividades esencialmente sociales, como participar en grupos de adultos mayores e ir a la iglesia.

Como consideración final, Mannell (1999) enfatizó que el comportamiento de ocio de un individuo se explica más por su situación familiar que por su edad aún cuando los jóvenes se sujetan cada vez menos a la autoridad familiar. Los cambios acelerados en la tecnología imponen una rápida adaptación de la mentalidad. La familia ya no puede proporcionar por sí sola a los jóvenes, todas las armas que necesitan para insertarse en el mundo del mañana. Esta realidad compleja que presentamos es la que nos interesa estudiar desde el punto de vista del ocio porque el conocimiento que tenemos hasta ahora es parcial y no conocemos ningún estudio que aborde el tema con un mismo instrumento, unas mismas preguntas y en un mismo tiempo.

Breve reflexión final

Hasta aquí hemos visto como el ocio tiene una íntima relación con el tiempo libre y la actividad que se realiza, pero ello no quiere decir que por el mero hecho de existir estos dos aspectos nos encontremos ante una experiencia de ocio. Profundizamos en una tipología asociada a la calidad, el valor y las consecuencias. De ahí que los beneficios del ocio, en los que nos hemos detenido, no sean sino la consecuencia de unas determinadas prácticas de ocio reiteradas y valiosas. El sentido de estas experiencias se entiende difícilmente sin las motivaciones o incluso, sin comprender las dificultades que las acompañan.

La última parte del capítulo nos ha situados en el punto de vista generacional. En las familias mexicanas, en donde llegan a convivir hasta tres generaciones, con lo que resultando que cada generación determinan sus propias manifestaciones y da características propias al entorno de convivencia familiar de nuestro entorno. Hijos, padres y abuelos constituyen tres generaciones que forman parte del problema que se estudia aquí. Entre ellos existe una influencia y modificación en las prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre que no ha sido estudiada y no se percibe hacia donde tiende. La existencia de nuevas experiencias del ocio en las tres generaciones, a veces no compartidas, plantean tendencias, como el uso de la tecnología, las redes sociales y medios de comunicación, que conviven con prácticas tradicionales como son las fiestas mexicanas, que en México, son más de 5.000 anuales.

Todos los conceptos analizados nos ayudan a comprender qué objetivos se esconden tras las preguntas, aparentemente cotidianas, que aparecerán posteriormente en el cuestionario. Teniendo en cuenta lo que se ha desarrollado hasta aquí, es fácil de entender que la primera parte del cuestionario se haya centrado en las actividades más asociadas a un ocio casual, mientras que la segunda parte tiene su núcleo en las experiencias de ocio vinculadas con el ocio serio o sustancial. Entre una y otra parte, encontramos cuestiones que se relacionan con el modo de entender el ocio, los beneficios observados, las motivaciones dominantes y las barreras percibidas.

Expuestos ya los conceptos que iluminan el interés y el marco teórico de la tesis, pasamos ahora a ubicar el trabajo en el contexto científico de los estudios de ocio en Latinoamérica, así como en el contexto cultural y científico mexicano. Esta contextualización es importante porque, a pesar de que el tema como tal, sea una novedad y no tenga precedentes, lo cierto es que se lleva a cabo en un momento en el que se ha despertado un interés creciente ante los temas de ocio. Al analizar más a fondo la cuestión, comprobamos que el hecho de que no exista una producción investigadora muy abundante, no impide que podamos hablar de una cierta tradición tanto en el modo de estudiar el ocio, como de entenderlo. Una tradición que tiene algunos aspectos propios de México, pero hay otros que lo hermanan con inquietudes que se comparten en Latinoamérica.

Por todas estas razones, consideramos que el contexto de esta tesis se enmarca, por un lado, en los estudios de ocio que se llevan a cabo en Latinoamérica y que, quizá debiera extenderse a Iberoamérica por la incidencia de España y Portugal; y por otro lado por la influencia de Norteamérica, principalmente por los Estados Unidos. En este contexto nos detenemos también ante el estado de la cuestión sobre la investigación en temas de ocio en nuestra nación que, sin ser el tema más relevante, tampoco es desconocido. Es más, como se irá viendo, resulta que se pueden encontrar referencias de nuestro estudio que son tan actuales e innovadoras como las que podemos encontrar en cualquier otro país con mayor tradición y con una investigación sobre el tema más desarrollada.

Como hemos adelantado, este capítulo se desarrolla en torno a tres epígrafes principales referidos a los contextos que nos interesan: los estudios de ocio en América Latina, la recreación, el ocio como referente y el estudio del ocio en México. Pasamos directamente al primero.

Figura 2.1 Contexto científico y cultural de la tesis

2. Contexto científico y cultural de la tesis					
2.1. Estudios de Ocio en América Latina	2.2. El horizonte de la recreación	2.3. El ocio como referente	2.4. El ocio en México	2.5. El estudio del ocio en México	2.6. Otras referencias asociadas a los Estudios de Ocio en México

Fuente: Elaboración propia

2.1 Estudios de ocio en América Latina

Esta tesis tiene un primer contexto inicial en el marco de los estudios de ocio en América Latina. Como punto de partida hemos de reconocer, que nos encontramos ante un tipo de estudios incipientes y con abordajes muy distintos. Eso se debe, por un lado, a los prejuicios culturales existentes ante el concepto ocio o *lazer*, en el caso de Brasil, pero también a una escasa tradición investigadora y académica sobre el tema.

Aun así, el horizonte que se nos muestra en el siglo XXI es más esperanzador, pues distintas universidades en diferentes países comienzan a ser sensibles al tema y, buena prueba de ello es el desarrollo de la Asociación Otium (Asociación Iberoamericana de Estudios de Ocio), de la que forma parte la Universidad de Deusto (España), donde se presenta esta tesis y también la Universidad YMCA (Ciudad de México), donde se ubica el estudio.

La Asociación Otium, persigue la constitución de un ente conformado por centros universitarios y otras instituciones que desarrollen tareas de formación, investigación, innovación y difusión de los ámbitos relacionados con los Estudios de Ocio (tiempo libre, cultura, turismo, deporte y recreación), entendido el ocio como factor de desarrollo social, económico, cultural, ambiental y comunitario. Este ente, que se propone como plataforma de encuentro académico que posibilite a la educación superior hacer frente a problemas y oportunidades globales comunes en materia de Estudios de Ocio, está constituido en la actualidad por diez instituciones de ocho países (Brasil, Uruguay, México, Chile, Colombia, Ecuador, Portugal y España) y se encuentra en la fase de incorporación de cuatro instituciones más, que aumentaría en dos el número de países pertenecientes en la actualidad. Pues bien, en este contexto, que se ha ido desarrollando a lo largo del siglo XXI, es donde hay que contextualizar la tesis, aunque ello no impide que se presente a continuación un panorama general que respondería a las primeras referencias de los estudios de ocio en Latinoamérica, sin los que sería difícil entender la situación actual.

Llegados a este punto debemos hacer ver que estamos ante una situación compleja. Hablar de Latinoamérica es situarse ante una realidad constituida por más de treinta naciones independientes, que conviven con otros estados dependientes, especialmente en la zona caribeña, que aún siguen siendo colonias de los países más ricos del mundo. Esto significa que deberemos hablar de lugares, pero también de un contexto más amplio en el que se mueven los conceptos y se asumen unos modos u otros de entender el ocio, que es el tema central de este estudio.

2.2 El horizonte de la recreación

Más allá de las posibles diferencias constatables en el modo como se entiende el ocio en la actualidad, en Latinoamérica se pueden encontrar dos grandes formas específicas de abordar la producción científica del ocio, asociados a la producción de conocimientos, que ya han sido estudiados por Elizalde y Gomes (2010) en su trabajo sobre Ocio y recreación en América Latina. Un primer abordaje, remite a la utilización del término recreación y tiene en sus orígenes en los Estados Unidos de América (EE.UU.). En este caso nos remontamos a finales del siglo XIX, donde se dio difusión al movimiento norteamericano conocido como «recreación», movimiento que potenció un ejercicio del ocio entendido como acción preventiva de ocios nocivos y con unos planteamientos socioeducativos centrados en prácticas potenciadoras de la salud, la higiene, la utilidad y una moralidad positiva como trasfondo. Resultados tangibles de este modo de entender el ocio son los centros de recreación, plazas de deportes y jardines de recreo que se pueden encontrar en varios países latinoamericanos y, muy

especialmente, en México. Esto se pudo llevar a cabo gracias a la ayuda de instituciones como la Young Men's Christian Association (YMCA) —Asociación Cristiana de Jóvenes (ACJ)— que, en las primeras décadas del siglo XX, apoyó su difusión por varios países, especialmente en América Latina (Waichman, 2004).

Aunado a la cercanía, pero separado por el idioma, México ha tenido una influencia permanente y definida de los Estados Unidos de Norteamérica. El tema que nos ocupa no es la excepción, desde finales del siglo XIX, el movimiento de recreación al aire libre con los campamentos como una de sus expresiones más importantes, inició su presencia en 1855, inaugurando el campamento Camohmila, en 1937, situado en Tepoztlán en el estado de Morelos, dependiente de la Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA conocida como Guay). El concepto de recreación, que se inició con la Guay, se promovió a través de literatura y profesionales becados para ir a estudiar a universidades en los Estados Unidos relacionadas con la formación de recursos humanos para la YMCA en Estados Unidos, principalmente Springfield College y George Williams University, en donde dirigentes de la Guay de México fueron formados.

De esta manera el conocimiento sobre el desarrollo teórico sobre el tiempo libre, el ocio y la recreación comenzó a utilizarse entre los profesionales de la educación física y el deporte en México. En los años cincuenta, en Estados Unidos, se pone de moda la palabra "*recreation*". En los años noventa se presenta una nueva perspectiva, la de los programas de recreación como un servicio que debe estar acorde a las necesidades de la comunidad. Estos programas se caracterizan por fomentar principalmente la recreación al aire libre, pero, además, aparecen programas recreativos relacionados con la salud. Programas de recreación que hoy se conocen como recreación terapéutica o como ocio terapéutico.

Desde la perspectiva de la gestión, el autor que más influencia ha tenido en México, es Richard Kraus (1997). Él define la programación de la recreación desde un contexto social. La programación es fundamental y debe estar diseñada para dar un servicio de enriquecimiento personal, desarrollo mental, físico y social, sin hacer ninguna distinción entre las personas de cualquier edad y sin distinción de clases sociales. Otra definición, cercana a la de Kraus, es la de Neumeyer (2012) que ve la recreación como una actividad. Sugiere que puede ser cualquier actividad que se lleve a cabo durante el tiempo libre, ya sea individual o colectivamente, siempre que sea libre y placentera y que no requiera de otro beneficio más allá que el haber participado en ella. La define como una experiencia de ocio socialmente aceptada y que da satisfacción al individuo que participa voluntariamente en ella.

Kraus y Shapiro (2001), desglosan la definición de recreación en seis puntos:

1. La recreación es una actividad desde el punto de vista más amplio, en la que se incluyen las acciones físicas, mentales, sociales y emocionales. Esto contrasta con el concepto de pereza.
2. La recreación puede incluir un rango amplio de actividades tales como: los deportes, los juegos, las actividades artesanales, las artes escénicas, la música, los viajes, los pasatiempos y las actividades sociales.

3. La realización de una actividad es completamente voluntaria y no se debe a presiones externas.
4. La recreación es motivada de manera interna y por el deseo de lograr satisfacción personal y no de tener un propósito ulterior.
5. La recreación depende en gran medida de un estado de la mente o de una actitud: no es tanto la actividad que uno trata de hacer como la razón para hacerlo y la forma que el individuo siente sobre la actividad lo que realmente lo hace creativo.
6. La recreación tiene resultados deseables y potenciales aun cuando la motivación primaria para participar sea el disfrute personal ya que puede resultar en un crecimiento intelectual, físico y social.

Kraus (1997) también incluye la actividad en su definición de recreación. La define como una actividad o experiencia elegida voluntariamente por el participante ya sea porque recibe satisfacción inmediata de ella o porque percibe que puede obtener valores personales o sociales de ella. Se lleva a cabo en el tiempo libre, no tiene ninguna connotación laboral, regularmente se disfruta de ella y se ofrece como parte de un programa de una agencia o institución pública, privada o comercial. Está diseñada para construir metas constructivas y sociales para el participante, el grupo y la sociedad. (Kraus, 1997: 35-37).

Otra perspectiva de la recreación es la que el argentino Waichman (2004) denomina recreación educativa y la define como un modelo de educación no formal centrado en educar para el tiempo libre y es dirigida y grupal. La recreación como proceso permite al ser humano cambios en su forma de ser, obrar, pensar y sentir. Es también un fenómeno psicosocial que forma parte del proceso de producción y reproducción económica, política e ideológica, durante el tiempo libre, como extensión de la jornada laboral. Waichman, promueve un conjunto de conceptos teóricos y metodologías para la acción en las que, partiendo del tiempo disponible, intentará, a través de actividades voluntarias, grupales y de carácter lúdico, generar en los otros la práctica del compromiso social, cultural y político.

La recreación educativa (Lema, 2011) es un modelo educativo de animación-mediación, que permite al protagonista cambios de actitud e ideología a través de actividades dirigidas desde fuera. Como proceso, nos plantea Lema que: «Parte de la libertad del tiempo a la libertad en el tiempo. De un continuo de menor a mayor libertad de un grado de heterocondicionamiento a otro de autocondicionamiento».

La recreación educativa, según Waichman (2004), tiene como contexto el tiempo libre, el cual debe ser un tiempo para la construcción del individuo, a través de actividades no obligadas y lúdicas que promuevan el protagonismo. Debe ser el espacio para realizar prácticas de libertad, porque la libertad se construye y se estimula desde la educación para el tiempo libre, que es la animación recreativa. El tiempo libre es aquel espacio que implica la práctica de mayor grado de libertad del ser humano, de superar las obligaciones exteriores y operar desde las necesidades

interiores. Así la recreación es un modelo de educación no formal centrado en educar para el tiempo libre.

En México, el primer modelo que operó fue el administrativo y de gestión norteamericana, A este se le reconoce por las habilidades de tipo gerencial y administrativo, ubicando a sus egresados en la oferta y promoción de servicios para el tiempo libre. Este modelo ha sido promovido ampliamente en la licenciatura de Administración del Tiempo Libre y la maestría en Recreación con especialidad en Recreación Laboral y Recreación Turística de la Universidad YMCA en México.

2.3 El ocio como referente

Este abordaje tiene como referente el término ocio. Un planteamiento que apela al origen semántico de la palabra en la antigua Grecia clásica, la *skholé*, asociada a contemplación, meditación, reflexión, y posteriormente al vocablo romano *otium*, que mantuvo su significado en las elites romanas, pero también fue utilizado para designar las masivas diversiones y espectáculos organizados para el pueblo (De Grazia, 1962). El concepto primitivo griego desaparece con la caída del Imperio romano y no vuelve a reivindicarse hasta la segunda mitad del siglo XX. En el nuevo período intermedio, la forma de percibir el ocio estuvo marcada por una visión negativa. Su origen es diverso, por un lado, tiene que ver con la caída del Imperio español, pero no se puede olvidar la influencia del protestantismo, donde las vivencias de ocio se perciben como vicio y el trabajo se torna en el referente de la vida (Requixa, 1977). En los años veinte y treinta se llevan a cabo una gran cantidad de estudios empíricos sobre los estilos de vida derivados del ocio y sus repercusiones en la vida económica. En los años cincuenta, a partir de la obra de Riesman (1950) la *Muchedumbre Solitaria*, surgen interesantes reflexiones teóricas en el campo del ocio y aparecen libros, artículos y antologías de diversos autores; la corriente crítica tiene como antecedente la *Teoría de la clase ociosa* de Veblen (1971), que ve al ocio como signo de riqueza.

En el desarrollo teórico, México se ve influido por la corriente europea. Su presencia, desde los años sesenta, está representada con estudios y libros sobre ocio. Será Dumazedier (1968, 1971), quien introduzca en la discusión teórica el concepto de ocio, sus funciones y contenidos. El concepto que Dumazedier presenta ha sido el más utilizado en la teoría: «el ocio se presenta como un conjunto de ocupaciones a las que el individuo se puede dedicar voluntariamente, ya para divertirse, ya para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, después de estar desligado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales» (Dumazedier: 1968). Esta teoría es conocida entre los estudiantes como «las tres D». Años más adelante, Sue (1982) hace una distinción entre las funciones psicosociológicas del ocio, sus funciones sociales y, por último, su función económica, incluyendo en las psicosociológicas las funciones de Dumazedier. Durante este periodo, teóricos como Fourastié (1970), Lanfant (1978) y Toti (1975), se convirtieron en referentes obligados en los primeros estudios sobre el tema en México.

Al inicio del siglo XXI, la presencia de España ha sido la más importante, con la aportación de la teoría del ocio humanista (Cuenca, 2000). Esta visión incluye los siguientes rasgos: vivencia lúdica, liberación, autotelismo y formación (Cuenca, 2002: 64-69), el ocio humanista ubica cuatro coordenadas importantes, que son: el ocio autotélico, es el verdadero ocio, es decir aquel que se realiza sin una finalidad utilitaria, el ocio desinteresado desde el punto de vista económico, un ocio que se manifiesta en cualquiera de sus dimensiones: lúdica, ambiental-ecológica, creativa, festiva y solidaria. El ocio exotélico, que se representa como la práctica del ocio como medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo y que incluye: las dimensiones productiva, consuntiva, educativa y terapéutica. El ocio ausente, se ve como la carencia de ocio, una vivencia en la que el sujeto percibe como un mal el tiempo sin obligaciones, dicho en términos coloquiales sería algo así como la percepción de un tiempo vacío lleno de aburrimiento. Por último, el ocio nocivo que son las experiencias de ocio de consecuencias dañinas, reales o percibidas como tales individual o socialmente.

Otros autores de la escuela de pensamiento del ocio humanista y que han influido en México, son: Amigo (2006), Monteagudo (2004) y San Salvador (2007), entre otros.

En México también encontramos la influencia de una visión crítica del ocio en el siglo XX, Monsiváis (1998) se pregunta: ¿Qué ha generado el ocio de la sociedad mexicana? Considerando que la diversión conlleva agradecimiento hacia el que tiene el poder, el autor expone que el ocio determina el equilibrio entre trabajo y descanso, necesario para recuperar la energía que los trabajadores requieren para la producción, pero que también el tiempo libre es un espacio para la ideología dominante. Es decir, que carece de capacidad de realizar cambios y para cuestionarse, siendo el lugar idóneo para repetir hábitos y tradiciones, sirviendo así para reafirmar el sistema.

Monsiváis, reconoce que el tiempo libre en México, es despolitizado, que se consume sin sentido, y no tiene pasado ni futuro, no por falta de memoria, sino falta de conciencia del tiempo para ubicar los hechos relevantes y significativos en la historia política, social y cultural de nuestro país. El tiempo libre, como función enajenada, es la incapacidad de transformar a la sociedad, de no actuar críticamente, de repetir patrones. En todo el universo de consumidores y propaganda, no se reconoce la capacidad de elección. ¿Existen las condiciones que aseguren el respeto o el entendimiento oficial respecto al uso del tiempo libre en tareas ajenas a la mera diversión o a la alabanza al deporte?, se pregunta Monsiváis. Las opciones de tiempo libre deberían diversificarse, multiplicarse en otras perspectivas no oficiales, en una sociedad donde lo que se oferta suele ser raquítrico, encauzado y represivo.

La forma de vivir y asumir el tiempo libre de los mexicanos denota que no han accedido a un orden contemporáneo de vida. El tiempo libre de los mexicanos es cultural, moral, rezagado. Educados en un esquema colonial, sumergidos en el deseo de duplicación no se desarrolla su capacidad de elección y diferenciación. El tiempo libre de México, repite los hallazgos formales y temáticos de otra burguesía y otros proletarios, o regresa al principio, al momento indefinido y rumoroso que dio origen a todas las actividades. México, país consagrado al fútbol —según Monsiváis—, convierte este tiempo en sagrado. Los medios masivos de comunicación han logrado,

hacer del fútbol un lazo de unión, festejo y solidaridad, por lo que cada vez es más urgente que la sociedad reconozca en su tiempo libre un espacio de comunicación, acercamiento, de desarrollo humano y de transmisión de valores.

Esta visión crítica analiza un aspecto del tiempo libre del mexicano como un tiempo heterocondicionado (Munné, 2001), por lo que es importante ampliar los servicios recreativos que fomenten el uso positivo y creativo en el tiempo libre y, además, una educación para el tiempo libre que fomente conductas autocondicionadas. Parte del fundamento a estas propuestas lo plantea Kelly cuando afirma que «gran parte del ocio constituye un aprendizaje, cuando la educación y el ocio se entienden en un sentido complementario y se acepta su relación especial, entonces ambas sacan el mayor partido de la elección y de la capacidad de elegir». (2012: 383).

Estos puntos de vista de estudiar del ocio no son del todo claros en el conjunto de los países latinoamericanos. De hecho, esta región posee tantas singularidades y marcos históricos, culturales, sociales, políticos y económicos tan distintos que pueden demandar resignificaciones, formas de estudio y reflexiones diferenciadas. Este contexto ha generado un sentimiento de sistematización de saberes que debería ser capaz de dialogar críticamente con las realidades latinoamericanas.

Esta tesis se interesa por la realidad de Iberoamérica y más concretamente por la realidad de México, tratando de profundizar en ella a través del conocimiento sobre la realidad del ocio en tres generaciones como ya se ha planteado.

2.4 El ocio en México

La práctica y la experiencia del ocio y recreación en México, están enraizados en un proceso de mestizaje que, durante tres siglos de colonización y con la coexistencia de diversas culturas indígenas, han dado como resultado la configuración y supervivencia de una vida comunitaria particular. La conservación de lenguas, creencias, tradiciones, fiestas, bailes y expresiones culturales siguen vigentes en nuestra vida cotidiana y extraordinaria actual, y son parte de las manifestaciones del ocio y la recreación personal y comunitaria. De ahí, que resulte obligado recordar los antecedentes del ocio que vivimos y que luego analizaremos en la parte empírica. Por el momento, podemos afirmar que, en el sustrato de las vivencias del ocio en México, se encuentran las experiencias festivas, lúdicas y teatrales, a las que seguidamente nos referiremos.

2.4.1. Las fiestas

Una de las más antiguas manifestaciones del ocio son las fiestas. Estas siempre se diferenciaron de la vida cotidiana en la medida que inicialmente, estuvieron unidas a ritos y ceremonias de carácter religioso. Posteriormente, y de manera gradual, se fueron incorporando aspectos de tipo cultural, social y lúdico que han prevalecido a pesar de la urbanización y de la modernidad. En México, la vida cotidiana y festiva está influida por formas tradicionales de organización social y religiosa, siendo así que las festividades son referentes de una rica herencia de tiempos pasados. En el

periodo posclásico¹, nos relata Rubial (2004), en las fiestas del año de los pueblos Nahuas², aparecen ritos con carácter lúdico. Se organizaban juegos, bromas, escaramuzas y carreras para la gente del pueblo. El aspecto lúdico de estas actividades de ocio se reconoce como «catarsis del juego y la risa» necesario para la población para reponerse del espectáculo del sacrificio humano que se realizaba a los dioses. En algunas fiestas, los participantes se disfrazaban y realizaban acrobacias y actuaciones que, siendo farsas, permitían que el público presente participara haciendo que estas vivencias se asemejaran a las del circo y la carpa. Por piezas encontradas de figuras humanas y animales se ha comprobado que existió el guiñol prehispánico. Se sabe que, en las culturas prehispánicas, las fiestas eran ocasión para la danza y la música, juegos de mesa o el juego de pelota, aunque su práctica no era generalizada, sino que correspondía solamente a algunas clases sociales. No todas las personas tenían acceso a las mismas experiencias y actividades.

En el periodo colonial, México se caracterizó por propiciar las relaciones interétnicas entre las comunidades indígenas, africanas y españolas donde se concibieron prácticas no solo de mezcla racial y cultural, sino de costumbres y tradiciones que se traducen en innumerables fiestas a nivel nacional y regional que aún perduran en nuestras prácticas de ocio y recreación festiva (Escalante, 2004). En este periodo, durante el siglo XVI, fueron los frailes quienes más promovieron e influyeron en las festividades de tipo religioso. El convento tuvo una gran repercusión cultural en las comunidades indígenas ya que eran los espacios en donde se realizaron las prácticas de evangelización y se constituyeron como modelos de organización de los pueblos a partir de los cuales se conformaron las instituciones comunales y educativas necesarias para el nuevo orden económico, social y político.

Las festividades cristianas europeas se adaptan a las circunstancias del nuevo continente. La Semana Santa, por ejemplo, era una época de celebraciones en la que participaba la comunidad indígena de todas las edades, fusionándose algunos recursos de su tradición con la española. Costumbres de la tradición religiosa de los indígenas como el uso de plumas, flores, las danzas y las ofrendas, se incorporaron a las celebraciones organizadas por los frailes, ya sea como parte de las festividades religiosas o como complemento de estas. En el atrio de los conventos se pudo ver la mezcla de danza guerrera autóctona, junto a la de moros y cristianos españoles o el juego ritual del volador³ (Figura 2.2)

¹ El período posclásico es la última etapa del desarrollo independiente de la civilización mesoamericana.

² Los nahuas son un grupo de pueblos nativos de Mesoamérica cuyos ancestros fueron los mexicas (también llamados aztecas) y otros pueblos antiguos de Anáhuac que tenían en común la lengua náhuatl.

³ El juego del volador es un ritual que se caracteriza por el uso de aparatos giratorios y maniobras acrobáticas. Sus orígenes se remontan al período preclásico medio mesoamericano.

Figura 2.2 El volador de Papantla Veracruz



Fuente: propiedad personal

La Ciudad de México, se erige como el principal espacio de desarrollo social y como escenario principal de las festividades. En la segunda mitad del siglo XVI, se convirtió en un centro socioeconómico que trajo cerca de 60.000 inmigrantes españoles, de los que el 30% se estableció en Nueva España. Los días de fiesta, a lo largo del año, se realizaban con una frecuencia de seis días al mes, sin contar domingos, y tenían que ver con la llegada de personas ilustres o actos solemnes extraordinarios, como Navidad, Semana Santa y de Pascua. Así se llegaba a ciento noventa días lectivos frente ciento setenta y cinco que eran feriados. «Las festividades eran una mezcla de lo sagrado y lo profano, lo lúdico y lo patético» (Rubial, 2004: 437). Es así como la fiesta se convierte en parte integral de la cultura novohispana. En otras palabras, el tiempo festivo se erige como medio de transmisión y como la manera más eficaz en que la Iglesia acercó su acción evangelizadora y educadora a los creyentes.

En esta cultura novohispana se reconocen dos tipos de celebraciones llevadas por el poder civil y eclesiástico: las fiestas faustas e infaustas, ambas con gran colorido y asistencia. En la sociedad del siglo XIX, las fiestas y espectáculos públicos se caracterizan por conectar distintos estratos sociales, evidenciándose la división de clases, de manera que el pueblo apreciaba los modelos sociales que se exhibían en estos espacios festivos. Las festividades, en su mayoría, eran de tipo religioso, como novenarios, peregrinaciones y misa de santos. El complemento eran verbenas, fuegos artificiales, toros, peleas de gallos, etc. También se celebraban las fiestas cívicas: lutos o el aniversario de la nación, entre otros. Existía una conexión entre lo profano y lo religioso ya que, después de cumplir con los preceptos de la Iglesia, era posible un espacio para el espectáculo y el consumo.

Rubial (2004) ve en el siglo XIX, que el espacio tradicional para el esparcimiento era en primer lugar la casa. A ella eran convidados amigos y familiares en tertulias y bailes. Pero un segundo lugar para el esparcimiento fueron los espacios

públicos como calles, avenidas o alamedas. Allí se vivía un ambiente de carácter lúdico a través de paseos, serenatas, consumo de golosinas, corridas de toros o peleas de gallos. Se hacían desfiles y fiestas públicas laicas y religiosas. La Autoridad se hacía cargo de estos eventos, imponía el orden y cubría los gastos.

Las fiestas son, en este momento, un espacio de exhibición y afirmación con un círculo social. Los paseos por la alameda de costumbre familiar, se convierten en un medio para ostentar el poder y la riqueza que se poseía. «Para cada condición, correspondía un trato y una diversión» (Jiménez, 2004: 343). De modo que, detrás del acto lúdico y de los eventos privados y públicos, estaba la intención de mostrar el estatus de las personas. De ahí que las fiestas fueran clasificadas de acuerdo con el nivel social de los participantes. Para el pueblo estaban las diversiones como los fandangos, para las clases altas los banquetes, los bailes, las tertulias, el teatro y la ópera.

Los bailes, que nacen en un contexto privado, gradualmente se popularizan y se hacen públicos, de tal forma que se crean empresas para ofertarlos. Las tabernas eran otro lugar de esparcimiento donde se reunían a hablar, beber y jugar a las cartas. Constituían un símbolo de posición social y económica alta, dirigido principalmente a grupos selectos, antecedentes que más tarde la aparecieron de e el club social y en los casinos. En otras palabras, el tiempo festivo se erige como medio de transmisión de la nueva cultura novohispana y como la manera más eficaz en que la Iglesia acercó su acción evangelizadora y educadora a los creyentes.

En el siglo XX, mientras que en los países más avanzados se enfrentaban a los cambios e impactos de la Revolución Industrial, los mexicanos nos enfrentábamos a luchas revolucionarias. No fue sino hasta la instauración del régimen del General Porfirio Díaz, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, cuando el país sufrió cambios importantes en las costumbres, en las ciudades, en los transportes y en la producción de bienes materiales; todo para dar paso a la modernidad. En la década de los treinta se generan cambios profundos en la organización política y social, creándose la infraestructura básica para el desarrollo y las bases para un modelo de industrialización, lo anterior generó la conciencia sobre los derechos de la clase trabajadora, incluyendo el derecho al trabajo y al tiempo libre.

A finales de la década de los años sesenta y principios de los setenta tienen lugar en México, movimientos políticos significativos y se inicia una transición hacia la democracia. Al mismo tiempo, surgen múltiples manifestaciones culturales e intelectuales de gran alcance, propiciando una visión diferente de ver el mundo y las prácticas de tiempo libre. Se inicia la transición de una sociedad y economía rural a urbana, debido a un proceso de concentración de la ciudad que crece de 1.5 millones en 1940, a 8.5 millones en 1970 y en 2010 registró en su zona metropolitana más de 25 millones de habitantes. La importancia de este proceso de concentración urbana repercute en aspectos de tipo económico, social y cultural. Entonces «los hombres acostumbrados a ver su entorno inmediato a través de las formas intelectuales y literarias recibidas, tuvieron que observar otra modificación dramática del paisaje; la de la ciudad que se extendía y transformaba». (William, 2001: 189).

2.4.2 Tiempo y juego

En el siglo XVI, el año se estructuraba de acuerdo a las necesidades de la agricultura según el calendario cristiano. Los indígenas adultos trabajaban seis días a la semana en el campo, mientras los niños eran educados por los frailes en el atrio de la iglesia. Las escuelas estaban a un costado de los conventos. Se considera que para 1531, las escuelas acogían cerca de cinco mil niños de 7 a 15 años. Se les enseñaba a hablar y escribir correctamente, a cantar y tocar instrumentos de cuerda y viento, a pintar, a dibujar y todas las otras artes mecánicas. (Gonzalo, 2004: 391). Los horarios de clase en las instituciones educativas, a cargo de los jesuitas, eran mañanas y tardes de lunes a sábado. Los domingos por la tarde también se les reunía en el colegio por la tarde para charlas diseñadas de diversos temas. Se argumentaba que «para darse de veras al estudio había que evitar la comodidad de sus casas que los hace flojos y adversos al trabajo y puntualidad en las tareas de las lecciones» (Rubial, 2004: 223). La vigilancia llegaba hasta el periodo de vacaciones, donde se crearon Academias que tenía como fin ampliar la cultura con temas no incluidos en el currículo. (Rubial, 2004: 323). El domingo y los días de fiesta eran días de descanso muy importantes. Se organizaban comidas, cohetes, juegos o corridas de toros con el fin de sustituir costumbres autóctonas o al menos darles un contenido cristiano, ya que las consideraban bárbaras o viciosas.

Miranda (2006), señala que, en México, a partir de 1917 la semana de cinco días era trabajada por los obreros, ya que en el artículo 123 de la Constitución se establece que toda persona tiene derecho al trabajo digno y socialmente útil, por lo que se consagran los derechos fundamentales de los trabajadores, entre los que se encuentran: jornada máxima de ocho horas; jornada máxima de trabajo nocturno de siete horas y, al menos, un día de descanso por cada seis de trabajo.

Si bien es cierto que estos derechos están plasmados en la Constitución Política de México, no se han cumplido totalmente. Añadiendo a que el salario mínimo que se establece para los trabajadores no alcanza para satisfacer las necesidades de una familia.

El juego de pelota (Jimenez, 2004), de los mesoamericanos debió practicarse en varias modalidades, con bola de hule y rebotándola en las paredes de un campo rectilíneo (Figura 2.3.) o en siendo las canchas ubicadas en las calles donde las paredes eran altas y sin ventanas. En este periodo, el juego de pelota era de dos tipos: ritual y por diversión. Este último ya no se jugaba en templos, como se hacía en los periodos prehispánicos, sino en barrios con el objetivo de que se congregara numeroso público.

Figura 2.3 Cancha de juego de pelota en Monte Albán Oaxaca



Fuente: Propiedad personal

Existían también juegos similares al de damas chinas, otro juego era el patolli (figura 2.4.) que se practicaba en un tablero en forma de cruz. Estos juegos se ubicaban dentro del contexto ritual formando parte de los ciclos de fiestas religiosas, sin embargo, el juego mismo era la recreación con algunos principios religiosos.

Figura 2.4 Representación del juego Patolli



Fuente: En FMJDAT, 2005, 149

En Teotihuacán, (hacia el año 600 D.C.) se han encontrado en los conjuntos habitacionales figuras, cintas o franjas divididas en casillas que sin duda servían para colocar fichas o frijoles. La división de las casillas y que estaban ubicados en patios y pórticos hacen suponer que son tableros de juego (Rubial, 2004: 549).

2.4.3 Función del teatro

El teatro es considerado el medio popular de diversión por excelencia, junto con las peleas de gallos y las corridas de toros, formaban parte del espectáculo escénico, al final o entre la puesta en escena. Durante el Virreinato existieron distintas modalidades de teatro que se caracterizaban por su finalidad, particularidad única, su momento histórico, destinatarios y sus modos de acción escénica.

El teatro de carácter catequístico era realizado por los frailes para adoctrinar cristianamente a indígenas de habla no castellana. Era común que se realizaran actuaciones teatrales públicas representando, en la mayoría de los casos, escenas religiosas y bíblicas.

2.5 El estudio del ocio en México

En términos generales se puede decir que no existe una tradición sobre la reflexión o respecto al análisis de las prácticas de ocio en México. Desde el punto de vista teórico, México, ha seguido una u otra de las corrientes de pensamiento ya analizadas. Aun así, no podemos decir que no haya habido estudios centrados en el tema del ocio en México. Es evidente que podemos encontrar estudios sueltos o análisis de la realidad referida a temas relacionados con el ocio. Pero, en todo caso, estamos hablando de estudios dispersos, no coordinados ni focalizados en un centro o equipo de investigación reconocido tanto a nivel nacional como internacional. La búsqueda de este material disperso podría ser un tema pertinente de futuras investigaciones, pero ahora nos apartaría del objetivo de este estudio. Sin embargo, para ejemplificar lo afirmado anteriormente, aludimos ahora a algunos casos que nos indican que el tema del ocio no es como lo vemos hoy.

Tal podría ser el caso de *Invitación al baile, arte, espectáculo y rito en la sociedad mexicana*, de Díaz y de Ovando (2006: 11), quienes analizando la crónica social de 1825 a 1910 en la Ciudad de México, reconstruyen las costumbres y mentalidades de las personas que vivieron dichos acontecimientos. También Briseño (2002) estudia las transformaciones que se viven en la ciudad a raíz de la introducción de la luz eléctrica, un invento revolucionario que propició el desarrollo de un ocio nocturno nunca conocido. Ambos estudios nos dan pistas interesantes para indagar en el estudio del ocio en México. Por un lado, la revisión de los múltiples estudios centrados en la profundización de la vida cotidiana en las distintas épocas, por otro la cantera dispersa de tesis doctorales elaboradas en distintas universidades, con reconocida tradición académica, centradas en temáticas de ocio directa o indirectamente, a través de temas afines como la fiesta, el juego, el deporte, el turismo, el uso del tiempo o la recreación.

Debemos de reconocer, por tanto que las universidades mexicanas son un referente para los Estudios de Ocio actuales, en la medida en que, de un modo u otro, se han interesado por los temas asociados al ocio ya sea para incorporarlos a sus currículos formativos, o para incluirlos como temas de investigación. En este sentido queremos destacar la presencia del tema tiempo libre como objeto de estudio, que ha transitado de una u otra forma a lo largo del siglo XX desde diversas perspectivas y enfoques. Recordaremos la incidencia del pensamiento de Munné donde lo define como aquel que «corresponde a aquella parte del tiempo no dedicado al trabajo, sino al reposo y al desarrollo físico e intelectual» (Munné, 2001: 28). Pues bien, se puede afirmar que ese tiempo libre ha sido tema de múltiples tesis doctorales, muchas de ellas publicadas después.

Un ejemplo más para confirmar lo que decimos puede ser la relación de tesis de Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM⁴, que reseñamos a continuación:

- *La educación en la escuela primaria de niños entre 8 y 10 años en el uso del tiempo libre.* Universidad Nacional Autónoma de México, Campus Acatlán.
- *La pedagogía del tiempo libre como espacio formativo en la etapa adolescente: propuesta alternativa.* Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM, Campus Aragón.
- *Tiempo libre de hombres y mujeres en la Cciudad de México.* Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM, Ciencias políticas y sociales.
- *Tiempo libre del anciano,* Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM, Psicología.
- *Administración del tTiempo lLibre,* Universidad Don Vasco, Michoacán.

La universidad, elemento sustantivo y significativo en la estructura de una sociedad, es una institución esencial para captar el impacto de los nuevos temas y su interés social. Este aspecto se puede observar no solo por las investigaciones doctorales a las que acabamos de referirnos, sino muy especialmente en la formación de profesionales. En la conformación de las estructuras curriculares para los diversos planes y programas de estudio, se delimitan los contenidos académicos a partir del diseño de las asignaturas y programas en los que también se puede notar la presencia de los temas de ocio. Un ejemplo significativo lo encontramos en los temas de formación de los profesionales del deporte y la educación física que, posiblemente, sea el más conocido, y otro puede ser el área de desarrollo académico en torno al turismo. El área de formación de diferentes profesionales del deporte es, sin duda, la más extendida, dado que, desde hace años es frecuente encontrar ofertas que proponen una especialización en recreación.

Por lo que toca a la educación turística, actualmente existen en el país, de acuerdo a UNWTO-Secretaría General Iberoamericana (2009: 13), un total de

⁴ consultado en www.unam.mx)

seiscientos sesenta y nueve instituciones, escuelas, centros y universidades que ofrecen programas en educación turística. Los niveles educativos considerados para fines del presente análisis son: nivel medio superior y nivel superior. Respecto al primero de ellos, dentro de los treinta y dos estados que componen la República Mexicana, existen trescientos dieciocho escuelas que ofrecen estudios de nivel medio superior, de las cuales son ciento veintiuno de nivel bachillerato, ciento setenta y cinco son técnicas y veintidós son universidades, escuelas oficiales o particulares orientadas generalmente a la formación de técnicos con alguna especialización relacionada con el sector turístico, primordialmente para ocupar cargos operativos o mandos de supervisión. Relativo al nivel superior existen trescientos cincuenta y un institutos registrados, públicos y oficiales de los cuales encontramos que trescientos cinco son universidades y cuarenta y seis son considerados como centros de estudios superiores técnicos, que ofrecen licenciaturas o especialidades relacionadas con el turismo con la finalidad de formar cuadros profesionales dirigidos a ocupar puestos en mandos medios o directivos.

El tiempo libre encuentra su máxima expresión de reconocimiento y aceptación colectiva en el hecho de viajar o de hacer turismo. El fuerte carácter de esta actividad humana ha sentado las bases para conformar al turismo como una disciplina contemporánea de estudio, como una línea de investigación y en la creación de diversos perfiles profesionales orientados a este campo y que no podemos olvidar al referirnos a los estudios de ocio de los mexicanos. La reflexión sobre el tiempo libre, el ocio o la recreación podemos encontrarla en cualquiera de las carreras de Administración de Hoteles y Restaurantes, Administración de la Hospitalidad y Administración de Empresas Turísticas. Las asignaturas asociadas al ocio, que hemos podido encontrar en los programas de estas carreras (páginas web de las universidades⁵) son las siguientes:

- Gestión del tiempo libre
- Administración del tiempo Libre
- Animación y recreación turística
- Administración de centros de esparcimiento turístico
- Operación de centros de entretenimiento
- Animación turística
- Recreación turística
- Animación y recreación de grupos

⁵ Universidad de las Américas / Estado Puebla. www.udlap.mx/
Universidad Iberoamericana / Ciudad de México. www.uia.mx/
Centro Estudios Superiores del Edo de Sonora / Estado Sonora. www.educaedu.com.mx/centros/centro-de-estudios-superiores-del-estado.
Centro Estudios Universitarios Arkos / Estado Jalisco. www.ceuarkos.com
Centro Estudios Universitarios Fray Luca de Paccioli / Estado Morelos. www.uftp.net/
Instituto Regiomontano / Estado Nuevo León. www.ir.edu.mx/
Universidad Cristóbal Colón / Estado Veracruz. www.ucc.mx
Universidad de Ciencias y Desarrollo / Estado Puebla. www.udes.edu.mx/
Universidad de Londres / Ciudad de México. www.udlondres.com/
Universidad del Mar / Estado Oaxaca. www.umar.mx/
Universidad del Valle de México / Ciudad de México. www.universidaduvm.mx/
Universidad Regiomontana / Estado Nuevo León. www.u-erre.mx/

- Administración de centros recreativos

Caso aparte es el de la Universidad YMCA, en la que nos detendremos en el capítulo tercero, ya que tiene una larga tradición la carrera profesional de «Licenciado en Administración del Tiempo Libre». Esta licenciatura es única en su tipo al ser impartida por una institución privada de educación superior. La institución educativa, que pertenece al Grupo YMCA México, inició actividades formativas de profesionales para este tipo de ámbito en 1976⁶, con la denominación de Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre (IEPATL). Pero luego volveremos a este tema para desarrollarlo con más extensión.

Respecto a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), hay que mencionar que tiene la opción de Técnico en Recreación en su sistema de preparatoria del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH). Esta carrera técnica se ofrece como opción a los egresados, quienes al terminar el bachillerato ingresan posteriormente a la licenciatura de elección a la UNAM. También ofrece el Diplomado en Recreación y Activación de manera presencial y virtual. Finalmente, la participación de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), en el área de Arquitectura, tiene estudios sobre los espacios de tiempo libre y recreación.

Ante la ausencia de un doctorado en tiempo, libre, ocio y/o recreación, se promueve constantemente que los estudiantes de maestría dediquen sus tesis a la investigación. Por lo que presentamos un breve análisis de las dos Universidades que tienen en su oferta académica la maestría en Administración del Tiempo Libre y la Recreación. La Universidad YMCA y la Universidad Regional «Miguel Hidalgo», ubicada en la ciudad de Madero en el Estado de Tamaulipas. Fue la primera institución, en México, en ofrecer una maestría en este tema. Su última generación fue en el año 2012. En este periodo egresaron doce generaciones con ciento setenta y nueve titulados y trescientos ochenta y nueve egresados.

Un estudio hecho por Zamora (2008) reportó que un porcentaje de las tesis de los titulados eran proyectos que incluyen el ocio y la recreación como elemento sustantivo en la resolución de problemas en la comunidad. Los estudios/proyectos incluyen análisis de las fortalezas y debilidades, que atienden las investigaciones en relación a los modelos de desarrollo socioeconómicos particulares. Las investigaciones son en su mayoría cuantitativas con una mínima representación del paradigma cualitativo. Del total de tesis que se pudieron revisar, ochenta y siete se relacionan con el paradigma de gestión y administración de la recreación y solamente tres sobre la teoría del tiempo libre. En estos temas, se encontraron siete áreas de estudio relacionadas con la recreación y que describimos a continuación.

Recreación al aire libre (turística/eco turística). Estas investigaciones realizadas por los maestros tienen relación con problemas y conceptos del ecoturismo y deporte extremo. Los cinco intereses presentes sobre la recreación turística/ecoturística giran en torno a la recreación y el deporte extremo, los parques ecológicos y urbanos, la recreación en los hoteles, la educación ambiental y el medio ambiente en general.

⁶ Información publicada en la página del Grupo YMCA y de la Universidad YMCA www.ymca.org.mx / www.uniymca.edu.mx

Tiempo libre (experiencia y diagnóstico). Estos estudios se relacionan con las necesidades, intereses y experiencias de los escolares de primaria y secundaria en el tiempo libre.

Recreación infantil y familiar. Los temas investigados se relacionan con la práctica de actividades recreativas en el tiempo libre de niños y de las familias.

Recreación lúdica. Se encontraron temas relacionados con las ludotecas de los barrios populares, el papel del juego en los escolares y la relación afectiva del juego en las relaciones de los niños con los padres. El área lúdica se encuentra entre las preferencias de los estudiantes.

Recreación laboral. En estas tesis se reconoce la importancia que tiene el tiempo libre, el ocio y la recreación con las empresas. La recreación de los trabajadores y las empresas se favorecen ya que los empleados, al sentirse más a gusto en su área laboral y con sus compañeros, desarrollan mejor sus actividades dando una ganancia mayor a la empresa.

Recreación y su relación con el turismo. La recreación turística como ámbito de desarrollo profesional para los maestros de administración de tiempo libre, resulta interesante en los hoteles de playa.

Recreación para adultos mayores. Ya que la tendencia poblacional en México es el crecimiento de la demanda de recreación por los adultos mayores, es distintivo como los maestros se acercan al tema con proyectos y estudios sobre las necesidades de tiempo libre y recreación de este sector de la población.

En este contexto humano, de estudio y de investigación es donde se desarrolla la investigación de esta tesis.

2.6 Otras referencias asociadas a los estudios de ocio en México

Finalizamos esta visión panorámica de la investigación y el conocimiento del ocio en México, aludiendo a referencias concretas y actuales sobre el interés o la investigación sobre temáticas del ocio, tomadas de la web, que hacen ver cómo los temas de actualidad asociados a estas temáticas, interesan en el país. Tal es el caso de la conferencia del Dr. Emilio Moyano Díaz, en la Facultad de Psicología de la Universidad de Talca (Chile), sobre el tema «Cultura, ocio y bienestar», en el contexto de la Conferencia Latinoamericana para Medición del Bienestar y la Promoción del Progreso de las Sociedades. México, D.F. mayo 2011 ⁷. Otro ejemplo podría ser la interesante conferencia de Virginia L. Arbery (2014), titulada «Ocio y cultura, más allá del valor económico» impartida y editada en la *Revista Estudios* del Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM). En ella se defiende la vigencia del concepto filosófico del ocio, de manera vertebral en la Academia, y se hace ver cómo el utilitarismo económico ha falseado la jerarquía de valores respecto a la cultura de Occidente. Los textos de estos actos, publicados posteriormente y a los que se puede

⁷ www.cienciaried.com.ar/ra/usr/41/1319/calidaddevidauflo_pp39_53.pdf. Última entrada 25- 02 -2015

acceder desde internet, plantean cuestiones de total actualidad en relación a la función del ocio en el mundo actual.

En esa misma dirección encontramos cuestiones planteadas en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) y la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). En el primer caso, queremos destacar la propuesta de Nizaiá Cassián (2012) en su escrito «De qué está hecha una ciudad creativa. Una propuesta para abordar la cultura, el ocio y la creatividad en la urbe contemporánea». En el estudio se plantea una estrategia de interrogación por las formas de composición en las que la ciudad creativa es constantemente llevada a cabo a través de la red de relaciones entre las prácticas de ocio y descanso, la producción de recorridos, objetos y tecnologías en torno a la cultura y finalmente, la promoción de un ciudadano-sujeto creativo. En la forma de abordar el tema, de evidente actualidad, llama la atención que se haya considerado al ocio como un elemento nuclear ligado a la ciudad creativa.

Por otra parte, a diferencia del anterior, la publicación de Lida y Pérez Toledo (2002): Trabajo, ocio y coacción. Trabajadores urbanos en México y Guatemala en el siglo XIX, publicado por la *Revista Signos Históricos* del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. Al contrario que el anterior es un referente, no tanto de actualidad, sino de revisión del pasado desde una mirada crítica actual. Estamos ante cuatro estudios de historia social, que muestran los vínculos que unen la casa y la calle con el trabajo y con los espacios de sociabilidad. Son estudios que refuerzan la necesidad de la mirada de la interdisciplinaridad. Las compiladoras presentan dos vertientes diferenciadas en los estudios reunidos en el volumen, la vida cotidiana del trabajo, sus articulaciones y reglas, y en sentido opuesto, el esfuerzo de los grupos dominantes por redefinir al trabajador y su labor conforme a la modernidad, es decir de la acumulación y concentración de la riqueza, con todas sus peculiaridades en Iberoamérica. En ese contexto histórico, asociado a las transformaciones de la segunda mitad del siglo XVIII se estudia cómo se produce el cambio semántico del ocio, que pasa de la negación de la vagancia y la productividad a su identificación con ellas, convirtiéndolo en el «enemigo» que aún perdura en la mentalidad tradicional.

Destacan también la contribución de instituciones como la Benemérita Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística y la Dirección General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial. La Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística fue fundada el 18 de abril de 1833, por el Dr. Valentín Gómez Farías, Presidente de la República. Su origen se remonta a la creación del Instituto Nacional de Geografía y Estadística de la República Mexicana, su contribución al desarrollo científico, tecnológico, cultural, artístico e intelectual del país se ha desplegado ininterrumpidamente a través de ciento sesenta y siete años. En ella se encuentran registradas actualmente cincuenta y cuatro Academias especializadas. Entre estas se encuentra la Academia de Administración del Tiempo Libre, creada en 1990 en coordinación con organizaciones interesadas en el tema, que han propiciado el encuentro de especialistas para la discusión y la promoción del conocimiento. Destacan las siguientes reuniones que se resumen en la siguiente figura:

Figura 2.5 Relación de reuniones de especialistas e investigadores de la Academia de Administración de Tiempo Libre de la Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística

EVENTO	AÑO	INSTITUCION LUGAR
I, II, III, IV Foro sobre recreación y educación para el tiempo libre	2003 2004	UYMCA/cd de México Movimiento Humano /Jalisco
Curso taller para la Educación para el tiempo libre	2004	UYMCA/cd de México URMH/Tamaulipas
Homenaje a Joffre Dumazedier y Hillel Ruskin	2003 2004	UYMCA/cd de México
1º y 2º Foro Nacional sobre la práctica Profesional en Recreación	2004	UYMCA/cd de México
V Foro sobre Educación para el tiempo libre	2007	URMH/Tamaulipas
1er Congreso Nacional de Recreación y Educación para el tiempo libre	2008	Movimiento/Jalisco Humano
1er y 2o campamento Nacional de Recreólogos	2008	Tlaxtlá/ San Luis Potosí
1er Simposium en Formación en Recreación Turística	2009	GIRA/Cancún
1er Simposium Museos y experiencias de ocio	2009	SHCP/Ciudad de México
2º Congreso Nacional de Recreación	2010	UNAM
2º Simposium sobre Investigación en Recreación	2011	Tlaxtlá/ San Luis Potosí
2º Simposium Museo ocio y Tecnologías	2011	SHCP/Ciudad de México
3er Congreso Nacional de Recreación	2012	UYMCA/cd de México
3er Simposium Museo ocio y familias	2013	SHCP/Ciudad de México
VII Encuentro OTIUM Ocio y Recreación para el Desarrollo Humano	2013	UYMCA/cd de México
4º Simposium Ocio, Museos y Turismo	2015	SHCP/Ciudad de México
Convenio con Jugar es Crecer y la Fundación México Juega	Del 2007 al 2016	

Fuente: Elaboración propia

Destaca la importante labor de la Dirección General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial, que ha promovido cuatro simposios internacionales, sobre el tema ocio y museos y un tercer componente que varía cada vez. Los últimos han sido nuevas tecnologías y familia y turismo. No cabe duda de que plantear temas así, partiendo de la consideración del ocio positivo y creativo como uno de los derechos fundamentales de los seres humanos, es una idea práctica e innovadora muy importante para concienciar a los profesionales del arte, los museos y la recreación mexicanos. En fin, no nos extendemos, ni detallamos más, para no alargar este

epígrafe, pero vamos a finalizarlo aludiendo a investigaciones recientes que tienen relación con esta tesis.

2.7 Estudios de referencia relacionados con el tema de esta tesis

Hacíamos referencia en la introducción de esta tesis a su novedad en el contexto mexicano, que no se debe tanto al tema sino a la manera global de tratarlo. No conocemos ningún estudio multigeneracional sobre el tema del ocio, tal como se plantea aquí, pero sí tenemos que reconocer que existen trabajos y datos concernientes a poblaciones concretas. Describimos ahora el ocio de los jóvenes, los adultos o las personas mayores. Dichos estudios han de ser referencia obligada en nuestro trabajo y, aunque desgraciadamente no abundan, también es verdad que algunos hay.

En primer lugar, tenemos que referirnos a la investigación realizada por el INEGI⁸. Algunos de ellos tienen relación con el concepto actual de ocio valioso y su relación con el desarrollo humano. Valgan como ejemplos varios que aparecen en su página web:

- *El bienestar subjetivo: su contribución a la apreciación y la consecución del progreso y el bienestar humano* de Mariano Rojas.
- *Reflexiones sobre la medición del progreso y bienestar* de Luis Ernesto Derbez Bautista.
- *Medición del bienestar y progreso social: una perspectiva de desarrollo humano* de Rodolfo de la Torre.
- *Hacia un nuevo sistema de indicadores de bienestar* de José de Jesús García Vega.

Pero, sobre todo, debemos destacar la labor de este Instituto en las encuestas nacionales sobre uso del tiempo. Su antecedente cercano es el *Informe mundial sobre desarrollo humano* de 1995, publicado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), donde se presenta información para treinta y un países sobre el uso del tiempo de las mujeres y los hombres, con gran interés en el tiempo destinado al trabajo. En México se han realizado tres ejercicios con el propósito de recopilar datos sobre el tiempo que destina la población a las diversas actividades, los cuales se presentan a continuación:

1. *Encuesta sobre trabajo, aportaciones y uso del tiempo en 1996* (ENTAUT, 1996)
2. *Encuesta nacional sobre uso del tiempo* (ENUT, 2002)
3. *Encuesta nacional sobre uso del tiempo* (ENUT, 2009)

⁸ www.inegi.org.mx/

Estos ejercicios comparten la característica de ser representativos a nivel nacional con una desagregación por tamaño de localidad, menores de 2.500 habitantes y de 2.500 y más habitantes. Con los resultados de la ENUT se pretende contar con los indicadores para mejorar la captación de información sobre las contribuciones que mujeres y hombres hacen a la economía, incluyendo todas las formas de empleo para el mercado laboral y para el hogar, así como desarrollar la clasificación internacional de actividades para las estadísticas de uso del tiempo, con el propósito de contar con elementos para analizar el impacto que han tenido las políticas y acciones dirigidas a la equidad de la mujer, y además saber cuánto representa el trabajo no pagado de los hogares y el valor del trabajo no remunerado de los niños en la economía.

Palabras finales

Llegamos al final de este capítulo que, como el lector ha podido comprobar, no buscaba la exhaustividad, sino el enmarque conceptual y cultural de este trabajo. En el apartado sobre los estudios de ocio en América Latina se ha podido ver que esta tesis toma como referente la palabra ocio y no el horizonte que se plantea desde la recreación. Eso no quiere decir que no consideramos importante la recreación, sino, al contrario, en este estudio la identificamos con el ocio positivo, humanista y valioso que tomamos como horizonte deseado. Ya hemos señalado, en el capítulo anterior que ese horizonte se debe a la estrecha relación existente entre ocio valioso y desarrollo humano, o beneficios del ocio y un ocio de calidad. Esta razón justifica que, en el capítulo primero, no se haya dedicado espacio al concepto de recreación, aunque la situación que se ha expuesto en este capítulo pueda compensarlo.

En el ocio como referente en México, se ha querido destacar elementos específicos que no se entienden sin la tradición y la propia historia de México. De ahí que nos hayamos detenido en el tema de las fiestas, el tiempo y el juego. En todos estos temas encontramos la huella hispana y sobre todo, un fortísimo sustrato anterior que perdura hasta nuestros días y conviene recordar. El ocio que estudiaremos en los próximos capítulos sería difícil de entender sin este contexto antropológico y tradicional que, aunque sigue teniendo sentido para las personas estudiadas, se enfrenta a un proceso de uniformización de las prácticas de ocio propio del tiempo que vivimos.

Finalmente, al referirnos al estudio del ocio en México, queremos hacer ver los antecedentes del tema, que van más allá de los pocos estudios existentes, para mostrar que el interés temático puede vislumbrarse también en el contexto académico, en los intereses de formación y en las propias tendencias innovadoras que aparecen en el campo de la investigación y la difusión del conocimiento relacionadas en círculos más intelectuales, como es el caso de las universidades. En el afán de no buscar la exhaustividad, sino ejemplificar las diversas situaciones y temáticas, hemos avanzado algunos datos asociados a las prácticas de ocio de jóvenes, adultos y personas mayores, que nos servirán de referencia al desarrollar el estudio.

Al definir la metodología de estudio, debemos considerar los supuestos teóricos presentados en los capítulos anteriores, ya que estaremos profundizando en la experiencia de ocio y tiempo libre de tres grupos diferenciados por la generación a la que pertenecen. El análisis se ubica en la interacción de los siguientes componentes teóricos: el significado de la práctica y experiencia de ocio, la valoración que predomina, la importancia y beneficios que perciben, que les anima y restringe a participar, es decir, sus motivaciones y barreras. Lo anterior sustenta el objetivo principal, profundizar en el conocimiento de ocio bajo estos cuatro componentes en un contexto temporal y cultural común.

El presente capítulo muestra el desarrollo y formulación de los objetivos, su ubicación y sentido, así como los detalles relacionados con la selección de la muestra, la metodología utilizada, los aspectos concretos relacionados con las herramientas científicas que se aplican y el modo de sistematización que nos permitirá aproximarnos a los resultados.

Figura 3.1 Objetivos, ubicación y metodología del estudio

3. Objetivos, ubicación y metodología del estudio					
3.1. Los Objetivos	3.2. La selección del lugar	3.3. La muestra	3.4. Metodología utilizada	3.5. Los instrumentos	3.6. Tratamiento de los datos

Fuente: Elaboración propia.

Primeramente, comenzaremos por presentar los objetivos del estudio, sin los cuales no tendría sentido todos lo demás. Así mismo, plantearemos una de las primeras cuestiones partiendo de los planteamientos teóricos iniciales que orientarán el rumbo de la investigación.

3.1 Objetivos

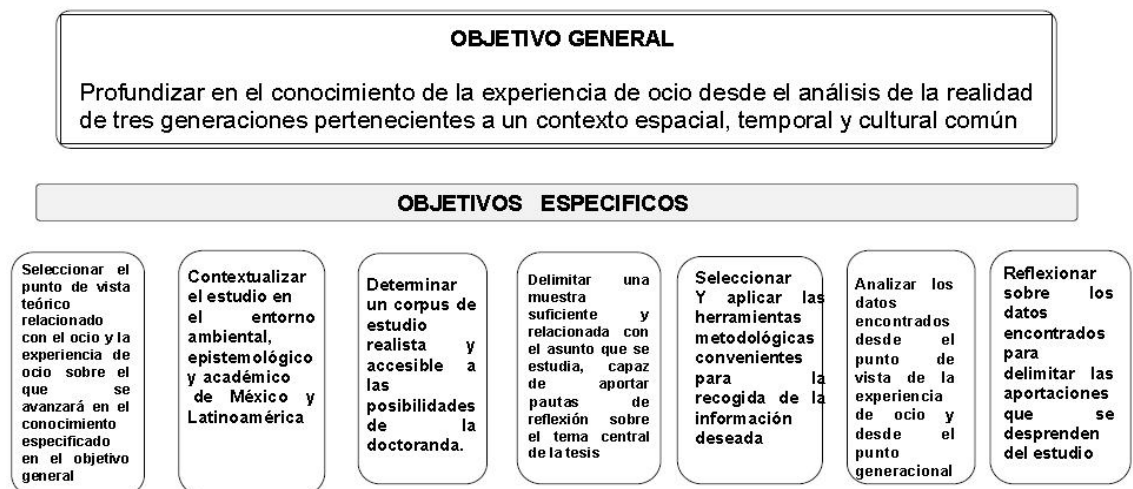
Una vez que hemos considerado la propuesta de los componentes y factores del ocio, que guiaron el estudio y que son clave plantearemos los siguientes objetivos.

3.1.1 Objetivos generales y específicos.

El objetivo general profundiza en el conocimiento de la experiencia del ocio desde el análisis de la realidad de tres generaciones pertenecientes a un contexto espacial, temporal y cultural común. Para acceder a este objetivo será necesario conseguir los siguientes objetivos específicos:

1. Seleccionar el punto de vista teórico relacionado con el ocio y la experiencia de ocio sobre la que se avanzará en el conocimiento especificado en el objetivo general.
2. Contextualizar el estudio en el entorno ambiental, epistemológico y académico de México y Latinoamérica.
3. Determinar un corpus de estudio realista y accesible a las posibilidades de la doctoranda.
4. Delimitar una muestra suficiente y relacionada con el asunto que se estudia, capaz de aportar pautas de reflexión sobre el tema central de la tesis
5. Seleccionar y aplicar las herramientas metodológicas convenientes para la recogida de la información deseada.
6. Analizar los datos encontrados desde el punto de vista de la experiencia de ocio y desde el punto generacional.
7. Reflexionar sobre los datos encontrados para delimitar las aportaciones que se desprenden del estudio.

Figura 3.2 Objetivos: general y específicos del estudio



Fuente: Elaboración propia

Algunas cuestiones de la investigación que se asocian a estos objetivos son:

- ¿Qué tipo de percepción del ocio aparece en las personas estudiadas?
- ¿Cuál es la percepción del ocio en cada generación?
- ¿Existe relación entre percepción y práctica de ocio?

¿Existen prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre específicas de cada generación investigada?

De las prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre de cada generación, ¿cuáles comparten y cuáles cambian?

¿Quién ha influido en la decisión de seleccionar sus prácticas de ocio?

De las tres generaciones, ¿cuál obtiene mayor satisfacción? y ¿cuál ve obstáculos en la práctica del ocio?

¿Qué prácticas de tiempo libre prevalecen o cambian en cada generación?

¿De qué manera se pueden asociar las dimensiones y las prácticas de ocio con mayor incidencia en jóvenes, adultos y personas mayores?

¿Cuáles son los elementos que identifica el ocio serio en cada generación estudiada?

¿Cuál es el grado de satisfacción de las prácticas de ocio en cada generación?

¿Qué beneficios identifican jóvenes, adultos y mayores en sus experiencias de ocio?

¿Cuáles son las barreras y limitaciones que encuentran jóvenes, adultos y mayores para realizar prácticas de ocio?

3.2 La selección del lugar

El presente estudio se llevó a cabo en la Ciudad de México, donde existen 8.6 millones de personas, de éstos 2.5 millones son jóvenes, que representan el 28.7% de la población, es decir de cada tres, uno es joven; asimismo, uno de cada cuatro jóvenes mexicanos llega a cursar los estudios universitarios, de este porcentaje un 67% asiste a instituciones universitarias públicas y el 33% a privadas. En este último sector se encuentra la Universidad YMCA, que ofrece distintos currículos formativos, en la modalidad de cuatrimestre y con una duración de tres años y que se concretan en las licenciaturas de Administración, Contaduría, Derecho, Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Ingeniería en Sistemas, Mercadotecnia y Administración del Tiempo Libre. El estudio se realiza en el contexto de la licenciatura de Tiempo Libre de esta Universidad. Los sujetos que participan en el estudio no son solo estos jóvenes, sino también sus familias, puesto que estudiaremos las experiencias de ocio de la generación sus padres y sus abuelos.

La selección de este estudio se debe a distintas razones. Por un lado, hay que considerar que no pretendíamos seleccionar una muestra representativa de la sociedad mexicana, porque el objetivo debía priorizar la profundización en el conocimiento de la experiencia de ocio, sobre la radiografía sociológica mexicana. Para ello necesitábamos un contexto con una cierta unidad en los modos de vida de las tres generaciones y un estatus social parecido. Se consideró que esa condición se

daba en el caso de la YMCA, donde sus alumnos pertenecen a una clase media en consonancia con el ciudadano medio. Además, estamos hablando de un contexto que, desde el punto de vista del ocio, podríamos considerar vanguardista, pues se ha seleccionado una Universidad pionera en los estudios de ocio de los mexicanos, lo que implica la superación de ciertos prejuicios tradicionales sobre la concepción del ocio muy presentes todavía en México, y en las sociedades latinoamericanas. A estos aspectos, importantes para el estudio, hemos de añadir la facilidad de acceso al grupo de personas estudiadas, algo muy importante si consideramos las proporciones de la ciudad de México, junto al hecho de que nos hemos enfrentado a una investigación para la que no contábamos con ninguna ayuda económica sino, solamente, el apoyo que nos ha facilitado la UYMCA para que el estudio fuese posible en su contexto.

3.2.1 La Universidad YMCA y su contexto universitario.

La YMCA (Young Men Christian Association), que, en México, se conoce como la Guay, comenzó sus actividades en 1891, pero no fue hasta 1902 cuando se constituyó formalmente. En 1910, se inauguró el primer edificio de la Guay con instalaciones apropiadas para desarrollar deportes y actividades culturales, desde entonces su actividad no ha cesado, teniendo un impacto muy positivo en la promoción deportiva y en la formación de recursos humanos desde 1968. Su influencia ha sido muy notoria en la introducción y promoción de deportes como el baloncesto y el waterpolo, entre otros. La YMCA, se extiende en el territorio nacional y logra establecerse en varios estados de la República Mexicana. A través de sus programas promocionó y difundió campamentos y excursionismo, ha sido muy exitosa en la recreación industrial y su programa de líderes voluntarios. El programa de natación es reconocido a nivel nacional e internacional.

Hablar de ocio, tiempo libre y recreación en México, es hablar de la Guay. La YMCA inaugura, al inicio de febrero de 1968, el Centro de Preparación de Profesionales YMCA (CPPY), que en un principio se instala como apoyo para las YMCA de la República Mexicana y Centroamérica. Posteriormente se creó el Instituto de Preparación Profesional YMCA (IPY), y en 1973 se inició la solicitud de reconocimiento oficial ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En 1977 cambió su nombre por el de Instituto de Estudios Profesionales para la Administración del Tiempo Libre (IEPATL), ya con el reconocimiento de validez (RVOE), promocionó la Licenciatura en Administración del Tiempo Libre (LATL). Para lograr esto contó con el apoyo de Springfield College en Massachusetts, en donde se formaban recursos humanos para la YMCA de Estados Unidos.

En el año 2000 se produce la apertura a la Universidad YMCA, como miembro de la Coalición Internacional de Universidades YMCA. En su programa académico integra, como ya se ha comentado, la Licenciatura en Administración del Tiempo libre y dentro del programa de posgrado la YMCA incluye la maestría en Recreación, con la especialidad en Recreación Laboral y Recreación Turística. Hasta la fecha han egresado más de quinientos licenciados en administración del tiempo libre, 300 del IEPATL y 200 de la UYMCA. Además de esta licenciatura, la UYMCA ofrece las de: Administración, Contaduría Pública, Derecho, Ingeniería en Sistemas Computacionales, Ciencias de la Educación, Mercadotecnia Internacional, Psicología y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. En posgrado tiene cinco maestrías:

Educación, Administración, Derecho, Tecnología de la Información y Recreación. Aun cuando ha diversificado su oferta educativa, los estudios de tiempo libre y recreación siguen siendo el principal referente de la YMCA.

3.3 Características de la muestra seleccionada

Como se ha comentado en la Introducción, son múltiples las razones por las que se ha optado por el contexto de la Universidad YMCA como ámbito para el estudio intergeneracional que se realiza en esta tesis. Una de ellas es el hecho de encontrarnos con un numeroso grupo de personas que tienen un concepto positivo del ocio, al contrario de lo que ocurre habitualmente en México y Latinoamérica. Esto es así porque esta universidad puso en marcha una Licenciatura de Administración del Tiempo Libre, a partir de 1970, y parece lógico pensar que, tanto los alumnos como sus familias, han optado a esta oferta porque tienen una opinión diferente a gran parte de la población respecto al fenómeno del ocio. Tampoco queremos ocultar la relación directa y el compromiso de la doctoranda con el entorno que se estudia, así como los apoyos y facilidades encontradas. Pensando en las dimensiones de la Ciudad de México y la dificultad de encontrar un grupo de una cierta homogeneidad, la muestra que hemos seleccionado y que seguidamente pasamos a describir, se consideró la adecuada para estudiar las prácticas de ocio desde el punto de vista humanista que aquí se realiza.

Muestra total del estudio de caso

La muestra total en la que se sustenta el estudio empírico de esta tesis está conformada por un total de 450 personas, pertenecientes a tres generaciones distintas: 150 estudiantes matriculados en el curso 2014-2015 o egresados de promociones anteriores vinculados a la Licenciatura de Tiempo Libre de la Universidad YMCA; 150 progenitores, padres y madres de los mencionados estudiantes o egresados; 150 abuelos y abuelas vinculados al colectivo de estudiantes anteriormente indicado.

Dado que esta tesis pretende ser un estudio de caso que permita reflexionar sobre la realidad de un modo de entender el ocio, como es el caso del ocio humanista, la muestra que se ha seleccionado no pretende ser representativa de los estudiantes de educación superior ni de la sociedad mexicana, tampoco de otras titulaciones de la universidad que no estuviesen relacionadas con los Estudios de Ocio. Lo que nos ha interesado es aproximarnos al modo de vivir y entender el ocio de los estudiantes de la Licenciatura en Administración del Tiempo Libre y su entorno familiar. De ahí que, finalmente, se haya optado por una muestra de conveniencia (muestreo no probabilístico), en la que se ha buscado garantizar la presencia igualitaria de personas pertenecientes a las tres generaciones (estudiantes, padres y abuelos) así como un número idéntico de hombres y mujeres en las tres sub-muestras. Los párrafos que siguen explican con detalle la composición y elección de las personas asociadas a cada una de las submuestras.

Submuestra de estudiantes

De acuerdo con los planteamientos anteriores, la configuración de la muestra de estudiantes se llevó a cabo partiendo de las personas matriculadas en el curso 2014-2015 y buscando el criterio, en la medida de lo posible, del mismo número de sujetos de cada sexo. El total de alumnos inscritos en ese momento era de 176, pero el cuestionario fue cumplimentado por 151 sujetos, de los cuales 68 eran hombres y 83 mujeres. El número de cuestionarios que resultaron estar incompletos o no válidos por otras razones afectó a 11 sujetos, 8 correspondientes a mujeres y 3 a hombres. Es decir, la muestra quedó con 75 mujeres y 65 hombres, pero dado que se buscaba una paridad de sexos, el número hombres que faltaba, 10 personas, se completó con egresados de las últimas promociones. De este modo se consiguió que la muestra de la generación de jóvenes fuese de 150 sujetos y que el 50 % fuese de cada sexo.

Submuestra de padres

Para determinar la muestra de padres se había pedido a los alumnos que cumplimentaron el cuestionario que facilitasen datos para el acceso del mismo a sus padres y madres o, en caso de no vivir con ellos, de otras personas de la familia de la misma generación. De este modo se consiguieron 149 referencias de madres y 132 de padres o personas de la generación. El criterio que se siguió a partir de aquí, dado que para cumplimentar estos cuestionarios se requería del apoyo de un grupo de egresados preparados al efecto, fue seleccionar grupos de padres en función de la zona de residencia. El objetivo final era conseguir el mismo número de padres y madres que tenía la muestra de jóvenes, por lo que una vez conseguido ese número de cuestionarios se dio por finalizada la aplicación. La muestra final de la generación de padres terminó siendo, como se deseaba, de 150 personas, el 50% de cada sexo.

Submuestra de abuelos

La muestra de abuelos siguió los mismos planteamientos que la de padres. Inicialmente las referencias que se consiguieron fueron de 105 abuelos y 129 abuelas o personas de su generación relacionadas con la familia de los jóvenes. El criterio que se siguió desde un primer momento fue dar prioridad a los abuelos que vivían con padres o madres seleccionados para la muestra anterior o, en segundo lugar, aquellos que vivían en zonas de la ciudad que se pensaban visitar. Como en el caso anterior, la cumplimentación de cuestionarios se detuvo en el momento que se pudo reunir a 75 hombres y 75 mujeres de la generación.

Entrevistas en profundidad

Finalmente la muestra seleccionada para las entrevistas en profundidad, que tenía como objetivo profundizar, ampliar y entender los conceptos presentados en el cuestionario, se hizo por autoselección. En primer lugar se tomó en cuenta a las personas de las tres generaciones que respondieron positivamente a la invitación de una segunda aportación (Hernández Sampieri, 2010, 396) y, posteriormente, se aplicaron los criterios de vivir en zonas cercanas y mismo número de hombres y mujeres. Esta muestra terminó siendo de 18 personas, seis sujetos voluntarios de cada generación, y 50 % mujeres y 50 % hombres.

Características sociodemográficas de la muestra

Como se ha venido señalando, las variables que nos interesaban para este estudio eran, además del contexto preconceptual favorable al ocio, el carácter generacional y el equilibrio de sexos. Aún así, se tomaron otros datos que permiten conocer otras características de la muestra no utilizadas en la investigación que se presenta. En las figuras que siguen continuación indicamos, además del sexo ya comentado, referencias sobre la edad, estado civil, núcleo familiar, situación laboral y escolaridad. Todos estos aspectos se presenta desde el punto de vista de las tres generaciones seleccionadas.

Generación y sexo

En esta figura se presenta el sexo de las tres generaciones, algo que ya se ha explicado anteriormente.

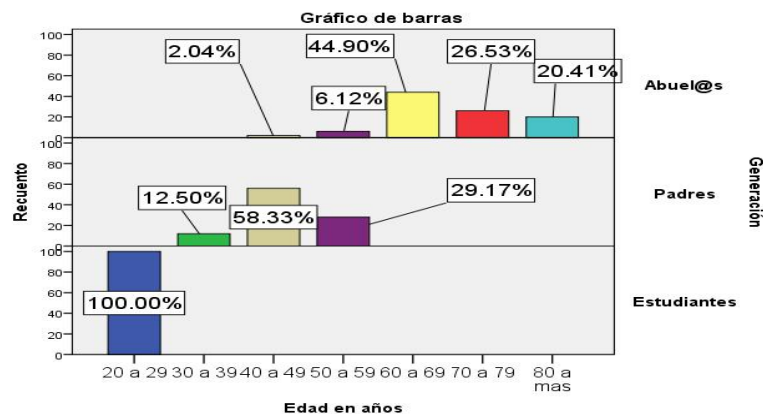
Figura 3.3 Composición de la muestra en función de la generación y sexo



Se recuerda que la muestra se configuró a partir de 150 sujetos por generación, 75 hombres y 75 mujeres, lo hace un total de 450 personas.

Generación y edad

Figura 3.4 Datos de la edad de la muestra en función de la generación a la que pertenecen

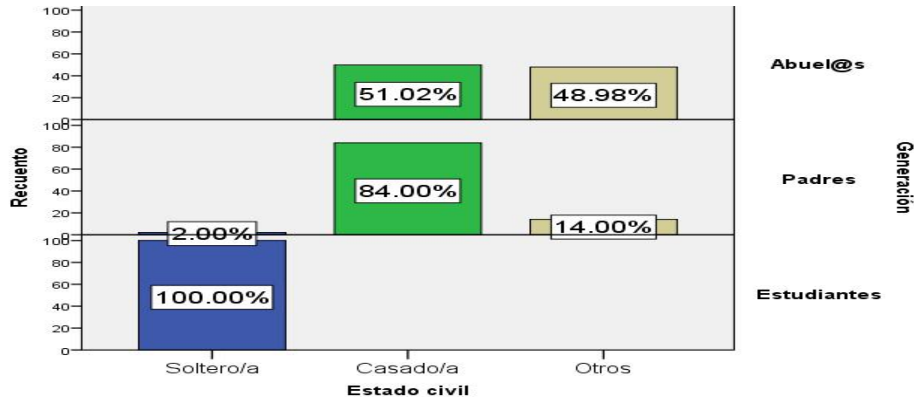


Sobresale en la figura 3.4. un alto porcentaje de los padres, su edad se ubica entre 40 y 49 años; otro porcentaje entre 50 y 59 años. De igual manera, las edades

significativas de los abuelos de dividen en tres grupos, uno entre 60 y 69 años y dos más, uno de 70 a 79 y otro de más de 80 años.

Generación y estado civil

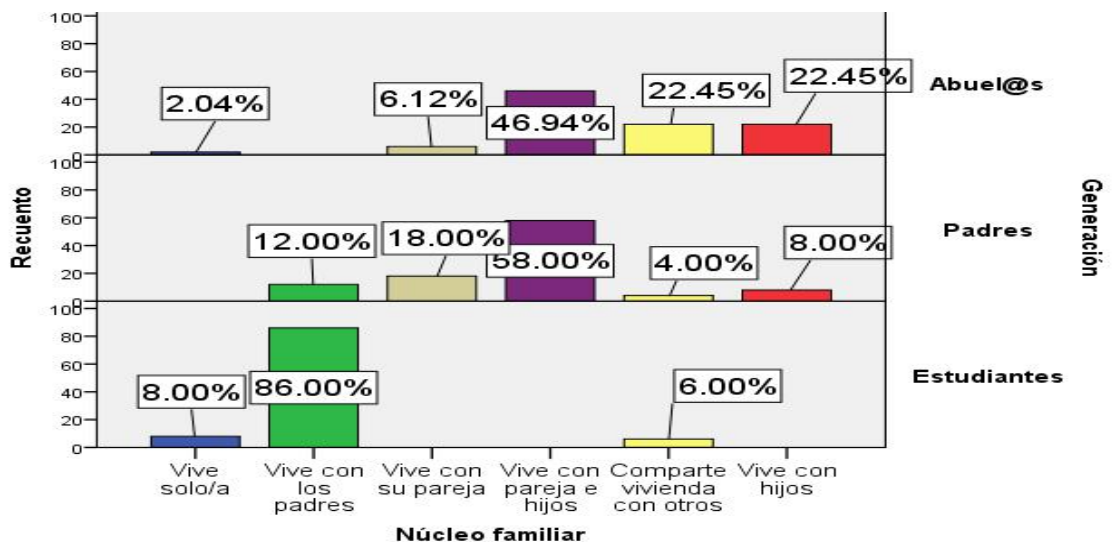
Figura 3.5 El estado civil en cada una de las generaciones



Como podía preverse en la figura 3.5, el total de los alumnos son solteros. Se observa que conforme avanza la edad y la generación, disminuye el porcentaje del estado civil de casado, ya que en la generación de los abuelos casi el mismo porcentaje está casado y otros tiene una condición diferente, en esta condición se encuentran, viudos y divorciados.

Generación y núcleo familiar

Figura 3.6 La composición del núcleo familiar en cada generación

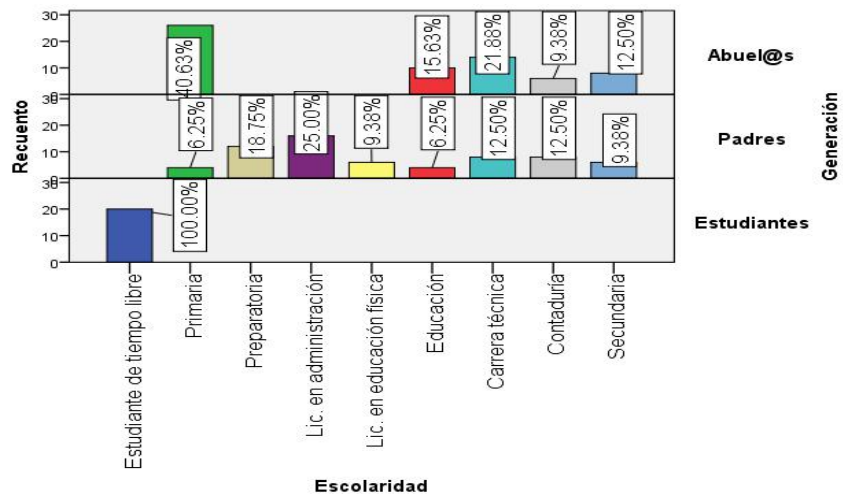


En la figura 3.6. Podemos observar que los estudiantes, en su mayoría, viven con sus padres, aunque existe un porcentaje mínimo que vive solo o que comparte la vivienda con otros. En el grupo de los padres se observa que un alto porcentaje vive con pareja e hijos; también se nota que algunos padres de familia viven con sus

padres, es decir con los abuelos de los estudiantes, y un porcentaje menor con sus hijos. En la generación de los abuelos el porcentaje más alto está representado por aquellos que viven con pareja e hijos, sin embargo, dos porcentajes semejantes los podemos ver con abuelos que comparten vivienda con otros y otro grupo que vive con los hijos.

Generación y escolaridad

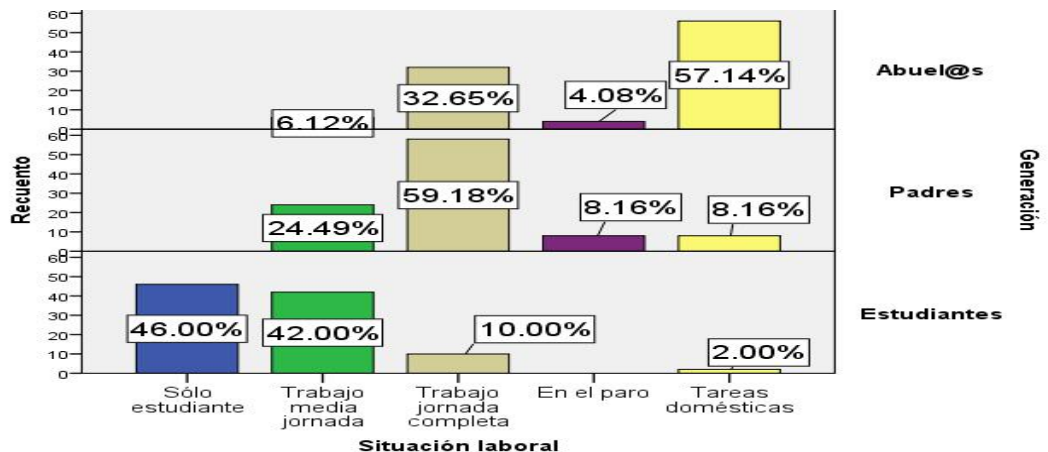
Figura 3.7 El nivel de escolaridad en las tres generaciones



En los datos recogidos en la figura 3.7 referente a la escolaridad, los padres de familia, reportan educación superior en varias carreras de licenciatura. En el grupo de los abuelos, existe un porcentaje significativo con estudios de nivel de primaria y un porcentaje menor con secundaria y otro porcentaje todavía más pequeño reporta educación superior. Podríamos concluir que la generación de los abuelos reporta menos educación superior que los padres de los estudiantes investigados, y de los estudiantes, ya que todos están estudiando su licenciatura.

Generación y situación laboral

Figura 3.8 La situación laboral en cada generación



Desde la perspectiva laboral, más de la mitad del grupo de estudiantes se dedica a trabajar, la mayoría de media jornada. En los padres, un poco más de la mitad tiene trabajo a tiempo completo. Es importante notar que no todos los padres tienen uno, en un periodo en que todos deberían estar en el mercado laboral, en el caso de los mayores, más del 50% se dedica a tareas domésticas.

Una vez analizados los datos de las características de la muestra, ahora se procede a revisar, la metodología utilizada en el siguiente apartado.

3.4 Metodología utilizada

En la metodología, se describen los procesos sistemáticos y los datos empíricos que se incluyeron en el presente estudio. Las formas utilizadas de carácter cuantitativo y cualitativo se describen a continuación.

3.4.1 Diseño y tipo de estudio

Para referirnos al diseño del presente estudio, explicaremos el tipo de investigación el cual Hernández Sampieri (2010) y Campbell (1973) lo definen como diseño no experimental, ya que la investigación se realizó sin manipular deliberadamente las variables, solo se observó en su ambiente natural y posteriormente se analizaron los resultados transversales, ya que la recolección de los datos se hizo en un solo momento. (Hernández Sampieri, 2010: 151).

En lo relativo a la investigación de campo, considerando hay que decir que se llevó a cabo en los escenarios naturales de los sujetos de estudio, sin alterar ni construir situaciones. Nuestra investigación es, además, y descriptiva, de tipo prospectivo (Best, 1990), en la medida que se registran los datos de hechos que van sucediendo y también es correlacional en cuanto se refiere a especificar las características y los perfiles de los tres grupos generacionales que participan en este estudio se hicieron correlaciones entre y los aspectos de la experiencia de ocio con las generaciones.

La revisión y el análisis documental apoyó la revisión de las teorías de los diferentes teóricos y países que han contribuido al desarrollo de la experiencia de ocio y sus constructos. Este primer proceso ayudó a formular las definiciones conceptuales del presente estudio, así como a dar marco de discusión a todo el proceso de investigación. El concepto de generación requirió de una importante fuente documental y teórica.

Para la obtención de información sobre las variables se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas a través de dos herramientas fundamentales, el cuestionario y la entrevista. Sin embargo, hay que considerar que el análisis de esa información, en sus diferentes etapas y procesos del estudio, no hubiera sido posible sin la investigación documental que apoyó la recolección de información organizada y sistematizada del conocimiento y que dio soporte al marco teórico (Hernández

Sampieri, 2010). Para lograrlo, se consideraron los estudios e investigaciones previos sobre el tema, así como documentos institucionales y referencias bibliográficas sobre las generaciones, la experiencia de ocio, sus dimensiones y constructos relacionados como son: las motivaciones, barreras, beneficios y la forma de valorar la misma.

Figura 3.9 Tema de la investigación



Fuente: elaboración propia

La formación y realización de las actividades y las experiencias de ocio y tiempo libre integran un proceso continuo que involucra múltiples aspectos y referentes teóricos considerados y descritos en el capítulo primero.

Metodológicamente, esta tesis utiliza en los dos primeros capítulos el análisis documental y el trabajo empírico en los capítulos cuatro y cinco. El cuestionario fue una herramienta importante para obtener la información necesaria y establecer los criterios de análisis de las diferentes variables relacionadas con la práctica y la experiencia del ocio en cada una de las generaciones estudiadas. Para ampliar los datos obtenidos con el cuestionario, se utilizaron los diferentes testimonios recogidos a través de las entrevistas. Estas se aplicaron de igual manera a los sujetos, que de manera voluntaria aceptaron ser entrevistados. Finalmente, el método inductivo-deductivo permitió establecer la relación entre los constructos elaborados y la información obtenida. Las dos técnicas, el cuestionario y la entrevista, aportaron los datos necesarios para determinar en cada aspecto la permanencia o el cambio en los tres grupos participantes.

3.5 Sobre los instrumentos: el cuestionario y la entrevista

A continuación, nos referiremos a la forma en cómo se registraron los datos que representan las variables que nos refieren a las prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre. En concordancia con la metodología planteada anteriormente, el cuestionario y la entrevista fueron elaboradas para dar respuesta a los objetivos de la tesis.

3.5.1. El cuestionario

Uno de los instrumentos de la investigación es el cuestionario, se trata de un instrumento, ampliamente utilizado en las investigaciones cuantitativas, y resulta ser un medio útil y eficaz para recoger información en un periodo breve. Además, tiene la ventaja de reunir información sobre grupos numerosos. El cuestionario aplicado, es el estructurado y validado por el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, ha sido utilizado anteriormente en otras investigaciones (Cuenca, 2014). El instrumento se denomina «Cuestionario sobre prácticas de ocio y tiempo libre», que se adjunta en el apéndice, está estructurado de 21 preguntas, con respuestas de opción múltiple y con un nivel de medición nominal y ordinal. Las últimas preguntas del Cuestionario, de la 16 a la 21, miden las características demográficas de la muestra. Los componentes de las variables teóricas, objeto del presente estudio, se describen a continuación:

Figura 3.10 Variables teóricas: práctica y experiencia de ocio y tiempo libre

PRACTICA DE OCIO Y TIEMPO LIBRE	EXPERIENCIA DE OCIO Y TIEMPO LIBRE
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Percepción del ocio y tiempo libre (disponibilidad de tiempo de ocio, importancia y satisfacción) <input type="checkbox"/> Prácticas de ocio y tiempo libre . <input type="checkbox"/> Prácticas de recreación y tiempo libre <input type="checkbox"/> Barreras/ dificultades en la realización de las prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Experiencias de ocio (experiencias de ocio habituales y deseo de práctica de las no practicadas) <input type="checkbox"/> Inicio y acompañamiento <input type="checkbox"/> Valoración de la experiencia (Inicio y Periodicidad) <input type="checkbox"/> Motivos y Beneficios en la realización de la experiencia

Fuente: elaboración propia

Las variables teóricas y sus constructos (figura 3.10) delimitan e integran la relación entre las generaciones. El estudio configura las dos variables: prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre, que se integran en el «Cuestionario sobre prácticas de ocio y tiempo libre».

Para la elaboración del instrumento se tomó en cuenta las consideraciones metodológicas de Diener, Emmons, Larsen y Griffin (1985), así como las propuestas de Cummins (2003). En el bienestar psicológico no perdemos de vista la adaptación española de la «Escala de Bienestar Psicológico de Ryff» (1989), propuesta por Díaz (2006). Del mismo modo ocurre con el análisis referido a bienestar social, que tiene su referente en la «Escala Bienestar social de Keyes» (1998).

Algunas de las cuestiones se plantean con respuestas cerradas, pero otras son de elección múltiple, con seis posibles opciones que se categorizan como:

1. Nada importante
2. Poco importante

3. Más o menos importante
4. Importante
5. Muy importante
6. No sabe/no contesta.

También se ha optado, en algunos casos, por la respuesta abierta, que posteriormente se clasificará en función de diversas categorías deducibles de las respuestas. La figura 3.11 muestra cómo se incluyeron en el cuestionario las dos variables con sus constructos y formas de responder a cada una.

Figura 3.11 El cuestionario prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre con los reactivos de las dos variables

Prácticas de ocio y tiempo libre			
Constructo	No de reactivo	Ítem/pregunta	Forma de respuesta
Percepción Del Tiempo Libre	01	Considera que en tiempo libre del que dispone actualmente es	1.Muy poco, 2.Poco, 3.Bastante, 4. Mucho
	14	El tiempo libre, el ocio y la recreación ocupan en su vida un espacio	1.Nada importante, 2.Poco importante, 3.Bastante importante, 4.Muy importante
	15	Valore el grado de satisfacción que actualmente tiene con su tiempo libre y prácticas de recreación, en general	1 Nada satisfecho/a, 2 Poco satisfecho/a, 3 Bastante satisfecho/a, 4 Muy satisfecho/a
Prácticas de Tiempo libre	02	De estas actividades que proponemos a continuación, ¿cuáles son las dos que realiza en mayor medida	1. Deporte, 2. Ver la TV computadora 3 Turismo, excursiones, 4, Actividades culturales, 5. Ayudar a los demás 6. Fiestas, celebraciones, 7. Juegos,, 8. Ninguna
Prácticas de recreación y tiempo libre	07	Ahora, de las prácticas de recreación y tiempo libre QUE REALIZA, ¿Cuáles son las tres que más le gustan, por orden de preferencia?	Respuesta abierta
Barreras/ dificultades en la realización de las prácticas	06	¿Qué dificultades encuentra para no poder realizarlas? (Señalar un máximo de tres opciones)	Respuesta abierta

A continuación, se muestra la variable de experiencia de ocio. Empezando con la pregunta tres, que integra las dimensiones del ocio autotélico:

Experiencias de ocio habituales

03

De las experiencias de ocio que se indican a continuación, ¿cuáles realiza HABITUALMENTE

Dimensión festiva 3.29, 3.30, 3.31, 3.32, 3.33, 3.34

Ir de copas, o a discoteca

Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)

Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)

Ir a las fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad

Festejar los acontecimientos deportivos

Festejar los acontecimientos religiosos

<p>Dimensión Creativa 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.16, 3.17, 3.18, 3.19, 3.20, 3.21 Ver en TV u oír en la radio programas culturales (documentales, debates...) Navegar por Internet Escuchar música Ver películas en el cine o en casa Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...) Hacer manualidades (bricolaje, cerámica...) Coleccionar algo (sellos, trenes, cosas...)</p>	<p>Dimensión Lúdica 3.8, 3.9, 3.10, 3.11, 3.35, 3.36, 3.37 Ver en la TV, oír la radio, programas de entretenimiento (concursos...) Ver en TV u oír en la radio programas deportivos Videojuegos Deporte individual Deportes de equipo Ajedrez Ir de compras Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...) Billar, fútbol u otros juegos de salón Jugar a otros juegos</p>
<p>Dimensión ambiental ecológica 3.12, 3.13, 3.14, 3.15, 3.16 Cuidar plantas Cuidar animales Cazar Pescar Ir de campamentos Hacer excursiones al campo, a la montaña o a la playa Viajar y pasear (son sinónimos) Pasear</p>	<p>Dimensión solidaria 3.22, 3.23, 3.24, 3.25, 3.26, 3.27, 3.28 Ayudar a mis amigos Ayudar a mi familia Ayudar a extender mis aficiones a otros Colaborar con mi asociación Hacer voluntariado</p>

Concluimos con las variables teóricas de la experiencia: inicio, acompañamiento, valoración, motivos y beneficios.

Experiencias de ocio y tiempo libre			
Constructo	No de reactivo	Ítem/pregunta	Forma de respuesta
Deseo de práctica de experiencias de ocio no practicadas	04 05	Del listado anterior de prácticas ¿existe alguna que no practique y que le gustaría practicar? Si, su respuesta es afirmativa del listado anterior. ¿Cuáles son las que desearía practicar?	Respuesta 1. Si 2. No Maximo tres prácticas
Inicio y acompañamiento	11	¿Con quién realiza esta práctica?	1. Solo/a, 2. Con la pareja, 3. Padre y/o madre, 4. Abuelos/as, 5. Hermanos/as, 6. Hijos/as, 7. Amistades, 8. Asociación, club, etc., 9. Otros.
	12	¿Quién le animó a realizar esta práctica?	1. Amistades, 2. La pareja, 3. Padre y/o madre, 4. Abuelos/as, 5. Hermanos/as, 6. Hijos/as, 7. Asociación, club, etc. 8. En el centro escolar, 9. Otras personas. 10. Un libro, la TV, 11. Nadie.
Motivos y Beneficios en la realización de la experiencia	08	8. ¿Por qué comenzó a interesarle la actividad que más le gusta?	Respuestas abiertas
	13	13. ¿Qué le aporta a nivel personal la realización de esa práctica?	
Valoración de la experiencia (Inicio y Periodicidad)	09	9. ¿Cuánto tiempo hace que realiza esta práctica?	1. Menos de 1 año, 2. De 1 a 3 años. 3. Más de 3 años
	10	10. ¿Cada cuánto tiempo realiza esta práctica?	1. 1 día semana, 2 a 3 días en la semana, 3. 1 o 2 veces al mes, 4. Todos los días entre semana. 5. todos los días de la semana. 6. Fines de semana. 7. Periodos vacacionales. 8. Otros

Cada uno de los constructos incluidos tiene su justificación en los referentes teóricos analizados en los capítulos uno y dos, volveremos a retomarlos al inicio de la revisión de los datos en los apartados correspondientes. Cada una de las teorías revisadas proveerá la base para el análisis de los datos en los capítulos cuatro, cinco y el de las conclusiones.

Aplicación del cuestionario sobre prácticas de ocio y tiempo libre.

El cuestionario fue aplicado a los estudiantes de la licenciatura en Administración del Tiempo Libre de la UYMCA. durante el periodo del cuatrimestre de primavera, es decir, de abril a agosto de 2014. Después de haber obtenido el permiso por parte de la coordinación de la licenciatura, se pasó a cada salón de clase y de manera autoadministrada, en el mismo salón y después de contestarlos, los cuestionarios fueron recogidos inmediatamente.

En el caso de los padres y los abuelos se obtuvo el apoyo de dos licenciadas egresadas, capacitadas previamente para la aplicación de los mismos. La capacitación tuvo una duración de 120 minutos y tenía como objetivo la comprensión del contenido del mismo, así como la familiarización con los términos del cuestionario a fin de evitar interpretaciones erróneas. La aplicación de los instrumentos se llevó a cabo en los meses de julio y agosto del 2014, periodo en el que la Universidad ofrece a sus estudiantes la posibilidad de llevar a cabo prácticas en diferentes lugares, por lo que se solicitó a la coordinación de la licenciatura de Administración del Tiempo Libre, el apoyo de dos egresadas. Debido a que los estudiantes no tienen la responsabilidad de asistir a la universidad y pueden pasar más tiempo con su familia, se seleccionó este periodo para la aplicación del cuestionario sobre prácticas de ocio, tiempo libre y recreación. La aplicación se llevó a cabo con los estudiantes participantes en la investigación apoyados con las dos licenciadas.

3.5.2 La entrevista.

La entrevista fue el segundo instrumento utilizado en la investigación. Las entrevistas cualitativas, para Taylor y Bogdan (1990), son encuentros cara a cara entre el investigador y el informante para ampliar la comprensión, que sobre las prácticas de ocio y tiempo libre tenían los informantes. La información está recabada en los relatos hechos en sus propias palabras. (en este caso de las perspectivas que tienen los informantes), en sus propias palabras, sobre las prácticas de ocio y tiempo libre de las tres generaciones. Las entrevistas fueron individuales. Aunque podrían haberse aplicado a un grupo pequeño, se prefirió hacerla personalmente y de forma semiestructurada. La entrevista semiestructurada requirió de una guía de preguntas, las cuales fueron hechas a todos los entrevistados en el mismo orden, la guía se elaboró en consonancia con el cuestionario, por lo que a las entrevistas se llevaron las preguntas redactadas de antemano, considerando que las respuestas podían ser lo más amplias y profundas posibles, por lo que podemos considerar que las entrevistas fueron hechas con preguntas cerradas.

En lo referente al perfil del entrevistado, como ya se mencionó, se consideraron a dieciocho personas: seis personas significativas de cada generación. De las dieciocho personas seleccionadas, existe un número proporcional de hombres y mujeres, en los grupos generacionales de estudio de estudiantes, padres y abuelos.

La selección de los entrevistados se hizo entre aquellas personas que se mostraron accesibles e interesadas en participar en la investigación. Cabe mencionar que los entrevistados forman parte de la muestra general de este reporte. Las entrevistas se concertaron en función de la disponibilidad de los informantes y se realizaron a través de citas previas y, en la mayoría de los casos, en los hogares. Estas se llevaron a cabo en el periodo del 2015.

Las entrevistas tuvieron como propósito ampliar y profundizar sobre los temas objeto de estudio de la tesis, por lo que en las entrevistas se consideraron los siguientes tres grandes bloques de preguntas:

Guía de entrevista: parte I: Preguntas sobre las características demográficas

Guía de entrevista: parte II: Preguntas sobre la importancia, los beneficios, las motivaciones, la valoración y las barreras

Guía de entrevista: Parte III: Preguntas sobre las prácticas y experiencias en el tiempo libre y en el ocio

Se presentan a continuación las preguntas generales que se plantearon a los entrevistados de las tres generaciones:

Figura 3.12 La entrevista y las tres partes de la guía de preguntas

Guía de entrevista: parte I

Preguntas sobre características sociodemográficas

Constructos	Preguntas
Parte I Características demográficas	De la pregunta 1 a la 6: sexo, edad, estado civil, núcleo familiar, estudios que realiza y situación laboral

Guía de entrevista: parte II

Preguntas sobre importancia, beneficios, motivaciones, valoración y barreras

Constructos	Preguntas
Parte II Preguntas sobre importancia, beneficios, motivaciones, valoración y	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para usted qué es el tiempo libre y el ocio 2. Podría usted decir qué entiende por: tiempo libre y ocio 3. De lo que ha hecho usted en su tiempo libre <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Qué es lo que más le ha gustado? ¿Por qué? b. ¿Y lo que más ha disfrutado? 4. ¿Cuándo está participando en las actividades de tiempo libre que más le gustan? 5. ¿Cree que obtiene algo de ellas? (algún beneficio)

barreras	<p>6. ¿Hay alguna actividad que le gustaría hacer en su tiempo libre y que no puede hacerla? En caso de que haya habido alguna que no pudo hacer, ¿podría decirnos por qué no pudo hacerla?</p> <p>7. ¿Existe alguna actividad o práctica de tiempo libre que haya iniciado de niño o adolescente y que la siga practicando o que la haya dejado? (estilo de vida)</p> <p>8. ¿Recuerda quién le invitó o sugirió hacer las actividades que le gustan en el tiempo libre?</p> <p>9. ¿Le resulta importante hacer las actividades con alguien en especial o en algún lugar en especial?</p> <p>10. ¿Podría hablarnos sobre como considera la calidad de vida en su vida?</p> <p>11. Si pudiera decidir, ¿consideraría tener más tiempo libre?</p> <p>12. Podría hablarnos sobre cuáles son las cosas que le hacen tener calidad en su vida.</p> <p>13. ¿El tiempo libre forma parte de su calidad de vida?, ¿por qué?</p>
----------	---

Guía de entrevista: Parte III

Preguntas sobre Prácticas y experiencias en el tiempo libre y en el ocio.

Constructos	Preguntas
<p>PARTE III.</p> <p>Prácticas y experiencias en el tiempo libre y en el ocio.</p>	<p>1. Entre las actividades de tiempo libre que usted realiza, ¿se encuentra alguna de las siguientes? Y ¿con cuánta frecuencia las lleva a cabo, si las realiza?</p> <p>a. Deporte, que deporte le gusta más, ¿de conjunto o individual? ¿Cuál? ¿Lo practica? ¿Con qué frecuencia?</p> <p>b. ¿Le gustan los espectáculos deportivos? ¿Asiste a ellos o los ve en televisión?</p> <p>c. Los juegos siempre son importantes en la vida de las personas: ¿Le gustan los juegos? ¿Los de mesa? (cartas, domino, etc.) Otro tipo: ¿juegos de salón, fútbolín? ¿Puede mencionar otros a los que haya jugado y que no se encuentren aquí mencionados?</p> <p>d. ¿Ve la televisión? ¿qué tipo de programas ve más? (deportivos, concurso, culturales, debates, comedia, novela, otros) ¿Usa la computadora, navega por internet o juega a videojuegos?</p> <p>e. ¿Le gusta hacer turismo? ¿y viajar? ¿Ha hecho excursiones? Si ha hecho excursiones, ¿ha ido al campo, la montaña, o la playa? Los campamentos, ¿le gustan? ¿Cuántas veces ha ido? ¿Qué lugares son los que más le han gustado? ¿Con quién ha ido? ¿Por qué le ha gustado o disgustado más?</p> <p>f. Actividades culturales. De las siguientes, ¿qué actividades le gustan?: Escuchar música, Ver películas en cine o en casa,</p>

	<p>Leer libros (¿de qué tipo? cuentos, novelas, etc.) ¿Hacer manualidades de algún tipo? ¿cuáles? ¿Algún pasatiempo o colección que tenga? g. Actividades solidarias: En su tiempo libre, ¿lleva a cabo o realiza alguna de las siguientes actividades? Ayudar a la familia, ayudar a amigos, cuidar animales, hacer trabajo voluntario, cuidar plantas o participar de voluntario en alguna asociación.</p> <p>h. ¿Qué importancia tienen las fiestas en su tiempo libre?, ¿Asiste a fiestas personales como cumpleaños, bodas, otras? ¿A fiestas familiares como la Navidad, el Día del Padre? ¿Le gusta ir de copas o a clubes? ¿Asiste a acontecimientos deportivos? ¿Asiste a fiestas religiosas, patronales, fiestas de barrio o de la comunidad?</p> <p>2. Ninguna de estas le gusta o cuáles le gustan. 3. ¿Algún otro comentario que quisiera hacer?</p>
--	--

Las entrevistas se llevaron de manera programada de acuerdo al tiempo disponible de los grupos del estudio. Las entrevistas a los grupos de padres y abuelos se llevaron a cabo en los domicilios de los mismos en fechas y horarios acordados por los mismos. Las entrevistadoras fueron dos licenciadas, que se apoyaron en la aplicación del cuestionario. El grupo de estudiantes fue entrevistado en las instalaciones de la UYMCA.

Una vez que se aplicaron los instrumentos se plantea a continuación cómo se llevó a cabo el procesamiento de datos.

3.6 Tratamiento de los datos

El punto de vista estadístico permite analizar, organizar y resumir los datos cuantitativos arrojados por la aplicación de los instrumentos. Los resultados obtenidos fueron organizados y procesados en el programa estadístico informático Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), versión 20 y se realizó un análisis descriptivo de la muestra. Con la intención de proporcionar una rápida comprensión de los resultados obtenidos, optaremos por la síntesis expositiva y la selección de aquello que consideremos más significativo. El proceso expositivo que sigue se agrupará en dos partes diferenciales y reportadas en dos capítulos.

El capítulo 4 se enfoca en la práctica de ocio y se presenta en dos bloques, el primero presenta los datos de la percepción del ocio, un concepto que influye e incide en los dos conceptos de este estudio: las prácticas y las experiencias de ocio. La percepción del ocio, considera tres aspectos: la percepción de disponibilidad de tiempo, la importancia que el tiempo libre, la recreación y el ocio tiene en su vida y el grado de satisfacción que actualmente tiene el tiempo libre y las prácticas de recreación en general. El segundo, analiza las prácticas de ocio y las prácticas de recreación y

tiempo libre, se concluye el capítulo con las barreras que se encuentran para no realizar las prácticas en las que desearía participar.

El capítulo 5, se concentra en la experiencia de ocio, para su análisis se subdivide en cuatro bloques. El primero, considera como se entienden las experiencias de ocio, incluyendo las habituales y las que desearía practicar, pero que no pueden llevarlas a cabo, el segundo aborda el apoyo que se dio por parte de la familia y otros para iniciar la experiencia de ocio, se añade el acompañamiento en la misma, el tercero reporta la valoración que se le da a la experiencia de ocio, entendida esta como el tiempo que llevan desde que iniciaron su práctica y cuánto tiempo le dedican actualmente. En el cuarto, se revisan las motivaciones y los beneficios.

Con los datos obtenidos de los grupos seleccionados se presentan figuras y tablas sobre las dos variables teóricas del estudio. Nos centraremos en los datos significativos de cada generación, así como en las divergencias y convergencias entre cada grupo generacional y entre hombres y mujeres.

Método de análisis de las entrevistas

Para el enfoque cualitativo, la recolección de datos es fundamental. Los datos son conceptos sobre las prácticas y experiencias de las tres generaciones. Las entrevistas se llevaron a cabo en ambientes que los entrevistados seleccionaron, su casa, cafeterías, etc. con cita previamente concertada. Una vez recogida la información a través de esta técnica, se realizó un análisis del discurso y contenido con objeto de identificar argumentos que respondían a los objetivos de la investigación.

Para facilitar el análisis y la lectura del resultado de las dieciocho entrevistas, se presenta el siguiente cuadro con las claves de identificación de los informantes, las cuales permiten mantener el anonimato necesario para garantizar la libertad de opinión.

Figura 3.13 Claves de identificación de los entrevistados

Clave Informante	Informante
EH1 al EH3	Relatos de los informantes estudiantes hombres del 1 al 3
EM1 al EM3	Relatos de los informantes estudiantes mujeres del 1 al 3
PF1 al PF3	Relatos de informantes padres de familia del 1 al 3
MF1 al MF3	Relatos de informantes madres de familia del 1 al 3
AH1 al AH3	Relatos de informantes hombres abuelos del 1 al 3
AM1 al AM3	Relatos de informantes mujeres abuelas del 1 al 3

Hernández Sampieri (2010), describe el proceso del análisis cualitativo, como el proceso de estructurar los datos no estructurados recibidos en las entrevistas. Hacer esto implica organizar las unidades, las categorías, los temas y los patrones. La descripción de las experiencias de ocio debe hacerse bajo la óptica y el lenguaje de las personas entrevistadas. Al comprenderlos, se interpretaron y ubicaron en las categorías, por lo que el resultado de este análisis será presentado en categorías. La creación de de las mismas se hizo a partir del análisis del contenido, en un proceso inductivo, reflejando lo que dicen las personas en sus propias palabras. Los resultados cualitativos se integraron a los cuantitativos para poder dar una perspectiva amplia y profunda de los aspectos del estudio.

Breves consideraciones sobre el capítulo

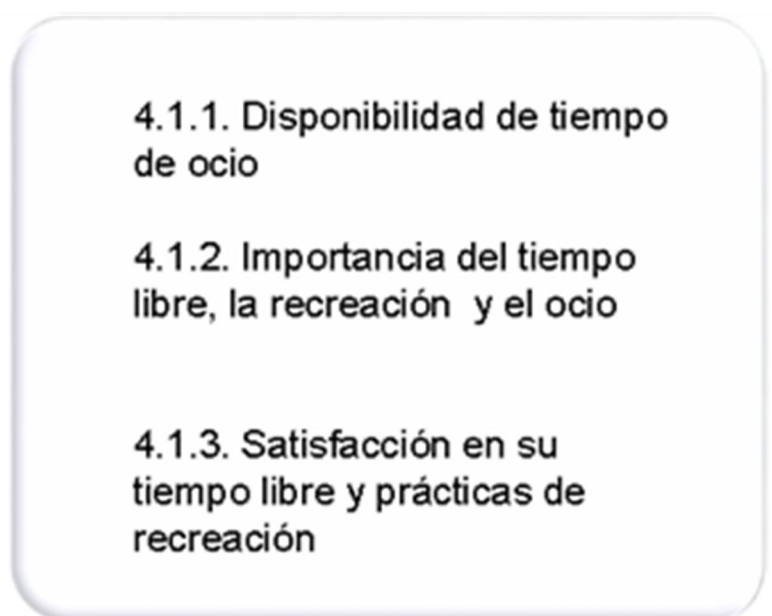
La importancia del uso de la metodología adecuada proporcionó las técnicas y herramientas para los objetivos propuestos. El uso de técnicas cuantitativas y cualitativas enriquecieron los resultados y la interpretación del estudio. Los objetivos requerían optimizar los significados de la comprensión del fenómeno del tiempo libre y el ocio en las tres generaciones.

El uso del cuestionario sobre prácticas de ocio y tiempo libre y la entrevista semiestructurada, elaborada con preguntas que ampliaron los reactivos del cuestionario, proporcionaron la información que se analiza y discute en los siguientes capítulos.

Hemos presentado en capítulos previos los conceptos teóricos, base fundamental del estudio. Considerando lo revisado, iniciamos la presentación de los resultados del trabajo empírico. El análisis y la discusión considera los datos cuantitativos y cualitativos encontrados en los cuestionarios y entrevistas aplicadas.

Este capítulo se divide en dos bloques: el primero nos habla sobre la percepción del ocio, un concepto que influye e incide en las prácticas y experiencias de ocio. Como se observa en la figura 4.1, la percepción considera tres aspectos: la disponibilidad de tiempo libre, la importancia que el tiempo libre, la recreación y el ocio tiene en la vida de los sujetos y el grado de satisfacción que tienen actualmente con su tiempo libre, recreación y ocio en general.

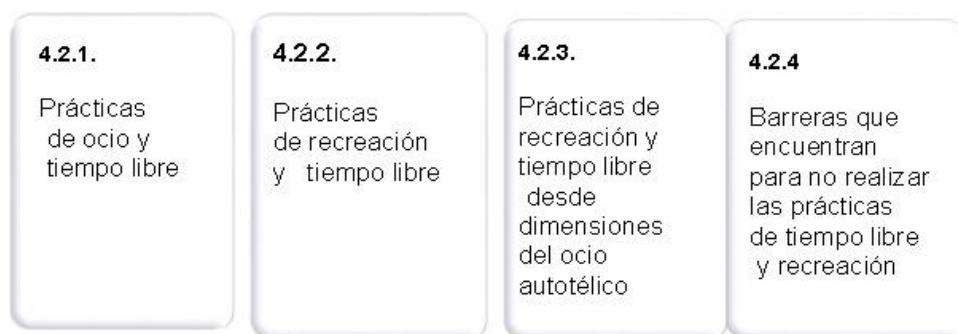
Figura 4.1 La percepción del ocio



Fuente: Elaboración propia

En la figura 4.2 están representados los aspectos del segundo bloque. Este incluye las prácticas de ocio y tiempo libre habituales, así como aquellas prácticas de recreación y tiempo libre. El capítulo cierra con las barreras que se encuentran para no realizarlas.

Figura 4.2 Las prácticas de ocio de tres generaciones



Fuente: Elaboración propia

Aún cuando no está incluido en la descripción de los contenidos del capítulo, el concepto de generación es importante, considerando que la revisión y discusión de los datos se hace precisamente desde la perspectiva de los hijos, los padres y los abuelos de una misma familia.

El análisis del concepto de las generaciones que integra la familia en México es fundamental ya que, de 89 de cada 100 hogares viven con familiares, (INEGI, 2015). Esto refiere la importancia de la familia, considerándola la célula básica de convivencia social. La familia no solamente incluye a padres e hijos; sino también tiene un papel importante la participación social de los abuelos. Con estos antecedentes, el estudio de tres generaciones ofrece la posibilidad de ampliar la información de la relación e influencia que tienen en las prácticas y experiencias de tiempo libre y ocio en cada una de ellas.

Otro concepto importante en este capítulo, es el de prácticas de ocio. Hemos referido lo que se entiende por ocio, actividades de ocio, prácticas de ocio y experiencias de ocio, y se ha reflexionado sobre la complejidad del fenómeno. Las aportaciones del INEGI (1996, 2002, 2007, 2009, 2014a) que han provisto de datos cuantitativos sobre las actividades que el mexicano realiza en su tiempo. De la misma manera, se revisaron autores que relacionan el concepto de ocio como actividad, Edginton (2014) y Sue (1982), y que nos proveen de categorías de formas de actividades en el tiempo libre. La investigación centra su objetivo en el ocio experiencial, no obstante, se aprovecha la oportunidad para llevar a cabo una breve reflexión sobre las prácticas de ocio, relacionando estas con las actividades de tiempo libre que las familias realizan de manera habitual, incluyendo las barreras que perciben para no participar en ellas.

Iniciamos la revisión de los datos de este primer bloque, con lo que se entiende por percepción del ocio, reiterando la relación que tiene la percepción con las prácticas y las experiencias de ocio. La percepción incluye tres importantes conceptos: la disponibilidad de tiempo, la importancia del tiempo libre y la recreación, junto a la satisfacción que tienen con su tiempo libre y sus prácticas. Cada uno de estos conceptos se revisa teóricamente y se discute en el apartado correspondiente, y sus resultados se presentan en las tablas 4.1 y 4.2.

4.1. Percepción del ocio

Un primer aspecto al que se presta atención en la investigación, es el de la percepción del ocio. Para ello se tomaron en cuenta tres conceptos previamente mencionados. Para la discusión del trabajo empírico se consideraron los aspectos teóricos planteados en el primer capítulo y que pasamos a revisar a continuación.

4.1.1. Disponibilidad de tiempo libre de ocio

La cuantificación del tiempo libre disponible ha sido tema de estudio y preocupación en muchos países y por muchos años, México, no es la excepción. Se han llevado a cabo encuestas nacionales sobre uso del tiempo (ENUT, 2002, 2009 y 2014) y han proporcionado información sobre el tiempo disponible y varias variables como son sexo, edad, nivel socioeconómico entre otras, en las cuales se ha visto el avance en la disponibilidad de tiempo, pero poco se ha estudiado si las personas perciben este avance.

Aunado a las investigaciones sobre la disponibilidad de tiempo de la población, está el tema del género. San Salvador del Valle (2007) ha encontrado que existen diferencias de género, relacionadas al valor que se les da a las tareas del hogar, al trabajo doméstico y a las dificultades que tienen las mujeres en sus actividades de tiempo libre en relación con los hombres. Sobre el mismo tema, Henderson (2013) las reporta ligadas, algunas de ellas a doble carrera, y se les asocia con actividades con ambientes de familia (particularmente con los niños). Se demuestra que tienden a usar la casa como el principal lugar para su tiempo libre /ocio, tienen pocas oportunidades para llevar a cabo oportunidades fuera de casa y temen por la violencia fuera y dentro del hogar, por lo que restringen sus actividades. Considerando este aspecto, en la revisión del trabajo empírico se incluye el análisis presentando por separado los resultados de los hombres y las mujeres.

Los aspectos socioculturales son clave para los roles de las generaciones (Erikson, 1997). En relación a los adultos mayores, Acosta Quiroz (2014) encontró que las mujeres prefieren actividades de tiempo libre que no requieran fuerza física y que los hombres prefieren actividades sociales preferentemente fuera del hogar.

Finalmente, hay que considerar el enfoque del ocio como el tiempo que se le relaciona con el trabajo y las obligaciones personales, es decir, el tiempo que queda después de haber cumplido con el tiempo de trabajo y el tiempo dedicado a las obligaciones personales, se le considera y se le denomina como tiempo discrecional (Kelly, 1999; Dumazedier, 1967 y Sue, 1982). A, a este tiempo y se le vincula con el descanso y suspensión del trabajo.

Tomando en cuenta lo planteado, podemos resumir que la percepción de la disponibilidad de tiempo será diferente para cada sujeto y que la revisión desde el punto de vista generacional provee por primera vez, la relación del ocio familiar con esta percepción.

4.1.2 Importancia del tiempo libre, la recreación y el ocio

Otro aspecto, es la importancia del tiempo libre, la recreación y el ocio. La importancia, empieza desde su consideración como un derecho constitucional, incluido en el artículo 123 de la Constitución Política Mexicana (Secretaría de Gobernación, 2014), en donde se establece, entre otros aspectos, la jornada máxima de ocho horas, al menos un día de descanso por cada seis de trabajo. También se incluye el derecho al descanso, el disfrute pleno del tiempo libre, en donde deben proveerse opciones como la cultura, el deporte y la recreación.

Miranda (2006), menciona que desde 1917 la semana de cinco días era ya un tema en discusión, sin embargo, el tema del ocio no era tratado, pues se consideraba nefasto para la salud de las masas. Como se revisó, la recreación, está incluida entre las opciones a las que tienen derecho los mexicanos. Aunado a la importancia del derecho a tener tiempo libre, subrayamos otro aspecto, la relevancia que tienen las prácticas festivas, como formas de esparcimiento y recreación, que han estado presentes desde la época prehispánica (Rubial, 2004). Podemos ver que los conceptos de tiempo libre y recreación han estado presentes en las legislaciones oficiales. En cambio, el concepto de ocio, ha ido mejorando poco a poco en la percepción social. Sin embargo, esto no es la realidad en la muestra de los estudiantes, ya que para ellos no solo es un derecho constitucional, sino el motivo de ser de su vida profesional, ya que serán garantes de estos tres temas: tiempo libre, recreación y ocio.

4.1.3. Satisfacción en su tiempo libre y prácticas de recreación

El último concepto en este apartado es la satisfacción, elemento que puede determinar si el individuo seguirá buscando y valorando su tiempo libre y continuará con las prácticas de recreación o, por el contrario, producto de la insatisfacción, puede dejar de mostrar interés por el tiempo libre y sus prácticas de recreación. La calidad de vida depende de la satisfacción de las necesidades (Setien, 2000). La satisfacción en el ocio puede contrarrestar el aburrimiento (Cuenca, 2000), y satisface diversas necesidades de los seres humanos. Lo que nos indica que las experiencias de ocio gratas podrán proporcionar benéficos vinculados a la calidad de vida y la percepción de satisfacción se convierte en un elemento de expectativas cumplidas en su tiempo libre y prácticas de recreación.

Para la medición de los tres aspectos presentados, se elaboró una escala de Likert, con respuestas que van del 1 al 4, por lo que las medias serán comparadas entre ellas. Comenzamos por exponer aquí los resultados de los datos sobre estas tres cuestiones.

En la tabla 4.1. se encuentran los resultados generales de los tres conceptos que integran las percepciones del ocio en las tres generaciones y posteriormente en la tabla 4.2. considerando a hombres y mujeres de las tres generaciones.

Tabla 4.1 Percepciones del ocio en las tres generaciones

Cuestión	Total	Estudiantes	Padres	Abuelos
1 Muy poco, 2 Poco, 3 Bastante, 4 Mucho	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio
Considera que el tiempo de ocio del que dispone actualmente es.	2.05	2.14	1.76	2.24
El tiempo libre, la recreación y el ocio ocupan en su vida un espacio.	2.95	3.08	3.02	2.73
Valore el grado de satisfacción que actualmente tiene con su tiempo libre y orácticas de recreación, en general.	2.95	2.96	2.80	3.10

En líneas generales observamos en la tabla 4.1 los promedios de la muestra que consideran tener poco tiempo disponible, de los que el tiempo libre, la recreación y el ocio son bastante importantes en sus vidas y de aquellos que están bastante satisfechos con el tiempo libre y sus prácticas de recreación en general. Ampliaremos la revisión con los datos de la tabla 4.2, iniciando con cada generación y concluyendo con las convergencias encontradas.

Tabla 4.2 Percepciones del ocio de hombres y mujeres de las tres generaciones

Percepción del ocio	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Considera que el tiempo de ocio del que dispone actualmente es.	2.00	1.72	2.28	2.28	1.80	2.20
El tiempo libre, la recreación y el ocio ocupan en su vida un espacio.	2.96	3.08	2.79	3.20	2.96	2.68
Valore el grado de satisfacción que actualmente tiene con su tiempo libre y orácticas de recreación, en general.	3.00	2.92	3.46	2.92	2.68	2.76
1 Muy poco, 2 Poco , 3 Bastante, 4 Mucho						

En el análisis de los resultados de las tablas 4.1 y 4.2. observamos la coincidencia en la percepción de disponer de poco tiempo de ocio en general. Notamos que para los padres la percepción de disponer de tiempo de ocio es la más baja de los tres colectivos, esto puede deberse parcialmente a la afirmación de Dorantes y Matus (2002), que reportan que el tiempo empleado en recorrer distancias se ha vuelto irracional, debido al tremendo congestionamiento de tráfico en un día promedio en la Ciudad de México, ya que solo se puede conducir a una velocidad promedio de 15 kilómetros por hora. Este desgaste de tiempo significa pérdidas económicas y disminuye la calidad de vida, lo que deja a los padres de familia con muy poco tiempo de ocio disponible. Lo anterior añadiría valor a la respuesta «disponer de más tiempo de ocio».

Al ampliar el análisis vemos que en la generación de estudiantes, hombres y mujeres, persiste la percepción de tener poca disponibilidad de tiempo de ocio. Esta misma percepción de poca disponibilidad de tiempo de ocio debido al transporte se percibe en EH2, cuando afirma que: «El tráfico y los problemas que tiene el metro hacen que ya cada vez los tiempos libres sean menores y toman el tiempo de transporte» Considerando las obligaciones escolares, coincide EH3, al decir: «¿Tiempo libre suficiente? hummm, en ocasiones, porque estas actividades que yo realizo en mi tiempo libre a veces se ven opacadas por las actividades que tengo que realizar o por las obligaciones, como esta vez que tenemos muchas exposiciones en la escuela y es necesario trabajar en ellas». Y coincide EM1, al referir: «Pareciera que no tendríamos que tener limitantes como administradores del tiempo libre, con el conocimiento que traemos en la mochila (sobre tiempo libre) todos los días. Sin embargo, las semanas se te van en tareas, proyectos, traslados de casa a la escuela, y llega un momento que incluso lo olvidas, pues tus prioridades son pues por ahora terminar la escuela» Y añade EM3: «Mi tiempo libre es muy poco, porque mi tiempo realmente está muy ocupado por esas dichosas obligaciones, entre la escuela y el trabajo he tenido que dejar algunas actividades».

En la generación de padres, resalta la valoración, de tener poca disponibilidad de tiempo de ocio. En este caso, por igual padres y madres consideran tener poco. En sus respuestas a las entrevistas, las madres y los padres identifican al trabajo como el elemento para no disponer de tiempo de ocio, como relatan MF2, PF1 y PF2: «Trabajo a jornada completa y vivo en Ixtapaluca. De puro traslado son dos horas de ida y dos de regreso, que es un tiempo perdido. Mis horarios de trabajo no me permiten salir de vacaciones o museos y pues sí, a quien no le gustaría tener más tiempo libre, pero hay que trabajar para poder comer y si, el trabajo no nos deja mucho tiempo libre, ni modo».

Solamente una madre de familia, MF1, hace referencia a la desigual distribución de tareas que existe en el hogar, motivando esto que tenga poco tiempo de ocio. Al mencionar: «¡Uy!, casi no tengo tiempo libre. Esto de trabajar, la casa, los hijos y el marido, casi no te queda, el que me queda es un poco apretado».

En el grupo de mayores, tanto ellas como ellos, reportan datos semejantes en cuanto a la percepción de disponibilidad de poco tiempo libre. Las narraciones hechas no coincide con los datos cuantitativos, como vemos en el abuelo AH2 que aún trabaja. Describe: «Claro, a quien no le gustaría tener tiempo libre en su día, podría disfrutar más de mi casa, de mis hijos y nietas, pero a la vez no me quejo porque me gusta mi trabajo, ya no falta mucho tiempo para que me jubile». Para los que ya están jubilados, AH1 y AM1, reportan tener amplia disponibilidad para hacer otras cosas, como notamos en sus transcripciones: «¡Ujule!, en la actualidad lo que me sobra [es tiempo libre] y trato de invertir el tiempo disponible en las actividades, ya que no estoy atada al trabajo o alguna cosa al que dedique mi tiempo forzosamente. Ya que tengo demasiado tiempo, trato de aprovecharlo al máximo para no deprimirme. Y pues como ya soy pensionada y además mis hijos me dan dinerito, pues puedo viajar mucho, ahora ya tengo mucho tiempo libre».

Empezamos por referirnos a lo encontrado en la tabla 4.1. donde encontrábamos lo que aportan las generaciones sobre la importancia que el tiempo libre, la recreación y el ocio tiene en sus vidas. Se observa, además, que los estudiantes y los padres lo consideran bastante importante y los abuelos de poco a bastante. Sin embargo, cuando se considera el sexo, como se muestra en la tabla 4.2, son las mujeres estudiantes y los padres quienes lo consideran entre bastante y mucho. Los estudiantes hombres y las madres de familia le dan similar importancia, entre poco y bastante, lo mismo que los abuelos.

En las entrevistas vemos que la importancia se da en función de los beneficios que obtienen. Entre los beneficios reportados se encuentran combatir el estrés y descansar, importante en tres mujeres (EM3, MF1, AM3). De hecho, EM3 resalta: «Sí, sí lo considero importante porque con todo el tiempo ocupado de la escuela, el estrés, los mismos compañeros que te generan estrés, o sea todo eso que te llega a causar que te enojas de un cierto enojo, que dices, ya estoy hasta el gorro, o sea, es muy importante para mí porque me ayuda mucho a desestresarme por el carácter que tengo». Y la MF1, nos añade: «Pues sí, imagina un mundo donde todo sea trabajo, donde todo fuera estrés, ¡Nooo...! eso es muy malo, se necesita tiempo libre y ocio para romper esa rutina, para perder el desequilibrio que tienes con el estrés». Y asevera la AM3: «Estoy feliz cuando salgo a pasear, estoy contenta porque me olvido de todo. Pero antes de olvidarme de todo, dejo mi comida hecha, para poderme ir, me paro temprano hago mi quehacer, mi comida y luego me voy». También lo encontramos en un PF1, al mencionar: «Es importante porque es cuando puedes descansar de tus actividades».

A los anteriores, se pueden sumar dos estudiantes que le dan importancia por el disfrute. EM1 dice que: «El tiempo libre y el ocio son muy importantes, son aspectos que no solo debemos ver como actividades, sino también por la esencia que estos dos conceptos tienen, que por un momento deje de preocuparse por sus muchas obligaciones y disfrute, que todos podamos recordar ese día a detalle. Ese día que será único e irrepetible y que lo haga reflexionar y crecer como individuo de esta sociedad preocupado por aquellos que verdaderamente construyen, por medio del disfrute». Su compañero EH1 añade: «¡Hummm! ¿El tiempo libre? Para mí es muy importante porque siento que en este tiempo es cuando te relajas, cuando este ahora si no tienes nada que hacer y es cuando agarras actividades de ir al cine, de ir al parque, de disfrutar estas actividades con tus seres queridos y amigos».

Pero en donde se encuentra concentrada la importancia en las entrevistas es en el reporte que dan dos madres, dos padres, un alumno, y un abuelo, al relacionarla con tener objetivos y hacer cosas para uno mismo o para otros, como encontramos en sus narraciones. Las madres de familia, MF2 y MF3 describen: «A mi parecer es de gran importancia ya que como su nombre lo dice es libre de obligaciones o actividades que no corresponden a un trabajo formal, que pueden invertir haciendo otras cosas nuevas». La otra madre añade: «Es muy importante porque nutre el alma y enriquece el espíritu». En cuanto a los padres de familia, destaca el comentario de PF2 que señala que: «Es importante porque el tiempo libre es cuando tienes tiempo de preocuparte por lo que necesitas». Y el PF3, dice que: «Es un tiempo que existe en la mayoría de las personas, que tenemos en el día, y que ocupamos en nuestras actividades».

El alumno EH3, resalta que: «El tiempo libre es importante, sí, bueno, cuando tengo un objetivo, de otro modo el tiempo libre solo me sirve para hacer lo que se conoce comúnmente como ociosidad». El abuelo, AH1 comenta: «Principalmente la satisfacción de ver a mis nietos, al ver que les gusta lo que hacen en su tiempo libre y que me pagan con una linda sonrisa y a este viejito lo llenan de felicidad». Solamente una abuela AM2, no le ve importancia y señala: «Y la televisión..., ¿qué me deja?, pues nada, solo entretenimiento sin que me deje algún mensaje, pues nada».

Vemos que el concepto de tiempo de ocio es, en general, importante en los datos cualitativos y resalta la importancia en función del beneficio que se obtiene.

Los reportes que se encontraron coinciden en que los abuelos se sienten satisfechos por compartir sus prácticas de recreación con sus nietos. También encontramos que las abuelas están más satisfechas que los abuelos.

Reseña sobre el primer bloque

A continuación, haremos algún comentario sobre el valor que encontramos en las convergencias de dos grupos, los estudiantes y los padres de familia. Ambos perciben de manera similar la importancia y la satisfacción que tiene el tiempo libre, el ocio y la recreación en sus vidas. Por otra parte, también coinciden los estudiantes y los abuelos en describir que disponen de un poco más de tiempo de ocio que el grupo de los padres. El grupo de estudiantes coincide con el de los abuelos en que consideran tener más tiempo de ocio disponible.

En la valoración de disponibilidad de tiempo coinciden los tres grupos. Hombres y mujeres, coinciden en la valoración de la disponibilidad de tiempo de ocio que tienen actualmente. En lo cualitativo resalta los grupos de estudiantes y padres concuerdan en valorar el tiempo libre y se refieren a las obligaciones escolares y al trabajo respectivamente como dificultad para no tener mayor disponibilidad. Diverge en el caso del tercer grupo, ya que el AH2 le gustaría tener más disponibilidad, pero añade que le gusta su trabajo. En el caso de dos abuelos más, mencionan tener amplia disponibilidad por ser jubilados y pensionados.

En la importancia del tiempo libre, la recreación y el ocio solamente existe convergencia en los abuelos y abuelas que lo consideran de bastante calidad. En las divergencias están los estudiantes hombres, al considerarlo muy significativo, mientras que las mujeres lo perciben poco sustancial. Los padres perciben mayor importancia que las madres. En las narraciones de los estudiantes vemos la importancia de disfrutar, combatir el estrés, descansar y tener un objetivo. En los padres de ambos sexos coinciden que es importante para combatir el estrés y descansar y para dedicarse a lo que se quiere hacer: inventar, preocuparse por lo que se necesita y enriquecer el alma y el espíritu.

Los datos del tercer grupo muestran el promedio más alto en la percepción de satisfacción que tienen de su ocio actualmente. Este dato es importante si consideramos que, en este grupo, aproximadamente el 60% se dedican a trabajos domésticos y sólo un poco más del 30% trabaja jornada completa. Otra coincidencia

entre los padres y las madres, es que consideran satisfactorio el tiempo de ocio. Existe divergencia entre los estudiantes de ambos sexos y el grupo de abuelos. En ambas valoraciones, los hombres están bastante satisfechos y las mujeres poco satisfechas. En las narraciones, la generación de mayores encuentra satisfacción en realizar actividades con sus nietos.

4.2. Prácticas de ocio y tiempo libre de tres generaciones

Pasamos ahora al segundo aspecto de análisis de este capítulo, las prácticas de ocio de las tres generaciones, lo subdividimos en cuatro aspectos: prácticas de ocio y tiempo libre, prácticas de recreación y tiempo libre, prácticas de recreación y tiempo libre desde las dimensiones del ocio autotélico, cerrando este aspecto con las barreras que se encuentran para no realizar las actividades que desearían practicar.

4.2.1 Prácticas de ocio y tiempo libre

Como se mencionó previamente, entendemos como prácticas las actividades de tiempo libre que se incluyeron en el cuestionario. Se incorporaron las siete actividades, las más cotidianas y mencionadas por los autores Edginton (2014) y Sue (1982). A continuación, y con el propósito de profundizar sobre el tema del ocio, se incluye el ámbito de la recreación, considerándola, de acuerdo a Kraus y Shapiro (2001), como una actividad o experiencia llevada a cabo en el tiempo de ocio residual. Para cumplir con el propósito de esta indagación, se incluyó la pregunta dos, con ocho respuestas, siete de ellas, se refieren a actividades que los autores mencionados incluyen en sus clasificaciones. Las siete que se incluyeron fueron: ver la televisión, usar computadora, hacer turismo, excursionismo, realizar actividades culturales, ayudar a los demás, ir de fiestas y celebraciones y participar en juegos. La octava respuesta era «ninguna». En referencia a estos componentes, cada persona entrevistada tenía la opción de escoger hasta un máximo de dos opciones de las siete cerradas y una abierta de las que se planteaban. El análisis se refiere a los datos de los cuestionarios y de las entrevistas llevadas a cabo. Los resultados se presentan primero con una visión general de los datos, posteriormente se analizan por generación y finalmente se revisan las congruencias y diferencias encontradas.

De manera general en las tablas 4.3 y 4.4 sobresale el deporte y ver la televisión y el ordenador como las dos prácticas habituales en las tres generaciones tanto en hombres como en mujeres.

Tabla 4.3 De ocio y tiempo libre en las tres generaciones

	Total	Estudiantes	Padres	Abuelos
Deporte	19.9%	25.56%	18.89%	14.94%
Ver la TV, ordenador	37.8%	34.44%	42.22%	36.78%
Turismo, excursiones	4.5%	3.33%	4.44%	5.75%
Actividades culturales	8.2%	8.89%	7.78%	8.05%
Ayudar a los demás	5.6%	3.33%	4.44%	9.20%
Fiestas, celebraciones	12%	14.44%	13.33%	8.05%
Juegos	5.6%	6.67%	5.56%	4.60%
Ninguna	6.4%	3.33%	3.33%	12.64%

Tabla 4.4 Las prácticas de ocio y tiempo libre en los hombres y las mujeres de las tres generaciones

¿Cuáles son las dos que realiza en mayor medida?	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Deporte	33.3%	23.3%	18.6%	17.8%	14.9%	11.4%
Ver la TV, ordenador	28.9%	44.2%	32.6%	40%	40.4%	40.9%
Turismo, excursiones	2.2%	2.3%	7.0%	4.4%	6.4%	4.5%
Actividades culturales	6.7%	7.0%	4.7%	11.1%	8.5%	11.4%
Ayudar a los demás	4.4%	0%	7.0%	2.2%	8.5%	11.4%
Fiestas, celebraciones	17.8%	9.3%	7.0%	11.1%	17%	9.1%
Juegos	6.7%	9.3%	7.0%	6.7%	2.1%	2.3%
Ninguna	0%	4.7%	16.3%	6.7%	2.1%	11.4%

Al iniciar el análisis generacional de los estudiantes observamos en la tabla 4.4, que ver la televisión y el ordenador son las prácticas habituales más reportadas, seguida por el deporte. Las fiestas y celebraciones están en tercer lugar con un porcentaje menor. Ampliando la visión es cuando vemos que ver la televisión y el ordenador es la práctica más representativa para las mujeres, y que el deporte es más habitual en los hombres que en las mujeres. En las entrevistas (tabla 4.5), un hombre y una mujer reportaron el deporte como práctica habitual. EH1 comentar: «Me gusta andar en la bicicleta, desde luego me gusta ver películas y ya». EM3 añade: «Pues el futbol americano, ya que es una disciplina que tomo en mi tiempo libre».

Tabla 4.5 Prácticas de ocio y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres estudiantes

Clave informante	Prácticas de ocio más habituales	
EH1	Andar en bici	ver películas
EH2	Convivir con familia	Bailar
EH3	Escribir	
EM1	Convivir con la familia	salir a museos
EM2	Leer	ir a museos
EM3	Jugar futbol	

Las fiestas y celebraciones están presentes en ambos sexos, pero es más habitual en los hombres que en las mujeres. La convivencia como parte del acontecer familiar, se reportó en dos relatos. EH2 describe: «A mí me gusta mucho bailar, en su momento practiqué, bueno no practiqué, sino que también me enseñaban a bailar, tanto mis primos, como mi tío». Y EM1 narra: «Pues mira, la verdad, me encanta pasar el tiempo libre con mi familia, salir con ellos a museos, de viaje, a comer o simplemente a jugar en casa. Pasar tiempo de calidad con ellos».

Las mujeres consideraron como tercera práctica de ocio las actividades culturales. Al incluir en el análisis las prácticas habituales reportadas en las entrevistas (véase la tabla 4.5) sobresalen las actividades culturales en dos hombres y dos mujeres, como se comprueba en sus relatos. Por ejemplo, EH1 dice: «me gusta andar en la bicicleta, este luego me gusta ver películas y ya». EH3 nos cuenta sobre las actividades que: «la que más me gusta sería, hummm, yo creo que escribir, sí, escribir, me puedo desenvolver muy bien, desde la secundaria yo tuve un amigo con el que escribíamos mil historias». En cuanto a las mujeres consultadas, resaltamos los testimonio de EM1 que dice: «Pues mira, la verdad, me encanta pasar el tiempo libre con mi familia, salir con ellos a museos, de viaje, a comer o simplemente a jugar en casa, pasar tiempo de calidad con ellos» Y EM2 nos comenta que: «En mi tiempo libre siempre me ha gustado leer, seguir aprendiendo cosas nuevas. Nunca dejo de hacerlo. Ir a museos es uno de mis pasatiempos favoritos».

En las convergencias de los datos cuantitativos (tabla 4.4) encontramos que los dos grupos reportan tres prácticas de ocio habitual, aunque con diferente valoración: el deporte, ver televisión y usar el ordenador, y las fiestas y celebraciones. En lo cualitativo (tabla 4.5) destaca la presencia de las actividades culturales como prácticas habituales, con porcentajes mínimos en lo cuantitativo.

Tabla 4.6 Prácticas de ocio y tiempo libre en las entrevistas con los padres y madres de familia

Clave informante	Prácticas habituales	
MF1	Zumba	
MF2	Convivir familia	ir de compras
PF1	Bailar	
PF2	Tomar cerveza	repara la casa
PF3	Tiempo a familia	Tiempo a los amigos

En el grupo de padres de familia, se observa, según la tabla 4.3, que la práctica habitual sobresaliente es ver la televisión y usar el ordenador. Como segunda práctica está el deporte y, con menor porcentaje, las fiestas y celebraciones. Al considerar los resultados en la tabla 4.4, vemos que coinciden padres y madres de familia en la primera práctica habitual, ver la televisión y usar el ordenador. En la segunda no coinciden, los padres optan por el deporte y las madres por las fiestas y celebraciones. En los testimonios tal como se muestra en la tabla 4.6, dos padres reportan el deporte. El PF1, señala: «Tomar clases de baile es una actividad que me complementa como persona y me ayuda a tener equilibrio en mi vida cotidiana». Las fiestas y celebraciones y el deporte, son la segunda y tercera práctica habitual en las mujeres. Coincide con el deporte, el relato de la MF1 que destaca la actividad física, al narrar: «Pero cuando logro dar mis escapadas, hago un poco de ejercicio, como ocurre con la zumba, que es lo que más practico».

La segunda práctica, fiestas y celebraciones de las madres de familia, que aparece en la tabla 4.4, es congruente con los relatos de una madre y dos padres que comentan lo festivo del modo que recogemos a continuación. La MF2 dice: «Llego muy tarde a mi casa [después del trabajo] y la verdad solo llego a descansar, en la mañana me despierto muy temprano para no encontrar tráfico y para llevar a mi hija a la escuela, todo el día estoy ocupada, solo tengo los fines de semana disponibles y son para dedicárselos a la familia y muchas veces lo ocupo para compras y descansar». Y PF2 nos cuenta: «Hago reparaciones en casa o mantenimiento y al final me relajo y me tomo una cerveza». Esta experiencia la comparte el PF3 que señala que: «empleo la mayor parte de mi tiempo en lo que es mi trabajo, después dedico un poco de tiempo a lo que es mi familia y mis amigos».

Tabla 4.7 Prácticas de ocio y tiempo libre en las entrevistas de los abuelos y abuelas

Clave informante	Prácticas de ocio habituales	
AM1	tejer ropita	Viajar
AM2	Tejer	
AM3	Ver televisión	Viajar
AH1	Leer, pintar y	ver la tele
AH2	Visitar amigos y familia	Pasear

En el grupo de los abuelos, tal como vemos en las tablas 4.3 y 4.4, que los hombres y las mujeres de esta generación coinciden en ver la televisión como la primera práctica habitual. En la tabla 4.7, vemos que converge con dos relatos. AM3 incluye en su testimonio: «Me gusta ir a Xochimilco y luego a comer, visitar los mercados y ya en mi casa me gusta ver la televisión». Y el AH1 comparte: «Cuando tengo tiempo libre me pongo a leer, ver la tele, me pongo a pintar y veo las telenovelas».

Con menor porcentaje (tabla 4.4) los abuelos indican el deporte como segunda práctica, y en los relatos no se incluyó como se observa en la tabla 4.7.

En divergencia, vemos en la tabla 4.4 porcentajes muy bajos en el turismo y en las excursiones. Sin embargo en las entrevistas, (tabla 4.7) se encuentran a dos mujeres y dos hombres que si incluyen esta práctica como muestran sus relatos. AM1 dice: «En mi tiempo libre me gusta tejer y hacer mucho punto, le hago ropita a mis nietos y bisnietos. También me gusta viajar con mis hermanas». AM3 nos indica: «Me gusta ir a Xochimilco y luego a comer, visitar los mercados y ya en mi casa me gusta ver la televisión». En cuanto a los hombres,, AH2 añade: «Visitamos a los amigos y a la familia, ya que la unión es de las cosas más importantes de mi familia. [También] me encanta pasear». AH3 dice: «Me gusta mucho ir a ver competencias deportivas, es una gran experiencia. También conocer diferentes lugares de otros países».

Encontramos más divergencia entre los datos de las tablas 4.3 y 4.4 en donde las prácticas relacionadas con lo creativo y cultural, aparecen con porcentajes menores. Y en la tabla 4.7 encontramos a tres integrantes del grupo que lo incluyen, como se presenta a continuación. AM1 comparte: «En mi tiempo libre me gusta tejer y hacer ropita a mis nietos y bisnietos. También me gusta viajar»; AM2 explica: «A mí me gusta tejer, bordar y, a veces, cuando termino las tareas de mi casa no sé qué hacer». Y AH1 dice: «Cuando tengo tiempo libre me pongo a leer, ver la tele, me pongo a pintar y veo las telenovelas».

En esta generación encontramos que ver la televisión y usar el ordenador, es la práctica más habitual en los hombres y mujeres, la segunda para los abuelos es el deporte. Los resultados de las entrevistas nos muestran divergencias con los datos cuantitativos en relación al turismo y excursiones, lo creativo y lo cultural.

Convergencias y divergencias en las tres generaciones

Coinciden tres prácticas en los datos cuantitativos de las tres generaciones, tanto en hombres como en mujeres, con diferentes porcentajes: ver la televisión y usar el ordenador, el deporte y las fiestas y celebraciones. La revisión de lo cualitativo nos permite ver divergencia, pues se observan preferencias por prácticas que aparecen con mínimos porcentajes en lo cuantitativo, pero sobresalen en lo cualitativo. En los estudiantes y abuelos divergen en la presencia de las actividades culturales como prácticas habituales, con porcentajes mínimos en lo cuantitativo.

De la misma manera, en el grupo de los abuelos difieren los datos en relación al turismo y excursiones. Otro dato importante es que el menor porcentaje se refiere al turismo, y las excursiones. En los padres y las mujeres estudiantes, también es muy escaso ayudar a los demás.

Con estos datos, en una primera lectura desde las dimensiones del ocio (Cuenca, 2010), podemos observar lo siguiente: el dominio de las prácticas en las tres generaciones se encuentra en la dimensión lúdica (ver televisión + practicar deporte). La dimensión festiva destaca en estudiantes y padres. En posturas negativas de las prácticas estudiadas están la dimensión creativa, la dimensión solidaria (ayudar a los demás) y, en menor grado, la dimensión ambiental ecológica (excursiones, turismo).

Revisando las prácticas de tiempo libre y ocio habituales, pasamos al análisis de cuáles son las que destacan.

4.2.2 Prácticas de recreación y tiempo libre

Al referirnos a este apartado, inicialmente nos referimos a la recreación como ámbito del ocio. Cuenca (2000) menciona que, además de la recreación, están el turismo, el deporte y la cultura. Para Kraus y Shapiro (2001), la recreación es una forma de actividad o experiencia llevada a cabo en el tiempo libre o residual. Se elige voluntariamente y pretende ayudar a los participantes con un sentido de logro, auto-descubrimiento y crecimiento personal. Además, señala que puede ser parte de un programa organizado de recreación pública, privada y comercial. Esta pregunta cobra importancia por los estudiantes integrantes de la muestra, porque se están formando en la licenciatura de Administración del Tiempo Libre y centra el contenido de su formación en la recreación.

La pregunta siete cuestionaba: de las prácticas de recreación y tiempo libre que realiza, ¿cuáles son las tres que más le gustan, por orden de preferencia? En las tablas se incluyen las prácticas de recreación con mayor incidencia en las respuestas.

Tabla 4.8 Prácticas de recreación y tiempo libre en las tres generaciones

Estudiantes		Padres		Abuelos	
Escuchar música	32.0 %	Deporte individual	45.0 %	Deporte individual	48.0 %
Deporte individual	30.0 %	Otras	30.0 %	Otras	36.0 %
Otras	24.0 %	Navegar por Internet	25.0 %	Ver la tele	32.0 %
Deporte en equipo	18.0 %	Ver películas en el cine o en casa	20.0 %	Leer libros que me gustan	28.0 %
Leer libros que me gustan	18.0 %	Leer libros que me gustan	20.0 %	Escuchar música	20.0 %
Ver la tele	16.0 %	Ver la tele	15.0 %	Participar en fiestas familiares	20.0 %
Navegar por Internet	12.0 %	Pasear	15.0 %	Cuidar plantas	16.0 %
Ver películas en el cine o en casa	12.0 %	Ayudar a mi familia	15.0 %	Oír la radio	12.0 %
Mañar	10.0 %	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	10.0 %	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	8.0 %
Ir de compras	10.0 %	Participar en fiestas familiares	10.0 %	Ver películas en el cine o en casa	8.0 %
Ir de copas, antros o a discotecas	8.0 %	Juegos de mesa	10.0 %	Hacer manualidades	8.0 %
Ir a fiestas tradicionales de mi barrio o ciudad	8.0 %	Videojuegos	5.0 %	Deporte en equipo	4.0 %
Ir de campamentos	6.0 %	Asistir a espectáculos deportivos	5.0 %	Asistir a espectáculos deportivos	4.0 %
Ayudar a mi familia	6.0 %	Mañar	5.0 %	Mañar	4.0 %
Jugar a otros juegos	6.0 %	Ir de compras	5.0 %	Pasear	4.0 %
Videojuegos	4.0 %	Ayudar a mis amigos	5.0 %	Ayudar a mis amigos	4.0 %
Ajedrez	4.0 %	Ir de copas, antros o a discotecas	5.0 %	Ayudar a mi familia	4.0 %
Hacer manualidades	4.0 %	Festejar los acontecimientos deportivos	5.0 %	Colaborar con mi asociación	4.0 %
Ayudar a mis amigos	4.0 %	Billar, fútbol u otros juegos de salón	5.0 %	Festejar los acontecimientos religiosos	4.0 %
Hacer voluntariado	4.0 %	Ver en la TV programas de entretenimiento	0.0 %	Ver en la TV programas de entretenimiento	0.0 %

Se puede ver en la tabla 4.8, que la practica recreativa más usual en los estudiantes es escuchar música,y por lo tanto, tiene el porcentaje más alto en los jóvenes, mientras que la encontramos en los abuelos con menor porcentaje. Escuchar música está considerada una práctica cultural. Existe la probabilidad de que sea un eje social de interacción, a este respecto nos menciona Carballo:

La música se transforma o se redimensiona como un agente de comunicación social y como una práctica que produce sentidos, pues las personas creamos espacios y formas de expresar.

La música permite el encuentro de las personas y es un eje social de interacción que hace posible la construcción de escenarios diversos, por ejemplo, las salas para bailes y conciertos, o bien, espacios más privados como las fiestas en casas o encuentros de pequeños grupos, en que las personas convergen para compartir experiencias y visiones (2006: 170).

En una revisión general de las tablas 4.8, 4.9 y 4.10, se puede observar que el deporte practicado de forma individual está entre las dos primeras opciones de todas las generaciones, solamente las abuelas no lo consideran.

Tabla 4.9 Prácticas de recreación y tiempo libre de los hombres de las tres generaciones

Hombres					
Generación					
Alumnos		Padres		Abuelos	
Deporte individual	24.0 %	Deporte individual	36.4 %	Deporte individual	25.0 %
Deporte en equipo	20.0 %	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	9.1 %	Otras	25.0 %
Reuniones con amigos	12.0 %	Asistir a espectáculos deportivos	9.1 %	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	8.3 %
Navegar por Internet	8.0 %	Ver películas en el cine o en casa	9.1 %	Ver la tele	8.3 %
Escuchar música	8.0 %	Ayudar a mi familia	9.1 %	Escuchar música	8.3 %
Viajar	4.0 %	Ir de copas, antros o a discotecas	9.1 %	Leer libros que me gustan	8.3 %
Leer libros que me gustan	4.0 %	Juegos de mesa	9.1 %	Colaborar con mi asociación	8.3 %
Ayudar a mis amigos	4.0 %	Otras	9.1 %	Participar en fiestas familiares	8.3 %
Ayudar a mi familia	4.0 %	Navegar por Internet	0.0 %	Navegar por Internet	0.0 %
Ir de copas, antros o a discotecas	4.0 %	Ver la tele	0.0 %	Deporte en equipo	0.0 %
Ir a fiestas tradicionales de mi barrio o ciudad	4.0 %	Deporte en equipo	0.0 %	Asistir a espectáculos deportivos	0.0 %

Tabla 4.10 Prácticas de recreación y tiempo libre de las mujeres de las tres generaciones

Mujer					
Generación					
Alumnas		Madres		Abuelas	
Otras	32.0%	Deporte individual	44.4%	Leer libros que me gustan	23.1%
Deporte individual	20.0%	Leer libros que me gustan	22.2%	Escuchar música	15.4%
Escuchar música	12.0%	Ver la tele	11.1%	Participar en fiestas familiares	15.4%
Ver películas en el cine o en casa	12.0%	Ir de compras	11.1%	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	7.7%
Viajar	8.0%	Otras	11.1%	Ver la tele	7.7%
Ver en la TV programas culturales	4.0%	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	0.0%	Deporte individual	7.7%
Navegar por Internet	4.0%	Ver en la TV programas culturales	0.0%	Hacer manualidades	7.7%
Deporte en equipo	4.0%	Navegar por Internet	0.0%	Cuidar plantas	7.7%
Ir de campamentos	4.0%	Deporte en equipo	0.0%	Otras	7.7%

Generación de estudiantes

En un análisis más cercano vemos, en las tablas 4.9 y 4.10, que los hombres y las mujeres coinciden en el deporte individual, aún cuando en las mujeres el primer lugar los ocupan otras actividades, los porcentajes son del 20 % y un poco más en hombres. Los hombres incluyen el deporte en equipo y en las mujeres no lo consideran. Existen convergencias en otras prácticas, con porcentajes muy poco significativos como es escuchar música, viajar o navegar por internet. También encontramos algunas diferencias, las mujeres reportan ver películas en casa, pero los hombres no. Las reuniones con amigos aparece en las preferencias de los hombres, pero no en las de las mujeres.

Tabla 4.11 Prácticas de recreación y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres estudiantes

Clave informante	Prácticas de recreación y tiempo libre		
EM1	Pasar tiempo con la familia	Cocinar	
EM2	Leer	Ir a museos	Aprender historia
EM3	Futbol americano		

Al revisar la tabla 4.11, se observa que no existe convergencia con lo que aparece en las tablas 4.8, 4.9 y 4.10. En la tabla 4.11 se refiere a prácticas culturales y sociales llevadas a cabo con la familia, no reportadas en las otras tablas. La prueba de esto se constata con los relatos de tres mujeres y tres hombres, que se transcriben a continuación. EM1 refiere: «Yo creo que sin duda el tiempo con mi familia, el hecho de poder pasar una tarde fuera de casa, despreocuparnos incluso por el cocinar, y solo buscar un lugar, poder platicar, reírnos de cosas que sucedieron hace mucho tiempo [...]». EM2 añade: «Siempre me ha gustado leer, seguir aprendiendo cosas nuevas. Nunca dejo de hacerlo, ir a museos, es uno de mis pasatiempos favoritos aprender e imaginar la historia de mi país». En cuanto al testimonio de los hombres, EH1 dice: «Los fines de semana salgo y me reúno con mis amigos, con la familia vamos al parque, al cine y así». Y otro estudiante, EH2 nos cuenta: «A mí me gusta mucho bailar[...] también me enseñaban a bailar, tanto mis primos como mi tío». Y el tercer estudiante EH3 comenta que: «Tocar música es lo que me gusta más hacer porque me gusta hacer esto de escribir. El piano es el instrumento que toco».

Solamente EM3 refiere que lo que le gusta es el futbol americano y que utiliza su tiempo libre tanto a jugarlo como a entrenar.

Generación de padres de familia

En la tabla 4.8, el dato más relevante en padres y madres, es el deporte individual, sobresalen con menores porcentajes las prácticas: navegar por internet, ver películas en el cine o en la casa y leer libros que les gustan. Las actividades incluidas en la categoría de otras también están consideradas en un porcentaje menor.

El deporte individual como práctica de recreación se encuentra en las tablas 4.8, 4.9 y 4.10. Del análisis de estas tablas se infiere que para los hombres y las mujeres de esta generación, el deporte individual es la práctica recreativa que más realizan. Leer libros es una actividad que también coincide en el grupo de madres de familia tal como se presenta en las tablas 4.8 y 4.10.

Tabla 4.12 Prácticas de recreación y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres del grupo de padres de familia

Clave informante	Prácticas de recreación y tiempo libre		
MF1	Zumba (Bailar)	Leer	Manualidades
MF2	Fines de semana familiar	Ir de compras	Descansar
PF1	Bailar (aprendizaje)	compartir con familia Viajes	
PF2	Ver el televisor		
PF3	Vacacionar en familia	Disfrutar la compañía	

Al observar las prácticas de recreación que aparecen en las entrevistas, incluidas en la tabla 4.12 y en los relatos, vemos que existe coincidencia en MF1 con lo que aparece en la tabla 4.8 y 4.10, en relación a la práctica de viajar. MF1 dice: «Me gusta la zumba que es lo que practico más; me gusta leer, pero lo que más me encanta, aunque necesito mucho tiempo, es viajar. Me encanta viajar. Soy muy vaga. ja, ja, ja».

También se considera en las tablas 4.8 y 4.9 la actividad ver la televisión que, PF2 incluye en su relato: «[...] Poner el televisor en la pared de mi casa y me gusta mucho porque convivo con mi mujer». Vemos, en otros relatos, prácticas que se relacionan con llevarlas a cabo en familia tal como reporta el testimonio de MF2: «Todo el día estoy ocupada, solo tengo los fines de semana disponibles y son para dedicárselos a la familia y, muchas veces, ocupo el fin de semana para ir de compras y descansar». Y entre el grupo de los padres de familia destacamos el testimonio de PF1, que dice que: «Tomar clases de baile, lo disfruto porque es una actividad que me complementa como persona y esto me ayuda a tener un equilibrio en mi vida cotidiana». El PF2 comenta: «Disfruto de ver el televisor con mi esposa», y el PF3 añade: «Pues es compartir con mi familia los viajes, cuando nos íbamos a la playa con mis hijos, lo disfrutaba mucho».

Como se puede observar, cuando la pregunta es abierta, los padres de familia no se limitan a decir la práctica en sí, sino el disfrute o beneficio que se obtiene de la misma.

Queremos añadir un comentario final sobre lo encontrado en este grupo de padres de familia. Como se ve en las tablas 4.8 y 4.9, el deporte individual converge como la práctica más destacada entre las mujeres, más que en los hombres. Las madres de familia divergen al tener como segunda práctica más importante leer libros. Vemos poca coincidencia con lo encontrado en las narraciones de las entrevistas, pero resalta la importancia de llevar a cabo las prácticas con la familia.

Generación de abuelos.

A continuación, examinamos al grupo de mayores, tanto hombres como mujeres. En el grupo de los hombres, destaca en la tabla 4.8 el deporte individual, seguida por ver la televisión y leer libros. Hay otro grupo de prácticas de menor importancia, como son escuchar música y participar en fiestas familiares. No obstante, en las tablas 4.9 y 4.10, las prácticas son diferentes. En el caso del deporte solo es valorado por los abuelos, en las abuelas tiene un porcentaje mínimo. Lo que más realizan ellas es leer los libros que les gustan, que aparece como relevante en la tabla 4.8. Las mujeres añaden el participar en fiestas familiares con la misma importancia que leer libros. En el caso de los abuelos el rubro de otras prácticas es muy importante.

Tabla 4.13 Prácticas de recreación y tiempo libre en las entrevistas de los hombres y mujeres del grupo de abuelos

Clave informante	Prácticas de recreación y tiempo libre		
AM1	Viajar con familia		
AM2	Ver comedias	Tejer	
AM3	Pasear	Comer fuera	
AH1	Pasear con nietos	Pintar	
AH2	Visitar familia y amigos	Pasear con la familia	
AH3	Cocinar para familia	Convivir amigos y familia	Competencias deportivas

En la tabla 4.13, vemos el interés por las manualidades. Este interés también se refleja en el relato de la AM2, cuando incluye: «Ver las comedias, señorita, me gusta más, me entretienen mucho —ella misma añade— el tejido, me gusta mucho el tejido, me gusta mucho tejer». Esta práctica que tiene una leve coincidencia con lo reportado en la tabla 4.8, al incluirla la generación de estudiantes con un 4% y los abuelos con un 8%. Y en la tabla 4.10 en la generación de las abuelas con 7.7%.

Como vemos en los relatos, resalta nuevamente la importancia de llevar a cabo las prácticas con miembros de la familia, sobre todo en los hombres, (AH1, AH2 y AH3, de este grupo y en AM1). Esta tendencia también se aprecia en las entrevistas. AH1 dice: «Llevar a mis hijos al parque y a Chapultepec y ahora disfruto a mis nietos, y pintar que es algo que me gusta hacer desde hace mucho, la satisfacción de mis nietos al ver que les gusta y me pagan con una linda sonrisa y a este viejito lo llenan de felicidad». Posteriormente AH2, añade: «En mi tiempo libre visitamos a los amigos, a la familia, eso es bueno para mí como ya lo comenté antes, la unión entre las personas que queremos, siempre es de las cosas más importantes que hacemos. A mi familia les encanta salir, ir a pasear, literalmente andar de “pata de perro”, a veces uno quisiera descansar, ¡ah!, pero estos hijos míos no me lo permiten.». Y después AH3, explica: «Me gusta cocinar, convivir con mis amigos, mis hijos y nietos. Cocino y voy a ver las competencias de clavados y actuar como juez. [lo que más le ha gustado] es ser clavadista».

También las mujeres convergen en viajar, pasear. AM1 añade: «A mí lo que más me ha gustado es viajar, tuve la oportunidad de viajar con mis hijos y mi marido antes de que falleciera y esos viajes son inolvidables; tantas experiencias, y se conoce mejor a la familia, fomenta la unión, y también los pleitos, porque vieras luego como se peleaban mis hijitos, de por si bien traviesos». Los viajes, las visitas y la convivencia en compañía de familiares es el elemento común, también se consideró a los amigos como se observa en la transcripción, AM3: «De casada con mi marido, salir a pasear, estar en la casa, irnos a dar la vuelta. Ahora de viuda, me voy a pasear con la señora del 80 [número de la casa de su amiga] nos vamos a comer a la calle, luego me invita ella a almorzar, cuando cobramos nos vamos a comer un caldo de pescado y ella paga o lo pagamos entre las dos».

Tras este análisis, vamos a reflexionar sobre las convergencias entre los hombres y mujeres de las tres generaciones. En los hombres, convergen en el deporte

individual como la práctica de recreación y tiempo libre que mayoritariamente realizan. También las mujeres estudiantes y las madres de familia coinciden en esta práctica. Con porcentajes no tan relevantes las estudiantes y las abuelas, comparten la práctica de escuchar música. También convergen las abuelas en relación a la práctica de recreación, la generación con mejor porcentaje y afirman el leer libros. Conviene leer libros como la práctica de recreación con el porcentaje más alto en el grupo de las abuelas lo que coincide con el porcentaje de su generación en la misma práctica, tal como se ve en la tabla 4.8.

Al profundizar en las prácticas de recreación en las que convergen las tres generaciones, se observa que el deporte individual, leer libros que les gustan y ver la televisión están presentes en los tres grupos generacionales, con diferentes porcentajes y lugares de importancia. El deporte es la preferencia que se le da en los tres grupos, ya que se ubica en el primer lugar para padres y abuelos, y segundo lugar para estudiantes. Leer libros que les gusta, es la segunda preferencia por los abuelos y los estudiantes. Los padres la sitúan en tercera posición. Ver la televisión es otra actividad en la que convergen los estudiantes, padres y abuelos, pero es en los abuelos donde está el porcentaje más relevante.

La primera impresión que ofrece el análisis de las cinco primeras acciones reseñadas es que los gustos son bastantes parecidos: practicar un deporte individual, leer libros que me gustan y ver la televisión tienen importancia para los tres grupos. La diferencia puede estar en las posibilidades de realización. Aun así, queda claro la importancia del deporte en los tres grupos.

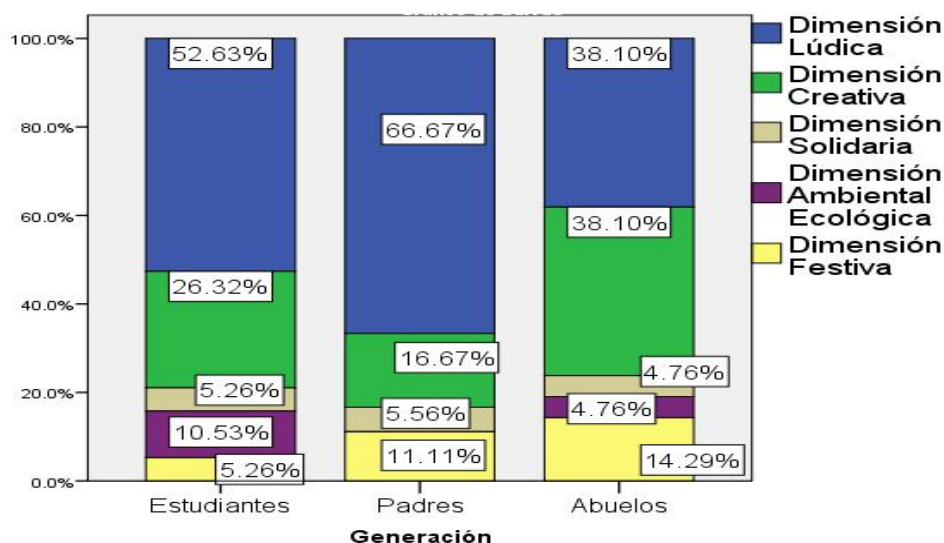
Resulta interesante que el INEGI (2014a) señaló que los hombres que no realizaban deporte o ejercicio físico registraban la proporción más alta en el grupo de 55 años con más del 61.2%. La edad de referencia corresponde a los padres de familia, el 45% aseguraron que realizan deporte individual como experiencia más frecuente. Se podría pensar que los padres de este grupo pertenecen a la estadística de los que sí realizan actividad física o deportiva.

En los datos cualitativos de las narraciones existe convergencia respecto a la relevancia de convivir y compartir con la familia en varias prácticas. También destaca la presencia de prácticas recreativas de carácter cultural, social y de viaje, y paseo.

4.2.3. Las prácticas de recreación y tiempo libre desde las dimensiones del ocio autotélico

Como se mencionó al inicio de este apartado, la recreación es un ámbito del ocio. Esto permite relacionar los resultados de las prácticas de recreación y tiempo libre. Agruparemos las prácticas de recreación en las dimensiones del ocio autotélico, con el fin de ver si existen diferencias entre la forma en como las dimensiones están representadas en las generaciones.

Figura 4.3 Prácticas de recreación y tiempo libre desde dimensiones del ocio autotético en las tres generaciones



La figura 4.3 aporta resultados de interés desde la visión de lo experiencial. Lo primero que nos llama la atención es que la mayor proximidad en las generaciones se produce en las dimensiones lúdica y creativa, con un manifiesto interés en los padres y en los estudiantes por la dimensión lúdica, mientras que existe cierto equilibrio para los abuelos entre la dimensión lúdica y la creativa. Las menos practicadas, por parte de los tres grupos son: la dimensión solidaria, la dimensión ambiental-ecológica y la dimensión festiva. Sin embargo, desde la perspectiva de los resultados cualitativos, es la dimensión festiva la que está mayormente representada en las entrevistas.

El análisis de lo que realizan las tres generaciones, tanto los hombres como las mujeres, se hizo, primeramente, con un bloque de actividades determinado en el cuestionario como prácticas de ocio y tiempo libre habituales. Posteriormente, con una pregunta abierta a tres opciones, se indagó sobre las prácticas de recreación y tiempo libre entre las que destacan las prácticas de ocio habituales y las prácticas de ocio, tiempo libre y recreación, que nos ofrecen una visión de lo que las generaciones realizan en su tiempo libre. Considerando que la muestra integra está formada por estudiantes que se están formando para ser especialistas del tema, resulta importante la identificación de los resultados sobre encuestados.

En lo relativo a la participación en las prácticas de tiempo libre y recreación encontramos las dificultades que los sujetos perciben y que podrían impedir la participación en las prácticas habituales. A continuación analizaremos estas barreras.

4.2.4 Barreras que encuentran para no realizar las prácticas de tiempo libre y recreación.

En el capítulo 1 nos referimos a las barreras y restricciones que se encuentran para no participar en las prácticas de ocio, tiempo libre y recreación. Allí afirmábamos que puede haber factores intrapersonales, interpersonales y externos (Charlton, et al., 2010) y barreras intrínsecas y extrínsecas (Cuenca, 1999). Para dar marco al análisis sobre los aspectos que logran impedir la participación en las prácticas, alejándonos de

lo que nos gustaría hacer, consideramos aquí dos barreras: las intrínsecas y las extrínsecas. Definimos como intrínsecas las situaciones y percepciones internas y extrínsecas los aspectos externos a los sujetos (Cuenca, 1999).

Pasamos ahora a las barreras/dificultades que los tres grupos señalan para poder realizar las prácticas de tiempo libre y recreación. Para obtener esta información respondieron a las opciones de la pregunta seis: ¿Qué dificultades encuentran para no realizarlas? Se les pidió que indicaran un máximo de tres opciones de dificultades. Los datos encontrados se presentan en la tabla 4.14, donde se resumen las barreras por generación, y en la 4.15 las barreras por hombres y mujeres en cada generación.

Tabla 4.14 Barreras para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en las tres generaciones

	Estudiantes	Padres	Abuelos
Tiempo	43.10%	Tiempo	30.60%
Dinero	19.60%	Dinero	25.00%
Falta de motivación	11.80%	Falta de motivación	2.80%
Falta de Oferta	7.80%	Falta de Oferta	2.80%
Atribuciones Negativas	3.90%	Atribuciones Negativas	5.60%
Conocimiento	3.90%	Conocimiento	2.80%
Recursos	3.90%	Recursos	2.80%
Falta de Relaciones sociales	2.00%		Falta de Relaciones sociales
		Salud	8.30%
			Familia
			2.00%
Otra	3.90%	Otra	19.40%
			Otra
			16.30%

En las tablas 4.14 y 4.15, observamos que las barreras principales son el tiempo y el dinero. Ahora pasamos a una revisión más amplia por hombres y mujeres de cada generación

Tabla 4.15 Barreras para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en los hombres y mujeres de las tres generaciones

Barreras	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Tiempo	75.0%	50.0%	33.3%	50.0%	50.0%	27.3%
Dinero	12.5%	12.5%	11.1%	22.2%	30.0%	27.3%
Falta de Oferta	12.5%	0.0%	0.0%			
Atribuciones Negativas	0.0%	0.0%	11.1%	0.0%	0.0%	9.1%
Salud	0.0%	25.0%	33.3%	0.0%	0.0%	9.1%
Otra	0.0%	12.5%	11.1%	5.6%	0.0%	27.3%
Conocimiento				5.6%	10.0%	0.0%
Falta de motivación				16.7%	10.0%	0.0%

Generación de estudiantes

En la tabla 4.14, el tiempo es la principal barrera coincidente con los datos de la 4.15, donde se observa que para los hombres estudiantes es la barrera fundamental. En las mujeres se nota que también es la primera barrera, con un porcentaje significativo pero inferior a sus compañeros hombres. En las narraciones de los estudiantes, EM2, EM3 y EH2 se concretan en los siguientes testimonios: «Mi tiempo realmente está ocupado por esas dichas obligaciones, entre la escuela y el trabajo me he tenido que privar de algunas actividades»; «No la he podido realizar por tiempo, porque prácticamente mi tiempo libre está ocupado con mis actividades deportivas y, aparte la escuela, que no es parte de mi tiempo libre. Como te digo es tiempo ocupado, me quita mucho tiempo con las tareas, con el trabajo. Con visitas a lugares, entonces este más que nada es tiempo porque económicamente te agarra, se pide dinero o se junta el dinero y te vas. Más que nada yo creo que por tiempo y por el traslado, porque si está lejos de donde vivo [...]». Por último, EH2 dice que debido a «los problemas que tiene el metro [...] ya cada vez los tiempos libres, por así llamarlos, son menores y toman el tiempo del transporte. Pero sí, aunque no tiene nada que ver, pero pues ya tardas mucho en los traslados, atorado en el tráfico o que se te atora algo en la oficina así que ese tiempo como tal pues no..., pues se van acortando esos lapsos de... tiempo libre que tengo».

Tabla 4.16 Barreras encontradas para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en hombre y mujeres estudiantes

Clave informante	Relato	Barrera/tipo de barrera
EM1	Otras prioridades	Otras
EM2	Ocupado con obligaciones de escuela y trabajo	Tiempo/ extrínseca
EM3	Tiempo y dinero	Tiempo/ extrínseca
EH2	perdido en transporte	Tiempo/ extrínseca
EH3	Dinero	Dinero/ extrínseca

En la tabla 4.14, el dinero se reporta como la segunda barrera, aun cuando el porcentaje es inferior, mientras que en la tabla 4.15, las estudiantes sí lo ven como una barrera. En los hombres, el dinero y la falta de oferta son sus segundas barreras. El dinero también se observa en EH3 al decir: «No puedo principalmente por dinero y otra por ubicación, que están muy lejos». Nuevamente nos referimos a los datos de las mujeres en la tabla 4.15, al reportar falta de motivación como una tercera barrera, lo que coincide con la EM1 cuando comparte: «Lo he dejado guardado en el cajón por otras prioridades».

Vemos en lo revisado que el tiempo y el dinero convergen como barrera en ambos sexos. En los estudiantes se añade la falta de oferta y en las mujeres la falta de motivación.

Coincidente como la principal barrera en las narraciones es el tiempo, así lo afirman cuatro estudiantes. También el dinero aparece en un estudiante.

Generación de padres de familia

En la tabla 4.14, la generación de los padres, se puede ver que el tiempo y el dinero son dos de las principales barreras. Por otra parte, en la tabla 4.15, aunque se observan las dos mismas barreras, la importancia que se le da es diferente. El tiempo en madres y padres tiene la misma importancia, pero es notoria la preocupación por la salud en los hombres. En la tabla 4.16, podemos ver la síntesis de las entrevistas.

Tabla 4.17 Barreras encontradas para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en hombre y mujeres del grupo de padres de familia

Clave informante	Relato	Barrera/tipo de barrera
MF2	Casi no tengo tiempo	Tiempo
MF3	Cuestan mucho las actividades	Dinero
PF1	Por horarios de trabajo	Tiempo
PF2	El trabajo no deja tiempo libre	Tiempo
PF3	Por causa del trabajo	Tiempo

En esta tabla vemos que la MF2 y los PF1, PF2 y PF3 consideran el tiempo también como la principal barrera, como reportaron en sus relatos respectivamente: «Casi no tengo tiempo; por los horarios de trabajo y hay que trabajar para comer y si, el trabajo no nos deja mucho tiempo libre, ni modo». Y el último añade: «Por la causa del trabajo son imposibles de realizar, pero esperamos que con una planeación correcta podamos realizar alguna de las actividades».

El dinero es percibido como una barrera más relevante en las madres que en los padres, como se puede observar en la tabla 4.15. Vemos que la MF3 lo considera una barrera también cuando nos dice: «Sobre todo, por falta de recursos económicos. Algunas actividades cuestan mucho dinero».

En la tabla 4.15 en los padres de familia sobresale la salud como segunda barrera importante para no participar en prácticas de tiempo libre.

Las mujeres, aunque con menor porcentaje, también ven la salud como una barrera.

Podemos resumir que hay una convergencia encontrada en ambos sexos, tanto en el cuestionario y como en las entrevistas al considerar que el tiempo es una dificultad muy representativa. El dinero converge en ambos sexos en los datos

cuantitativos, no así en los cualitativos. La salud solo es relevante en el grupo de los padres.

Generación de abuelos

En cuanto a las barreras consideradas por este grupo, vemos en la tabla 4.14 que la salud es la principal barrera. Con datos cercanos está como segunda barrera el tiempo y el dinero como tercera. En la tabla 4.15 sobresalen en las mujeres, con el mismo porcentaje, tres barreras: el tiempo, el dinero y otras. En los abuelos coincide el tiempo, pero la segunda barrera es la salud. Estos datos coinciden con los relatos del AH1, cuando comparten: «Por falta de tiempo, [cuando] mis hijos nacieron, tenía que trabajar y cuidar a mi esposa e hijos», y AH2 nos dice: «No puedo, porque no tenemos tiempo y a veces no hay mucho dinero», lo que se muestra en la tabla 4.17.

Tabla 4.18 Barreras para no realizar prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en hombre y mujeres del grupo de abuelos

Clave informante	Relato	Barrera/tipo de barrera
AM1	Me gustaría, pero soy viejita	Edad
AM2	No sé si existen	Oferta
AM3	Miedo a que asalten	Seguridad
AH1	Falta de tiempo, por trabajo y cuidado de la familia	Tiempo
AH2	No hay tiempo ni dinero	Tiempo y dinero
AH3	Por mi edad	Edad

En las narraciones encontramos barreras relevantes para este grupo como son la edad, la seguridad y la oferta. Como indicaron las entrevistas de AM1: «A mi edad me gustaría hacer actividades, pero ya no puedo, pues porque estoy viejita», AM2 dice: «Primero no sé si existen, segunda pues ignorancia, por falta de comunicación, es que aquí donde vivimos no se en dónde» y AM3 añade: «Ahora la cosa está muy dura ya, no puedes salir arriba de las 10 de la noche porque te asaltan, ¡vamos a volar!, mejor aquí te quedas pues a ver qué haces». Finalmente AH3 dice: «Porque considero que a mi edad ya no tengo los mismos reflejos que se necesitan».

Para esta generación el tiempo es una barrera coincidente en los de sexos. La salud diverge: se encuentra en los hombres, pero no en las mujeres. El dinero es una barrera percibida más en las mujeres que en los hombres. La edad y el tiempo también aparecen como barreras en las narraciones. El tiempo es una barrera presente en los dos sexos y en los análisis cuantitativo y cualitativo. En las narraciones se ven como barreras la edad, la falta de oferta y la seguridad.

Comentarios sobre lo analizado

Al acercarnos a los datos por generación, los estudiantes ven el tiempo la principal barrera. A continuación, reportan el dinero y la falta de motivación. Con el porcentaje relativamente alto, los padres ven el tiempo y el dinero como dos

dificultades relevantes. Finalmente, los abuelos manifiestan que la salud es la dificultad más importante, aun cuando coinciden con el tiempo y el dinero, y añaden otra barrera, las atribuciones negativas.

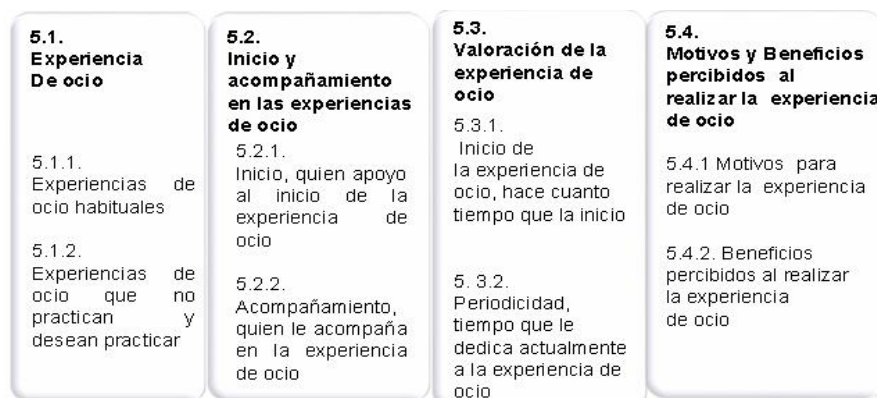
Considerando las diferencias entre las barreras intrínsecas y las extrínsecas. (Cuenca, 1999), podemos observar el predominio de las barreras extrínsecas sobre las intrínsecas. La falta de tiempo, de dinero y la falta de oferta son notorias barreras extrínsecas en los tres casos. Las barreras intrínsecas aparecen, pero están menos valoradas, todas con porcentajes bajos. La barrera intrínseca presente en los tres grupos son las atribuciones negativas.

También pudiera requerir un comentario específico la importancia que adquiere la falta de tiempo como causa para no realizar un ocio deseado. Podríamos preguntarnos si la gente que vive en la Ciudad de México no percibiera como tiempo perdido sus traslados cotidianos, ¿seguiría siendo una barrera real? Como se ha observado en este análisis, las barreras extrínsecas tienen un peso mayor y el tiempo es la barrera más importante en los tres grupos.

Para este capítulo, se considera relevante la teoría del ocio humanista formulada por Cuenca (2000). En esta teoría se plantea el ocio, como experiencia vivida de manera personal, diferente para cada uno; una experiencia significativa y que tiene un carácter procesual, lo que hace que forme parte de nuestras vidas. Añade que el disfrute y la satisfacción son las razones que justifican la búsqueda de experiencias de ocio y, más aún, el motivo para perseverar en el ejercicio de las actividades que las generan. El verdadero ocio, para el autor, es el ocio autotélico y se vive a través de sus cinco dimensiones: lúdica, creativa, ambiental ecológica, festiva y solidaria. En esta investigación, se entiende por experiencias de ocio aquellas vivencias que emergen como resultados de lo vivido y son concebidas como las más significativas para su protagonista.

Consideramos ahora que esta experiencia se da en el marco de un ocio familiar, apoyado por las funciones de la familia, entre las que encontramos, de acuerdo a Osorio (2004), la educación, la socialización, el fomento de valores y la formación de roles. Funciones que influyen en la formación y adopción de hábitos para vivir experiencias de ocio en familia. Los sujetos de la muestra, como representantes de la familia mexicana en el estudio, proporcionaron la posibilidad de ampliar y profundizar en los elementos que contribuyen a entender la experiencia de ocio (figura 5.1)

Figura 5.1 Elementos en la experiencia de ocio en las tres generaciones



Fuente: elaboración propia

5.1. Las experiencias de ocio

Al iniciar este componente de análisis, nos referimos a la experiencia de ocio autotélico que «se manifiesta en cinco dimensiones: lúdica, ambiental-ecológica, creativa, festiva y solidaria» (Cuenca, 2000). Para una mejor comprensión de la información que examinamos, precisamos y distinguimos las actividades de ocio que propician experiencias asociadas a cada dimensión del ocio autotélico:

Dimensión lúdica:

Ver en la televisión u oír en la radio programas de entretenimiento (por ejemplo: concursos)

Ver en la televisión u oír en la radio programas deportivos

Videojuegos

Deporte individual

Deportes de equipo

Ajedrez

Ir de compras

Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)

Billar, fútbolín u otros juegos de salón

Jugar a otros juegos

Dimensión creativa

Ver en la televisión u oír en la radio programas culturales (documentales o debates)

Navegar por Internet

Escuchar música

Ver películas en el cine o en casa

Leer libros que me gustan (cuentos o novelas)

Hacer manualidades (bricolaje o cerámica)

Coleccionar algo (sellos o trenes).

Dimensión festiva:

Ir de copas o a la discoteca

Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños o bodas)

Participar en fiestas familiares (la Navidad, el Día del Padre)

Ir a las fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad

Festejar los acontecimientos deportivos

Festejar los acontecimientos religiosos

Dimensión ambiental-ecológica:

Cuidar plantas

Cuidar animales

Cazar

Pescar

Ir de campamentos

Hacer excursiones al campo, a la montaña o a la playa

Viajar

Pasear

Dimensión solidaria:

Ayudar a mis amigos

Ayudar a mi familia

Ayudar a extender mis aficiones a otros

Colaborar con mi asociación

Hacer voluntariado

Para ampliar las posibles experiencias, se incluyó una opción abierta, en donde se podían anotar otras actividades, que no se encontraban en la lista referida y cuyas respuestas se agruparon en una u otra dimensión, en función de su afinidad. Esto permite comparar datos entre los tres grupos en cada dimensión.

Encuadramos el primer bloque sobre la experiencia de ocio, con los datos que se relacionan con las experiencias de ocio habituales y las que se desearían practicar. Estos datos se obtienen con las respuestas de la pregunta tres que incluye treinta y siete actividades que definen las dimensiones del ocio autotélico.

5.1.1 Experiencias de ocio habituales

La observación de lo habitual, nos ubica en lo que hacemos constantemente en nuestra vida diaria. En este aspecto nos referimos a aquellas experiencias de ocio, que pueden conducirnos a formar modelos de comportamiento considerando las dimensiones del ocio que se repiten, y son parte de nuestro día a día. Es así como se construyen y nos ayuda a equiparar en las generaciones estudiadas, cuáles son las dimensiones más representativas de su ocio.

Para identificar sus experiencias de ocio habitual se les pidió a los tres grupos generacionales que seleccionaran, del listado de actividades previamente mencionado, aquellas prácticas que realizaban habitualmente. Se podían seleccionar tantas opciones como quisieran, siempre que respondieran a la realidad. Como los datos acumulados fueron muy detallados y numerosos, seleccionamos las quince actividades más significativas, y son las que se circunscribieron en las siguientes tablas. En la tabla 5.1 se clasifican conforme a cada generación; posteriormente, en las tablas 5.2 y 5.3, se incluyen los hombres y las mujeres de las tres generaciones respectivamente. El análisis de los datos se hace por cada generación para terminar con la revisión de las convergencias y divergencias encontradas en los tres grupos.

Tabla 5.1 Las 15 experiencias de ocio habituales en las tres generaciones

Estudiantes		Padres		Abuelos	
Ayudar a mi familia	72.0%	Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	84.0%	Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	70.0%
Navegar por Internet	68.0%	Ayudar a mi familia	68.0%	Ayudar a mi familia	70.0%
Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	66.0%	Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	64.0%	Ver la TV	62.0%
Ver películas en el cine o en casa	66.0%	Escuchar música	46.0%	Oír la radio	60.0%
Deporte individual	64.0%	Ver películas en el cine o en casa	44.0%	Festejar los acontecimientos religiosos	50.0%
Escuchar música	62.0%	Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	44.0%	Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	48.0%
Ayudar a mis amigos	60.0%	Navegar por Internet	44.0%	Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	46.0%
Ir de copas, o a discotecas	58.0%	Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)	44.0%	Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	44.0%
Majar	56.0%	Ver la TV	42.0%	Pasear	42.0%
Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	50.0%	Ver en la TV programas de entretenimiento (concursos...)	38.0%	Cuidar plantas	40.0%
Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)	50.0%	Oír la radio	36.0%	Escuchar música	38.0%
Deportes de equipo	48.0%	Deportes de equipo	36.0%	Ver películas en el cine o en casa	36.0%
Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	46.0%	Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	34.0%	Deporte individual	34.0%
Pasear	42.0%	Pasear	34.0%	Cuidar animales	34.0%
Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	40.0%	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	34.0%	Ir a las fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad	30.0%

Al observar la tabla 5.1, sobresale que en las generaciones de padres y abuelos se comparte la importancia que le dan a la experiencia de participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre, etc.). Esta experiencia está valorada con el porcentaje más alto en los padres de familia, y entre los abuelos, tiene el mismo porcentaje que la experiencia de ayudar a la familia. El grupo de estudiantes comparte con los grupos de padres y abuelos, la apreciación que le dan a las mismas

experiencias de ayudar a la familia y participar en fiestas familiares, evaluadas con diferentes porcentajes, pero incluidas en las más obtenidas. La diferencia importante en las experiencias reportadas entre este grupo y los otros dos, es la de navegar por internet y ver películas en el cine o en casa. Esta última la encontramos en los padres, con un valor menor.

Existen otras que comparten los tres grupos y que por lo mismo podrían llevarlas a cabo en familia, aun cuando están evaluadas con diferentes porcentajes, entre las que están: ver en televisión programas culturales, viajar, pasear y jugar a juegos de mesa. Están entre las experiencias más apreciadas, algunas que pueden ser compartidas con amigos, como las últimas tres mencionadas, y hay que añadir: ayudar a los amigos, ir de copas o a discotecas y realizar deportes en equipo. Entre las experiencias de ocio individuales encontramos navegar por internet, realizar deporte individual, escuchar música, viajar, pasear y leer libros que les gustan.

Pasaremos a revisar los datos en las tablas 5.2 y 5.3 en donde están reportadas las experiencias de los hombres en la tabla 5.2, y de las mujeres en la 5.3. Debido a la cantidad de datos obtenidos, la revisión se hará por cada generación, incluyendo los resultados de las entrevistas de los hombres y mujeres de cada generación.

Tabla 5.2 Las 15 experiencias habituales de ocio de los hombres en las tres generaciones.

Hombres					
Estudiantes		Padres		Abuelos	
Ayudar a mi familia	76.0%	Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	84.0%	Ayudar a mi familia	76.0%
Navegar por Internet	72.0%	Ayudar a mi familia	72.0%	Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	68.0%
Ir de copas, "marcha" o a discotecas	68.0%	Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	60.0%	Oír la radio	64.0%
Participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre...)	68.0%	Escuchar música	56.0%	Ver la TV	64.0%
Deportes de equipo	64.0%	Navegar por Internet	52.0%	Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	48.0%
Escuchar música	60.0%	Deportes de equipo	52.0%	Pasear	44.0%
Ver películas en el cine o en casa	60.0%	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	48.0%	Ver películas en el cine o en casa	44.0%
Ayudar a mis amigos	60.0%	Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	48.0%	Festejar los acontecimientos religiosos	44.0%

Deporte individual	56.0%	Ver la TV	48.0%	Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	40.0%
Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)	52.0%	Ver películas en el cine o en casa	44.0%	Cuidar animales	40.0%
Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	48.0%	Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)	44.0%	Deporte individual	36.0%
Jugar a otros juegos	48.0%	Oír la radio	36.0%	Ver en TV u oír en la radio programas deportivos	32.0%
Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	44.0%	Cuidar animales	36.0%	Escuchar música	32.0%
Viajar	44.0%	Billar, fútbol u otros juegos de salón	36.0%	Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	32.0%
Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	40.0%	Deporte individual	32.0%	Cuidar plantas	28.0%

Tabla 5.3 Las 15 experiencias habituales de ocio de las mujeres en las tres generaciones.

Mujeres					
Estudiantes		Padres		Abuelos	
Deporte individual	72.0%	Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	84.0%	Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)	72.0%
Ver películas en el cine o en casa	72.0%	Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	68.0%	Ayudar a mi familia	64.0%
Viajar	68.0%	Ayudar a mi familia	64.0%	Ver la TV	60.0%
Ayudar a mi familia	68.0%	Ver en la TV programas de entretenimiento (concursos...)	48.0%	Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	60.0%
Navegar por Internet	64.0%	Ver películas en el cine o en casa	44.0%	Oír la radio	56.0%
Escuchar música	64.0%	Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)	44.0%	Festejar los acontecimientos religiosos	56.0%
Participar en fiestas familiares (Navidad, día	64.0%	Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	40.0%	Cuidar plantas	52.0%

del padre...)					
Ayudar a mis amigos	60.0%	Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	40.0%	Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	48.0%
Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)	52.0%	Cuidar plantas	40.0%	Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	48.0%
Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)	48.0%	Navegar por Internet	36.0%	Escuchar música	44.0%
Pasear	48.0%	Oír la radio	36.0%	Pasear	40.0%
Ir de copas, "marcha" o a discotecas	48.0%	Ver la TV	36.0%	Ver en la TV programas de entretenimiento (concursos...)	36.0%
Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)	48.0%	Pasear	36.0%	Deporte individual	32.0%
Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)	40.0%	Escuchar música	36.0%	Hacer manualidades (bricolaje, cerámica...)	32.0%
Ver la TV	36.0%	Deporte individual	32.0%	Ir a las fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad	32.0%

Generación de estudiantes

Al comparar los datos de las tablas 5.2 de hombres y 5.3 de mujeres, y ampliar la información con 5.4 que incluye las experiencias reportadas en las entrevistas, encontramos similitudes en la mayoría. No obstante, en las tablas 5.2 y 5.3 las experiencias están valoradas con diferentes porcentajes.

Tabla 5.4 Experiencias habituales de ocio en las entrevistas con hombres y mujeres estudiantes

Clave informante	Experiencias de ocio habituales	
EH1	Pasear animales	asistir a ferias de iglesias
EH2	Campamentos	escuchar música
EH3	Juegos de inteligencia y estrategia	
EM1	Viajar	
EM2	Turismo	escuchar música

En la tabla 5.2, resalta que los hombres reportan diez y en la 5.3 las mujeres, nueve experiencias con porcentajes superiores al 50%. Las similitudes de los dos grupos las encontramos en las siguientes trece experiencias habituales:

- 01 Ayudar a mi familia
 - 02 Deporte individual
 - 03 Navegar por internet
 - 04 Ver películas en el cine o en casa
 - 05 Ir de copas o a discotecas
 - 06 Viajar
 - 07 Participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre, etc.)
 - 08 Escuchar música
- Escuchar música, está incluida en las tablas 5.1, 5.2 y 5.3 y convergen con la 5.4 en los testimonios de un hombre y una mujer. El EH2, incluye en su narración: «Me gustan mucho los canales de música, tanto como los de, no sé cómo llamarlos [...]». Y la estudiante EM2, reporta: «Escuchar música, me encanta, sobre todo me ayuda a que fluyan mis mejores ideas y pensamientos sentimentales, me causa felicidad».
- 09 Ayudar a amigos
 - 10 Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas, etc.).
 - 11 Juegos de mesa (cartas, domino, etc.)
 - 12 Ver en televisión programas culturales (documentales, debates, etc.)
 - 13 Leer libros que me gustan (cuentos, novelas)

De los diferentes porcentajes reportados en las trece experiencias habituales, se observan las siguientes diferencias: en las tablas 5.2 y 5.3, el porcentaje más alto es el de los estudiantes, con el deporte individual y ver películas en el cine o en casa; en la tabla 5.2, optan por ayudar a la familia y navegar por internet. Como se puede analizar, de las dos experiencias, una se lleva a cabo como experiencia de ocio habitual y familiar, la otra puede ser una experiencia habitual llevada a cabo de manera individual.

La experiencia habitual, ayudar a los amigos, destaca con el mismo nivel de importancia para los hombres (tabla 5.2) que para las mujeres (tabla 5.3). Y la experiencia de ir de copas o discotecas, es más habitual en hombres que en mujeres. Estas experiencias pueden compartirse con amigos, como la experiencia lo indica. De las experiencias habituales en familia, comprobamos que participar en fiestas familiares y asistir a fiestas sobre acontecimientos personales son reportadas con porcentajes similares.

Observamos que se presentan experiencias no compartidas, es decir, presentes solo en hombres o solo en mujeres. En hombres (tabla 5.2) estas experiencias se corresponden a participar en deportes en equipo y jugar otros juegos. En las mujeres, (tabla 5.), pasear y ver la televisión. En coincidencia con la tabla 5.2, incluido también en la tabla 5.4, aparece el testimonio del estudiante EH3, que dice: «Los juegos de inteligencia, que se requiere una cierta estrategia para poder ganarlos, me gusta esa clase de juego, en donde hay que pensar». De manera similar, encontramos en los relatos de dos mujeres que expresan su preferencia por la experiencia de viajar. Así, EM1 explica: «¡Viajar! El hecho de a lo mejor poder tomar un tiempo largo para poder conocer el lugar que quiera» y EM2 comenta: «Me gusta conocer lugares principalmente lugares que tengan atracciones culturales y aventuras extremas».

Al continuar con la revisión de los testimonios de los hombres en la tabla 5.4, y lo observado en las 5.1 y 5.2, sobresalen tres experiencias que no coinciden: cuidar animales, ir de campamentos y asistir a fiestas de la iglesia. Estas experiencias se constatan en los siguientes relatos. EH1 comparte: Tengo un perrito mini toy french, se llama Pelusa, tiene cinco años y me gusta pasearlo». Añade EH1: «Hummm, por ejemplo las ferias de las iglesias que están cerca de mi comunidad, [ahí] vamos». Y EH2 incluye: «El campamento, es uno de los que más me ha marcado, el más bonito que he visto es en Tlachtli que fue donde hice el rapel y esas actividades».

Al finalizar el análisis, vemos la coincidencia en trece experiencias del repertorio de las tablas 5.1, 5.2 y 5.3. Las divergencias encontradas son dos en cada grupo, en los hombres, (tabla 5.2) las experiencias de participar en deportes de equipo y pasar el tiempo en otros juegos; entre las mujeres pasear y ver la televisión. Se añaden tres experiencias a las diferencias encontradas entre los testimonios, de la tabla 5.4 y en la tabla 5.2 que son: pasear animales, ir a fiestas religiosas y campamentos. En el grupo de las mujeres no se encontraron diferencias entre los resultados de los cuestionarios y las entrevistas.

Generación de padres de familia

Al observar las tablas 5.1, 5.2 y 5.3 de los padres de familia resaltan once experiencias habituales compartidas. De estas, tres experiencias tienen el porcentaje más relevante en donde vemos reflejado la importancia que esta generación da a la experiencia de ocio habitual en familia:

- 1 Participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre, etc.)
- 2 Ayudar a la familia
- 3 Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas, etc.)

Esta experiencia también aparece en la tabla 5.5 con el testimonio de MF1 que dice: «Me gusta ir a muchas fiestas, claro, este tipo de eventos son muy buenos, es un pretexto ideal para reunirme con las personas que más quiero, mi familia, desde mi madre hasta mis sobrinos nietos».

Después de estas tres experiencias, una parte del repertorio de las experiencias disminuyen notablemente. Encontramos siete experiencias habituales compartidas entre hombres y mujeres de esta generación con diferentes valoraciones y observadas en las tablas 5.1, 5.2 y 5.3 que son:

- 1 Escuchar música. Experiencia que coincide con lo reportado en el testimonio de la MF2: «Me gusta escuchar música ya sea en casa o en el cine».
- 2 Navegar por internet.
- 3 Ver la televisión
- 4 Ver en televisión programas culturales (documentales y debates)

Esta experiencia en particular la encontramos en la entrevista de MF1 cuando comparte: «Me gusta ver documentales y canales para aprender cosas, también hay un canal de historia que me gusta mucho».

- 5 Ver películas en el cine o en casa
- 6 Juegos de mesa (cartas, dómينو, parchís). Encontramos similitud en la tabla 5.5, con el testimonio de PF3, al compartir: «Los juegos [de mesa] me agradan mucho, como las cartas, dominó y el uno. Cuando nos reunimos la familia nos divertimos jugando. En ocasiones apostamos la cena y el que pierde compra la pizza».
- 7 Oír la radio
- 8 Deporte individual

Se encuentran experiencias habituales en hombres y mujeres de la generación de padres de familia (tablas 5.2 y 5.3) con porcentajes similares.

- 1 Leer libros que les gusta.

Esta experiencia está compartida en las narraciones de dos madres de familia. MF2 dice: «No leo mucho, pero me gustan las novelas». Y MF3 añade: «También me gusta leer libros de novelas y técnicos es algo que me gusta».

- 2 Ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos)

- 3 Pasear

Esta experiencia coincide en los dos siguientes relatos. MF1 explica: «También me gusta pasear para conocer sitios que no conozco bien», y MF3 comparte: «Salir a conocer lugares siempre es bonito y con mi familia he hecho excursiones al campo y la playa, y siempre me ha gustado compartir esto con mi familia»-

- 4 Cuidar plantas

En el grupo de padres de familia, las experiencias incluidas en las tablas 5.1 y 5.2, son:

- 1 El deporte en equipo

- 2 Ver en la televisión u oír en la radio programas deportivos.

La tabla 5.5 también incluye los testimonios de dos padres. El PF1 dice: «Ya no practico el fútbol, pero ahora veo los partidos en la tele y asisto a los juegos de fútbol americano que juega mi hijo. En general me gusta ver deportes en la tele». Y un segundo padre, PF2 explica: «Me gusta ver el fútbol. Me gustan mucho los partidos de finales de la liga mexicana y los veo por televisión».

- 3 Cuidar animales

- 4 El billar, futbolín u otros juegos de salón

Tabla 5.5 Experiencias habituales de ocio en las entrevistas de hombres y mujeres de padres de familia

Clave informante	Experiencias de ocio habituales		
PF1	Ver y asistir a juegos de fútbol en los que el hijo juega	Ver deportes en la tv	Bailar salsa
PF2	Ver en la tv el fútbol	Ver en la tv la noticias	
PF3	Juegos de mesa		
MF1	Fiestas con toda la familia desde madre hasta nietos	Conocer nuevos sitios	Ver tv documentales, para aprender cosas.
MF2	Escuchar música	Leer novelas	
MF3	Salir a conocer lugares con la familia	Leer libros de novelas y técnicos	Coleccionar soles y cajitas

Hay tres experiencias habituales reportadas en las entrevistas (tabla 5.5), pero que no están incluidas en las tablas 5.2 y 5.3 y que son:

«También estoy aprendiendo a bailar salsa y estoy tomando clases» (PF1).

«También me gusta ver las noticias en la noche para estar actualizado» (PF2).

«Me gusta coleccionar soles y cajitas» (MF3).

Comentarios sobre lo analizado

Analizando los datos cuantitativos de las tablas 5.1, 5.2 y 5.3, se verificó la concordancia en once experiencias. De estas destacan tres por su relación con las festividades familiares y la solidaridad familiar, que son: participar en fiestas familiares, asistir a fiestas sobre acontecimientos personales y ayudar a la familia. Hay otras siete coincidencias: escuchar música, navegar por internet, ver la televisión, ver en televisión programas culturales (documentales y debates), ver películas en el cine o en casa, juegos de mesa (cartas, dómينو, parchís), oír la radio. Una experiencia compartida, pero no presente en la tabla 5.1 es practicar un deporte individual.

Existen cuatro experiencias habituales que no son compartidas y solo se presentan en padres (tabla 5.2) o en madres (tabla 5.3.). En las madres de familia son: leer libros que les gusta, ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos), pasear y cuidar plantas. Y en los padres de familia: practicar un deporte en equipo, ver en la televisión u oír en la radio programas deportivos, cuidar animales y jugar al billar, el fútbolín u otros juegos de salón.

En los datos de los testimonios recogidos en la tabla 5.5, vemos que existe una coincidencia con los dos grupos o con un solo grupo parental; la divergencia encontrada son tres experiencias reportadas en los testimonios de dos padres y una madre: bailar, ver noticias y coleccionar. En la tabla 5.5, que incluye las experiencias encontradas en los testimonios, vemos coincidencia con lo reportado por los hombres en la tabla 5.2, en la experiencia de ver deporte en la televisión. Y se observa también convergencia en el grupo de las mujeres, como se ve en la tabla 5.3, en asistir a fiestas familiares, escuchar música y pasear o conocer nuevos sitios. Las experiencias bailar, ver noticias y coleccionar, reportadas por dos padres y una madre, en la tabla 5.5, no se encuentran en las tablas 5.2 y 5.3.

Generación de abuelos

En la revisión se incluyen los datos de las tablas 5.2, 5.3 y 5.6, las primeras con los datos cuantitativos y la última con las experiencias encontradas en las entrevistas. Iniciamos con la revisión de los datos de las tablas 5.2 y 5.3. En estas coinciden dos experiencias con proporciones sobresalientes y se incluyen los testimonios que convergen con estas:

1. Ayudar a mi familia
2. Participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre)

Vemos en los dos grupos, representados en las tablas 5.2 y 5.3, convergencia en diez experiencias habituales, considerando que la importancia obtenida es diferente y compartidas en algunos testimonios incluidos en la tabla 5.6. Las experiencias comunes son:

1. Oír la radio
2. Ver la televisión
3. Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas)

En este punto se recoge la coincidencia del testimonio de una mujer de este grupo, AM2, que dice: «Para mí es importante la familia, tenerla cerca, celebrar y convivir con mis nietos. Claro que no quiero trabajar haciendo la comida».

4. Festejar acontecimientos religiosos.

Experiencia compartida en el testimonio de AM3, que nos explica: «Me gusta ir a misa los sábados. También me gusta el 12 diciembre, me voy con una amiguita a ver a la virgen».

5. Cuidar plantas
6. Leer libros que les gustan (cuentos, novelas)

Experiencia compartida en dos testimonios. Por un lado, AM1 comenta: «Todos los días leo mi Biblia y algunos libros que me deja mi maestra de la Iglesia», y AH2 incluye: «También compro y leo libros de superación personal y de ciencia ficción porque me imagino un montón de cosas».

7. Ver en televisión programas culturales (documentales, debates, etc.)

Compartida en el testimonio del AH2 que dice: «Me gusta ver la tele, los espectáculos culturales. De los programas culturales me gusta mucho el canal NatGeo o Animal Planet porque me gustan mucho los animales y porque también pasan paisajes o formas de vida de otros países».

8. Escuchar música

9. Deporte individual

Expresado en el testimonio del AH3: «Me gusta y hago caminata tres veces a la semana».

10. Pasear

Incluida en la tabla 5.6 con el testimonio de AM3: «Tengo una amiga que tiene casa en Tepoztlán y me voy para allá con ella y me la paso a todo dar».

En el estudio encontramos experiencias habituales de un solo grupo, como notamos en la 5.2. Los abuelos reportan:

1. Ver películas en el cine o en casa
2. Cuidar animales
3. Ver en televisión u oír en la radio programas deportivos.

Esta experiencia la encontramos en tres testimonios de los hombres de esta generación. AH1 relata: «Me gustan los espectáculos deportivos, los veo por televisión, ya que a mi edad y cuerpo no da para salir y andar de aquí para allá». AH2 comparte: «Me gusta ver la tele, los espectáculos deportivos, me gusta ver el fútbol y el béisbol, pero cuando hay un evento deportivo importante también lo veo, por ejemplo, las Olimpiadas, el Mundial de fútbol o el Super Bowl», y AH3 dice: «Me gusta y a veces asisto a espectáculos deportivos».

Mientras, en la tabla 5.3, las mujeres reportan:

1. Ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos)
2. Hacer manualidades (bricolaje, cerámica)

Convergente con lo que AM1 comparte en su testimonio: «Tejo casi todos los días».

3. Ir a fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad.

Tabla 5.6 Experiencias habituales de ocio en las entrevistas de hombres y mujeres de la generación de abuelos

Clave Informante	Experiencias de ocio habituales		
AM1	Ver películas de acción	Leer libros religiosos	ayudar a niños de casa hogar
AM2	Convivencia familiar	Tejer	jugar cartas
AM3	Asistir a festividades religiosas	Pasear con amigas	
AH1	Ver en tv espectáculos deportivos	Juegos de habilidad mental	Acompañamiento de nietos al boliche
AH2	Ver tele canales culturales	espectáculos deportivos y canales de acción	Lee libros
AH3	Deporte de conjunto.	Práctica deporte individual	Asistencia a espectáculos deportivos

De las experiencias habituales reportadas en las entrevistas incluidas en la tabla 5.6, encontramos la preferencia de las mujeres en las siguientes experiencias: ver películas de acción, ayudar a los niños de casa y jugar a las cartas. Queda manifiesto en sus testimonios. AM1 comenta: «Veo películas de acción y varias dependiendo de lo que pasan en el cable. También junto ropa para un hogar de niños de la Iglesia. Voy con mi hermana a visitarlos». La AM2, dice: «A veces me gusta jugar a las cartas».

De manera similar, vemos en los hombres, tres experiencias solo reportadas en sus entrevistas (tabla 5.6) y que son realizar juegos de habilidad mental y acompañar a los nietos al boliche o a otros tipo de deportes de equipo. Estas experiencias se incluyen en sus relatos. AH1, testifica: «También me gustan los juegos de habilidad mental porque me relajan y hacen trabajar mi mente», y añade: «Ahora que a mis nietos les gusta el boliche, los voy a ver». Y AH3 manifiesta: «Me gusta el deporte en conjunto».

Podemos concluir que existen dos experiencias sobresalientes en los dos grupos como se refleja en las tablas 5.2 y 5.3 y que son ayudar a la familia y participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre). A lo anterior se suman diez experiencias coincidentes en los dos grupos, pero presentes con diferentes porcentajes como: oír la radio, ver la televisión, asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas), festejar acontecimientos religiosos, cuidar plantas, leer libros que les gustan (cuentos, novelas), ver en televisión programas culturales (documentales, debate), escuchar música, practicar un deporte individual y pasear.

Tres experiencias habituales solo son practicadas por uno u otro grupo, en el caso de los hombres (tabla 5.2) están: ver películas en el cine o en casa, cuidar animales y ver en televisión u oír programas deportivos. En las mujeres, las tres experiencias habituales (tabla 5.3) son: ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos), hacer manualidades (bricolaje, cerámica) e ir a fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad.

Como se observa en la tabla 5.6, en los resultados de las entrevistas se encontraron experiencias no reportadas en las tablas 5.2 y 5.3. En los tres testimonios

de las mujeres se recogieron las siguientes experiencias: ver películas de acción, ayudar a niños de casa y jugar a las cartas. En el caso de los abuelos las actividades que se recogen son: realizar juegos de habilidad mental y acompañar a los nietos al boliche u otros deportes de equipo.

Comentarios sobre las experiencias de ocio habituales encontradas

A continuación vamos a resumir las coincidencias de cada grupo generacional, en las experiencias de ocio habituales. En los estudiantes se localizaron trece experiencias, en los padres de familia once y en el grupo de los abuelos diez. Se encontró que los tres grupos comparten seis experiencias:

- 1 Ayudar a mi familia.
- 2 Participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre)
- 3 Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas)
- 4 Deporte individual
- 5 Escuchar música
- 6 Ver en televisión programas culturales (documentales, debates)

Tres de estas experiencias habituales vinculan la importancia del ocio con la familia y se observa la jerarquía del ocio individual.

Estas son las tres que comparten los grupos de estudiantes y padres de familia:

- 1 Navegar por internet
- 2 Ver películas en el cine o en casa
- 3 Juegos de mesa (cartas, domino)

Los estudiantes también comparten con el grupo de abuelos dos experiencias habituales

1. Viajar y pasear
2. Leer libros que me gustan (cuentos, novelas)

Mientras los padres y abuelos comparten dos experiencias habituales:

- 1 Ver la televisión
- 2 Oír la radio.

Están presentes experiencias llevadas a cabo únicamente por un grupo generacional, en el caso de los estudiantes se encuentran:

1. Ir de copas o a discotecas

2. Ayudar a amigos

Y en el caso de los abuelos:

1. Festejar acontecimientos religiosos
2. Cuidar plantas

Resalta que el grupo de estudiantes coincide en más experiencias de ocio con la familia, al compartir seis actividades con los otros dos grupos, tres con el grupo de padres y dos con el de abuelos. Resalta que el grupo de estudiantes coincide con los grupos de padres y abuelos en ayudar a la familia, ver en televisión programas culturales y practicar algún deporte individual. Los grupos de estudiantes y padres de familia convergen en participar en fiestas sobre acontecimiento personales y en jugar al juegos de mesa. También vemos que coinciden los estudiantes y los abuelos en participar en fiestas familiares y ver películas en el cine.

Las dos experiencias habituales con los porcentajes más importantes en cada generación son: en los estudiantes (tabla 5.2) ayudar a la familia y navegar por internet; entre las mujeres (tabla 5.3) practicar un deporte individual y ver películas en el cine o en la casa. Entre los padres de familia (tablas 5.2 y 5.3) están presentes tres experiencias habituales con porcentaje relevante: participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre), ayudar a la familia y asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas, etc.). Entre el grupo de los abuelos, con lo observado en las tablas 5.2 y 5.3, encontramos dos experiencias coincidentes con los datos destacados: ayudar a mi familia y participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre). De acuerdo con este análisis, el ayudar a mi familia es la experiencia de ocio más habitual, con la excepción del grupo de mujeres estudiantes, que, sí la consideran, pero no con el mismo valor que el resto de los grupos. La experiencia de participar en fiestas familiares, es trascendental para los hombres y mujeres de los grupos de padres y abuelos. Esta experiencia habitual también es reportada en los hombres y mujeres del grupo de estudiantes con la misma relevancia que sus padres y abuelos.

Experiencias habituales de ocio por sexo

Analizaremos ahora las divergencias que existen en las experiencias habituales de ocio entre los grupos divididos por sexos, es decir, las que solo está presente en hombres o en mujeres.

Podemos observar que entre los estudiantes hombres destacan como experiencias habituales practicar deportes en equipo y jugar a otros juegos; mientras que entre las mujeres, sus experiencias favoritas son pasear y ver la televisión. También se considera entre el grupo de los estudiantes actividades que no se encontraron en las tablas 5.2 y 5.3. En los testimonios de hombres encontramos: pasear animales, ir a fiestas religiosas y campamentos. También hay que señalar que en este grupo, no se encontraron diferencias entre los resultados de los cuestionarios y las entrevistas.

Entre las mujeres de la generación de padres sobresalen cuatro experiencias: leer libros que les gusta, ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos)

y, pasear y cuidar plantas; de la misma manera, en los padres de familia podemos ver cuatro experiencias el deporte en equipo, ver en televisión u oír en la radio programas deportivos, cuidar animales y jugar al el billar, al fútbolín o au otros juegos de salón. A estas cuatro experiencias se añaden tres más reportadas solamente en las entrevistas: bailar, ver las noticias y coleccionar.

De la misma manera, en el grupo de padres, están cuatro experiencias, iniciando con las madres de familia (tabla 5.3) tenemos: leer libros que les gusta, ver en la tvtelevisión programas de entretenimiento (concursos), pasear y cuidar plantas. Entre los padres (tabla 5.2) están: el deporte en equipo, ver en tvtelevisión u oír en la radio programas deportivos, cuidar animales y el billar, fútbolín u otros juegos de salón. A lo anterior se debe añadir, en los padres de familia (tabla 5.5) tres experiencias habituales reportadas solamente en las entrevistas: bailar, ver las noticias y coleccionar. Encontramos Ttres experiencias que solo se encuentran en En el grupo de los abuelos: ver películas en el cine o en casa, cuidar animales y ver en televisión u oír en la radio programas deportivos, a estas tres se suman tres mas incluidas en los relatos de este grupo: juegos de habilidad mental, acompañamientor a de los nietos al boliche y practicar deporte de conjunto.

En el grupo de abuelas, también hay tres experiencias solo reportadas en su grupo que son: ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos), hacer manualidades (bricolaje, cerámica) e ir a fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad. Se añaden a estas tres, tres más, reportadas en las entrevistas: ver películas de acción, ayudar a niños de casa hogar y jugar a las cartas.

Del análisis previo, podemos concluir que existen diferencias en las experiencias habituales por sexo. En las mujeres, estudiantes y las madres de familia convergen en la experiencia habitual de pasear y en los grupos de madres y abuelas convergen en ver en la televisión programas de entretenimiento (concursos).

Los grupos de estudiantes hombres y padres, comparten los realizar deportes en equipo como experiencia habitual, mientras los padres y abuelos optan además por ver en televisión u oír en la radio programas deportivos y cuidar animales.

Persisten experiencias habituales llevadas a cabo solamente por un grupo generacional y un sexo. En el caso de los grupos de hombres, los estudiantes señalan como experiencia de ocio habitual jugar a otros juegos. Los padres se decantan por el billar, el fútbolín u otros juegos de salón; y los abuelos ver películas en el cine o en casa.

En los grupos de mujeres, se observó que las estudiantes valoran ver la televisión; las madres de familia, leer libros que les gustan y cuidar plantas; y el grupo de las abuelas, hacer manualidades y el ir a fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad.

A manera de reflexión, podemos decir que los hombres y las mujeres tienen diferencias en su elección, mientras que entre los grupos generacionales por sexo, existen coincidencias.

Como resumen, podemos decir que en la experiencia de ocio habitual, los espacios de convergencia y divergencia se convierten en experiencia valiosa por la cantidad de sujetos que la reportan, pero también en espacio de convivencia donde confluyen las tres generaciones en torno a la familia y en la solidaridad. No obstante, la tendencia que se observa es que los jóvenes conviven y se solidarizan con sus amigos y compañeros. También el ocio es un espacio parte personal, donde se viven experiencias habituales de forma individual y en donde observamos que se observa en las experiencias únicas de cada generación.

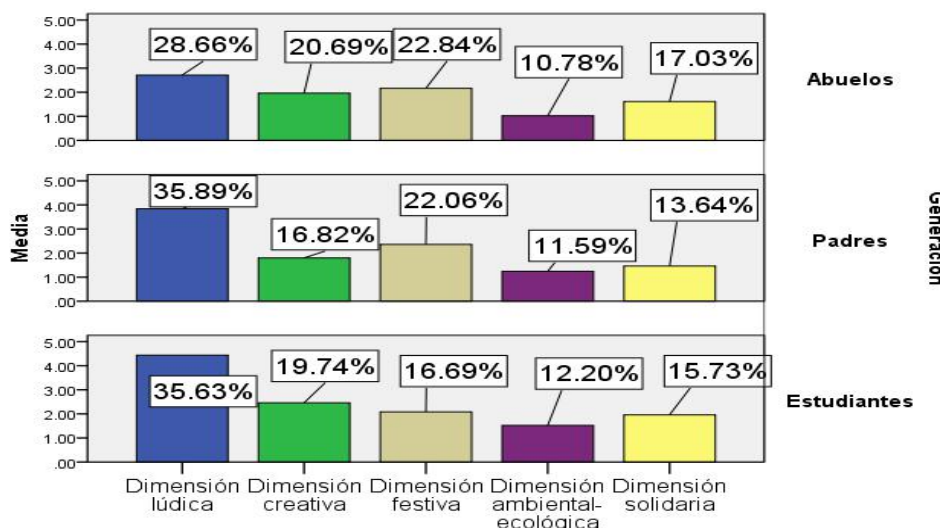
En congruencia con la base teórica del ocio humanista (Cuenca, 2000), fundamental de esta tesis, analizamos las experiencias habituales alcanzadas desde el punto de vista de las cinco dimensiones del ocio autotélico, de tal manera que observaremos qué dimensiones son las más frecuentes en las generaciones estudiadas.

5.1.2 Experiencias de ocio habituales desde las dimensiones del ocio autotélico.

Para el análisis de este punto, se consideraron los resultados de las tablas 5.1, 5.2 y 5.3. Las dimensiones se organizaron de acuerdo con las experiencias de ocio presentadas en la pregunta tres del cuestionario.

La figura 5.2, que se presenta a continuación, se centra en la revisión de las dimensiones del ocio autotélico desde el punto de vista de las tres generaciones, mientras que en la figura 5.3 se añade al análisis el sexo de las generaciones.

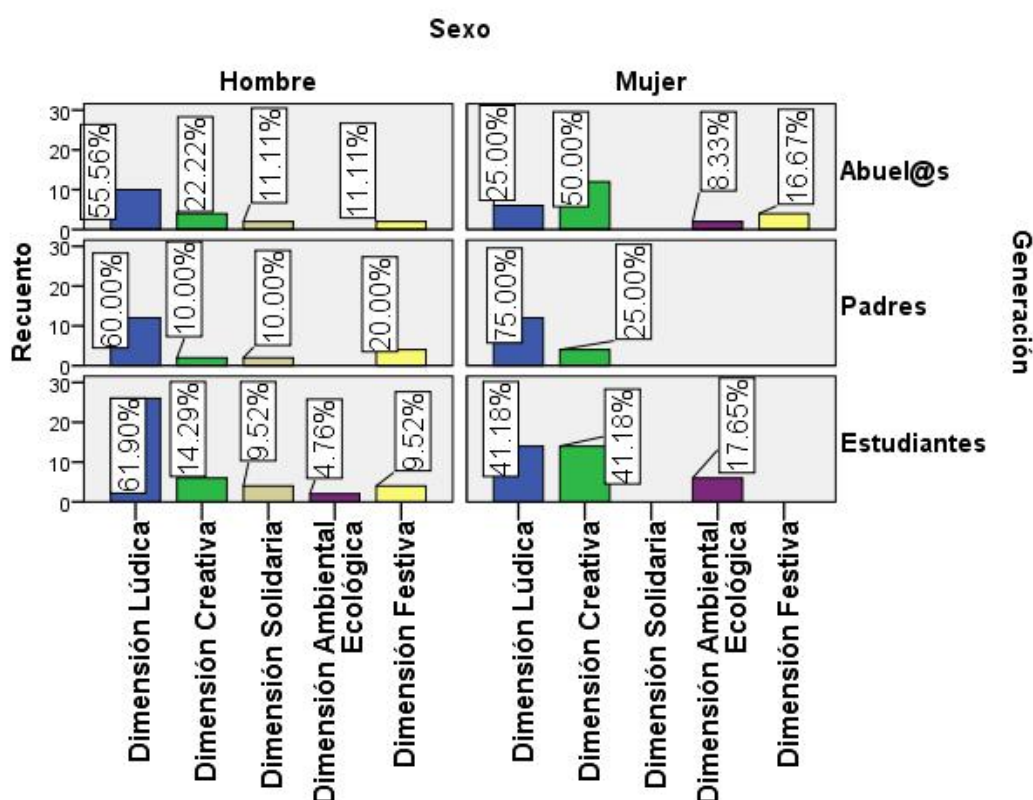
Figura 5.2 Las experiencias habituales de ocio de acuerdo a las dimensiones del ocio autotélico en las tres generaciones



En la figura 5.2, encontramos las cinco dimensiones representadas en cada generación, sobresaliendo la dimensión lúdica, con los porcentajes más relevantes en las tres generaciones; la segunda es la dimensión festiva para los padres y abuelos, y la dimensión creativa, en el caso de los estudiantes. La dimensión ambiental ecológica

está presente en las tres generaciones, pero en proporciones más bajas. En la misma figura 5.2., se evidencia que la dimensión solidaria no está entre los principales porcentajes. Esto es interesante porque se han encontrado referencias que manifiestan que la práctica solidaria es un valor esencial que aún rige en la familia mexicana (Fernández, 2013; INEGI, 2016).

Figura 5.3 Las experiencias habituales de ocio de acuerdo a las dimensiones del ocio autotélico en hombres y mujeres de las tres generaciones



En la figura 5.3, observamos que en el grupo de los estudiantes, la dimensión lúdica refleja en los hombres el porcentaje más alto y en las mujeres encontramos una valoración semejante entre las dimensiones lúdica y creativa. Las mujeres, no reportan la dimensión ambiental-ecológica, mientras que entre los estudiantes esta dimensión es la que presenta menor porcentaje.

Para los padres y madres de familia, la dimensión lúdica obtiene los más altos porcentajes. Las madres de familia, solo incluyen otra dimensión, la creativa. Las otras tres no están reportadas. Los padres reportan la dimensión festiva con un porcentaje de 20% y las dimensiones creativa y solidaria con un porcentaje del 10%.

La dimensión de ocio preferente entre el grupo de los abuelos es la dimensión lúdica, con el mayor porcentaje. Este resultado difiere del grupo de las mujeres que

reportan la dimensión creativa como la más importante para ellas. La segunda dimensión más importante en hombres es la creativa y la lúdica en las mujeres. El resto de las dimensiones no presentan porcentajes relevantes.

Convergencias y divergencias en las tres generaciones

Las tres generaciones (figura 5.2) convergen en la valoración que hacen de la dimensión lúdica. Considerando el sexo de las generaciones (figura 5.3) destaca que para el grupo de las abuelas las dimensiones lúdicas y creativas son las más importantes y reportan el mismo porcentaje.

Valorado y analizado la experiencia de ocio habitual, que ya realizan de manera cotidiana y la relación que mantienen con las dimensiones del ocio autotélico. Pasamos a la revisión del deseo de involucrarse en otras experiencias de ocio, que por el momento no practican pero que desearían practicar.

5.1.3. Experiencias de ocio que no practican y desean practicar

En este apartado se incluyó la cuestión cuatro, que preguntaba al entrevistado que si de la lista de la pregunta tres consideraba que había alguna actividad que no practicara y que deseara practicar. La respuesta solo incluía sí o no.

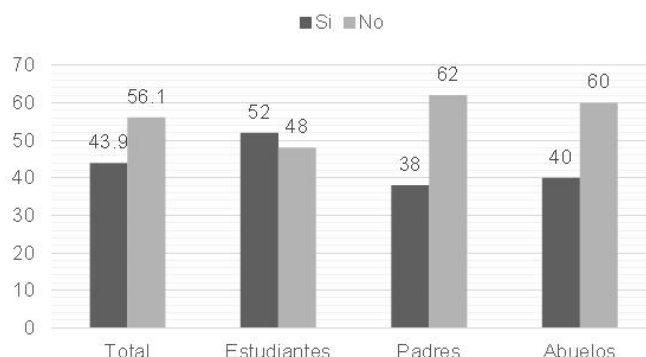
Si los integrantes de los grupos afirman tener interés en practicar nuevas experiencias, puede considerarse como un indicador de que en un futuro puede facilitar la elección de nuevas experiencias de ocio. De aquellos que respondan que no, podemos prever que se encuentran satisfechos con su repertorio de experiencias de ocio habituales.

Para ampliar el análisis de los que consideran que sí tienen interés en incluir nuevas experiencias, nos referimos a Stebbins (2011) que plantea que el tema de la elección en el ocio ha sido poco investigado e incluye dos conceptos más, la facilitación y las limitaciones/restricciones. Los tres conceptos han estado presentes en los estudios sobre el ocio, precisa el autor, y resalta que las investigaciones se han centrado en el estudio de las restricciones, dejando fuera la importancia que tienen las otras dos; subraya que tanto las restricciones, como los facilitadores tienen efecto para la elección del ocio. Las restricciones tienen un efecto negativo al dificultar la elección en el ocio y los facilitadores promueven lo que desean hacer. Los facilitadores, son condiciones, que motivan a la gente a participar y a permanecer en la actividad elegida. De acuerdo a Raymore (2002), hay tres niveles de factores en los facilitadores y las restricciones: el nivel intrapersonal (características, cualidades y creencias individuales), el interpersonal (otros individuos y grupos) y el estructural, en donde considera las instituciones sociales (sistemas de creencias de una sociedad). El presente estudio no profundiza sobre los facilitadores o restricciones, únicamente, se centra en que la afirmación a la pregunta ofrece la posibilidad de incluir nuevas experiencias de ocio, facilitando su elección.

En caso de que los sujetos respondan que no tienen interés en integrar nuevas experiencias de ocio, puede preverse que se encuentran satisfechos con el repertorio que tienen actualmente. Es decir, el deleite que se da como resultado de haber seleccionado y cumplido sus necesidades de experiencias de ocio es suficiente. Beard

y Ragheb (1980), a este respecto exponen que el gozo del ocio es un concepto importante que se relaciona con la satisfacción de las experiencias de ocio. Las respuestas a esta pregunta se presentan en las figuras 5.4 y 5.5.

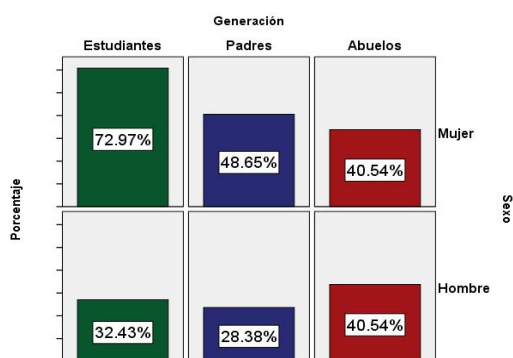
Figura 5.4 Deseo de practicar una experiencia no es practicada en las tres generaciones



En la figura 5.4, los grupos, padres y abuelos, reportan porcentajes semejantes de no incluir nuevas experiencias. Así pues, existe la posibilidad de que estos dos grupos se encuentren satisfechos con el repertorio de experiencias de ocio habituales. En el grupo de estudiantes, la participación es ligeramente superior, si desean incluir nuevas experiencias. Este deseo puede facilitar su elección de adquirir nuevas experiencias, sin embargo existe una proporción casi semejante que no desean más experiencias lo que mostraría la satisfacción que tienen con sus experiencias actuales.

En la figura 5.5 ampliamos la discusión al incluir el sexo.

Figura 5.5 Deseo de practicar una experiencia no es practicada en los hombres y mujeres de las tres generaciones



Como se demuestra en la figura 5.5. es evidente que las mujeres estudiantes y madres de familia tienen deseo de incluir nuevas experiencias de ocio, lo que indica su aspiración de elegir nuevas experiencias y la probable insatisfacción del repertorio actual. Desde esta perspectiva, los estudiantes y los padres de familia se encontrarían satisfechos con sus experiencias de ocio habituales. Lo que coincide con el testimonio del padre PF2 al decir: «Ninguna ya que me gustan todas las que realizo».

En el grupo de los abuelos, menos de la mitad de los hombres y de las mujeres (con igual porcentaje en los dos grupos) reportan el deseo de realizar nuevas experiencias, lo que podría referirse a que más del 50% se encuentra satisfecho con sus experiencias habituales. Estos datos convergen con el testimonio de la AM1: «No, no tengo ninguna».

La siguiente pregunta, la cinco, fue formulada solo para aquellos que, sí deseaban incluir experiencias de ocio. Se les solicitaba anotar un máximo de tres nuevas prácticas. Las experiencias encontradas se presentan en las tablas 5.7 y 5.8.

Tabla 5.7 Experiencias de ocio que no practican y que les gustaría practicar en las tres generaciones

Estudiantes		Padres		Abuelos	
Deporte individual	34.6%	Deporte individual	25.0%	Deporte individual	20.9%
Deporte en equipo	19.2%	Viajar	11.4%	Deporte en equipo	18.6%
Viajar	5.8%	Deporte en equipo	9.1%	Pasear	9.3%
Ayudar a extender mis aficiones a otros	5.8%	Pasear	9.1%	Otras	9.3%
Hacer excursiones al campo, a la montaña o la playa	3.8%	Asistir a espectáculos deportivos	6.8%	Asistir a espectáculos deportivos	7.0%
Cuidar plantas	3.8%	Ir de campamentos	6.8%	Hacer excursiones al campo, a la montaña o la playa	7.0%
Cuidar animales	3.8%	Otras	6.8%	Viajar	7.0%
Ayudar a mis amigos	3.8%	Hacer excursiones al campo, a la montaña o la playa	4.5%	Ayudar a extender mis aficiones a otros	4.7%
Hacer voluntariado	3.8%	Colaborar con mi asociación	4.5%	Navegar por Internet	2.3%
Otras	3.8%	Ajedrez	2.3%	Escuchar música	2.3%

En la tabla 5.7, resaltan los porcentajes, todos menores del 35%. La primera experiencia en los tres grupos, con datos sobresalientes, es el deporte individual. La segunda en los estudiantes y abuelos es el deporte en equipo. Para los padres, la segunda experiencia que desearían practicar, es el viajar.

Con diferentes porcentajes, tal y como aparece en la tabla 5.7, hay cuatro experiencias que los tres grupos desearían practicar:

1. Deporte individual
2. Deporte en equipo
3. Viajar
4. Hacer excursiones al campo, a la montaña o la playa

En los grupos de estudiantes y abuelos encontramos que les interesaría practicar la experiencia de ayudar a extender mis aficiones a otros.

Los padres y abuelos señalan dos experiencias coincidentes:

1. Pasear
2. Asistir a espectáculos deportivos

Tabla 5.8 Experiencias de ocio que no practican y que les gustaría practicar, de hombres y mujeres de las tres generaciones

Les gustaría practicar	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Deporte individual	62.5%	28.6%	22.2%	33.3%	50.0%	30.0%
Deporte en equipo	25.0%	14.3%	22.2%	22.2%	0.0%	20.0%
Asistir a espectáculos deportivos	0.0%	28.6%	0.0%	5.6%	0.0%	10.0%
Ir de campamentos	0.0%	14.3%	0.0%			
Hacer excursiones al campo, a la montaña o la playa	12.5%	0.0%	11.1%	5.6%	0.0%	10.0%
Majar	0.0%	0.0%	11.1%	5.6%	16.7%	0.0%
Pasear	0.0%	14.3%	0.0%	0.0%	8.3%	20.0%
Ir de compras				5.6%	0.0%	0.0%
Ver películas en el cine o en casa				5.6%	0.0%	0.0%
Ayudar a extender mis aficiones a otros	0.0%	0.0%	11.1%			
Colaborar con mi asociación	0.0%	0.0%	11.1%	0.0%	8.3%	0.0%
Hacer voluntariado				5.6%	0.0%	0.0%
Participar en fiestas familiares				0.0%	8.3%	0.0%
Otras	0.0%	0.0%	11.1%	11.1%	8.3%	10.0%

En la tabla 5.8. observamos que, al considerar el sexo de las generaciones en los datos, la experiencia que quieren practicar en los tres grupos, tanto los hombres como las mujeres es el deporte individual. Con datos sobresalientes están los estudiantes y las madres de familia. En las entrevistas el deseo por el deporte lo incluyen un estudiante y un abuelo. EH2 dice: «Me gustaría tener más tiempo para ir al gimnasio y practicar un deporte». Y AH1 añade: «Me gustaría practicar el ciclismo, que practique en mi juventud, pues a mi edad ya no puedo».

El deporte en equipo está incluido en los hombres de las tres generaciones y en las estudiantes y las abuelas, solo las madres de familia no lo incluyen, ni lo reportan en las entrevistas. En los datos de la tabla 5.8, resalta la importancia que los padres le dan a la experiencia de asistir a espectáculos deportivos, con menores porcentajes, las estudiantes y las abuelas también la consideran como una experiencia que desearían practicar. No la incluyen los grupos de estudiantes, abuelos, madres de familia, y no se reportan en los testimonios obtenidos.

Con lo incluido en la tabla 5.8, notamos que el pasear es una experiencia que las abuelas, madres y padres desearían practicar. Otra es hacer excursiones al campo, a la montaña o la playa, que está seleccionada por los hombres y mujeres de los grupos de estudiantes y abuelos. El viajar como experiencia coincide con los abuelos, las estudiantes y las madres de familia.

Sin duda alguna, experiencias similares a las anteriores fueron las más reportadas en los testimonios de las tres generaciones. En el grupo de estudiantes dos mujeres las incluyen en sus relatos. Así, EM1 nos relata: «Viajar, el hecho de poder tomarme un tiempo para conocer lugares», y añade su compañera EM3; «Viajar para pasear en globo, creo eso se hace en Teotihuacán». Dos hombres comparten su deseo por experiencias al aire libre, lo que vemos en sus narraciones. EH1 dice: «Escalar, siempre me han gustado las alturas». Y otro testimonio es el de EH2 que añade: «Sí, me gustaría poder subir montañas, hacer rafting, rapel, navegar en ríos».

En el grupo de padres, dos mujeres y dos hombres, refieren en sus testimonios las siguientes experiencias. MF2, manifiesta «Me gustaría tener más tiempo libre para compartir con mi familia, [hacer] viajes, todos juntos». Otra MF3 relata: «Hay varias, vacacionar más seguido, nadar...». Y un PF1 incluye: «Salir de vacaciones, para pasar más tiempo con ellos». PF3 narra: «Sí, existen muchas, una de mis pasiones es el alpinismo, poder escalar montañas, me gustaría empezar con lo básico y luego subir montañas más altas». En el grupo de abuelos, dos hombres y dos mujeres, lo incluyen en sus entrevistas. AM2 dice: «A mi edad, me gustaría hacer actividades extremas, de esas que se hacen al aire libre». Otro testimonio, el de AM3 refiere: «Siempre he sido muy vaga, me gusta salir mucho, mi amiga me invita a Veracruz». De la misma manera, PF3 comenta: «A mí me gustaría viajar más seguido y, como a todos, nos gusta conocer lugares. Salir a pasear con mis hijos es lo que más me ha gustado».

En la tabla 5.8, se puede observar que las siguientes experiencias han sido reportadas por un solo grupo, con porcentajes mínimos, mientras que en las entrevistas en los mismos grupos se incluyen otras experiencias.

El grupo de estudiantes mujeres incluye:

- 1 Ir de compras
- 2 Ver películas
- 3 Hacer voluntariado

EM2 en su un testimonio dice: «Claro que tengo ganas de muchas cosas. Siempre he querido tomar un curso de fotografía, o clases de pintura y dibujo».

El grupo de madres de familia señala entre sus preferencias:

1. Participar en fiestas familiares

Y otra experiencia reportada en la narración de MF2 añade: «Me gustaría coleccionar timbres, postales».

El grupo de abuelos prefiere:

1. Ayudar a extender mis aficiones a otros

En el siguiente relato AH2 tiene otra experiencia: «Seguir manejando para ir a donde se me ocurra».

Los grupos de abuelos y madres de familia coinciden en:

1. Colaborar con mi asociación

Consideraciones sobre las experiencias de ocio habituales y experiencias de ocio deseadas.

La primera se refiere a que cada generación coincide en experiencias habituales, la generación de estudiantes comparte trece experiencias, los padres once y los abuelos diez. Los tres grupos comparten las siguientes seis experiencias:

- 1 Ayudar a mi familia
- 2 Participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre, etc.)
- 3 Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas, etc.)
- 4 Deporte individual
- 5 Escuchar música
6. Ver en televisión programas culturales (documentales, debates, etc.)

La experiencia habitual presente en los tres grupos y con mayor valoración es ayudar a la familia. Y los padres y abuelos comparten la experiencia de participar en fiestas familiares (Navidad, Día del Padre, etc.). En los estudiantes también está presente con menos valoración

Por grupo generacional, las experiencias recogidas son:

En el caso de los estudiantes:

1. Ir de copas o a discotecas
2. Ayudar a amigos

Y en el caso de los abuelos:

1. Festejar acontecimientos religiosos
2. Cuidar plantas

Se encontró que algunas experiencias habituales se llevan a cabo solamente por un grupo generacional y un sexo. En el caso de los grupos de hombres, los estudiantes señalan, jugar otros juegos; los padres se decantan por el billar, fútbolín u otros juegos de salón y los abuelos por ver películas en el cine o en casa. En el caso de las mujeres, se observó que las estudiantes valoran ver la televisión; las madres de familia, leer libros que les gusta y cuidar plantas; y el grupo de las abuelas, hacer manualidades.

También se observa en el análisis de los datos que las mujeres estudiantes y las madres de familia tienen mayor deseo de incluir nuevas experiencias de ocio. Los estudiantes y los padres de familia se encuentran satisfechos con sus experiencias de ocio habituales, ya que manifiestan menos interés. En el grupo de abuelos, tanto hombres como mujeres, se observa el mismo porcentaje, es decir menos del 50%.

De las nuevas experiencias que desean practicar, destacan el deporte individual y el deporte de conjunto; y en las entrevistas resalta la importancia que tienen para los tres grupos generacionales, tanto hombres como mujeres, las experiencias de viajar, pasear y participar en experiencias al aire libre.

Desde la perspectiva de las dimensiones del ocio autotélico, vemos que, al reunir las experiencias de ocio habituales de acuerdo a las dimensiones, encontramos que la lúdica y creativa, son las más representativas.

5.2. Inicio y acompañamiento en las experiencias de ocio

Pasamos al segundo bloque de revisión en este capítulo que se refiere a la importancia de con quien iniciamos nuestras experiencias de ocio y quien o quienes nos acompañan para llevarlas a cabo. Se ha hablado mucho sobre la importancia que tiene la familia para iniciar nuestras experiencias de ocio. De hecho, entre las funciones que tiene la familia, se encuentra la de educación para el tiempo libre (Ruskin, 2000). De igual manera, se considera que puede haber otros actores que influyen en nuestra decisión de elección de experiencias de ocio, entre los que están los amigos y la escuela.

Por otro lado, el acompañamiento en las experiencias de ocio, es una necesidad que fomenta que la gente decida o no cuales son las experiencias de ocio preferidas. Esto puede determinar que la participación continúe a través de toda la vida, por lo que el apoyo familiar o social puede hacer la experiencia más disfrutable y

elevant la calidad de la misma. Añade Osorio (2004) que otras funciones de la familia son la adquisición de valores y hábitos, lo que incluye también en el tiempo libre y el ocio. Por esto, la familia y sus generaciones determinan las experiencias que forman parte en la educación para el tiempo libre. La presente investigación brinda la oportunidad de ver la influencia de los integrantes de la familia, los padres, los hermanos, los abuelos, tanto en el inicio como en el acompañamiento en la experiencia de ocio.

Para completar la forma de llevar a cabo la exploración de este punto, añadimos la propuesta hecha por Deci, Ryan y Vallerand (1991), sobre la motivación, en el sentido de que la describen como uno de los factores más importantes que afecta la participación en la experiencia de ocio. Proponen que hay motivación intrínseca y extrínseca. La intrínseca, que se refiere a que el individuo se autodetermina para participar en una actividad o experiencia de ocio, y la extrínseca, en la que la persona se involucra en la actividad por otras razones.

En este apartado ubicamos la motivación extrínseca como la influencia de otros, sean estos: las amistades, la pareja, el padre o la madre, los abuelos, los hermanos/as, los hijos/as, la asociación, el centro escolar u otras personas. Y en la intrínseca a la decisión hecha por el individuo, teniendo en cuenta que nadie le animó a participar. Formulando lo anterior, pasamos a la revisión y discusión de los datos encontrados.

5.2.1. Personas que apoyaron para iniciar las experiencias de ocio

Para indagar sobre con quien iniciaron la experiencia de ocio las diferentes generaciones, se incorporó al cuestionario la pregunta número 12, que busca conocer ¿quién le animó a realizar esta práctica de ocio? Para dar respuesta se incluyeron once posibilidades, que integran a los miembros de la familia, las amistades, la escuela, las asociaciones y otras personas, y la posible influencia de un libro o la televisión. Se incluye también la opción nadie, que hace referencia a la posibilidad de que haya sido la propia persona quien se animó a iniciar la experiencia. Iniciamos con los datos generales por los grupos de generaciones en la tabla 5.9 para continuar con la tabla 5.13, en donde se revisan las respuestas de hombres y mujeres de cada grupo generacional.

Tabla 5.9 Personas que le animaron a realizar la experiencia de ocio en las tres generaciones

	Estudiantes	Padres	Abuelos
Amistades	28.21%	17.39%	10.20%
La pareja	0%	13.04%	6.12%
Padre y/o madre	33.33%	13.04%	10.20%
Abuelos/as	0%	4.35%	2.04%
Hermanos/as	10.26%	10.87%	0%
Hijos/as	0%	2.17%	6.12%
Asociación, club, etc.	0%	4.34%	2.04%
En el centro escolar	5.13%	0%	6.12%
Otras personas	2.56%	4.35%	6.12%
Un libro, la TV	0%	4.35%	0%
Yo mismo	20.51%	26.09%	51.03%

En a la tabla 5.9, es relevante el dato yo mismo en los tres grupos generacionales. En el grupo de estudiantes, el predominio de los padres es la respuesta más valorada. Las amistades también son una influencia importante en los estudiantes y en los padres de familia.

Al considerar los antecedentes de cada una de las generaciones, vemos en los estudiantes, la influencia importante de sus padres/madres, seguida de los amigos. No obstante, el yo mismo, la autodeterminación sugiere que el inicio de algunas experiencias de ocio se dio por motivación propia, aspecto que pone de relieve la independencia que los jóvenes tienen sobre las decisiones en su vida. Otra influencia familiar es la de los hermanos, no tan destacada como la de los padres, pero presente en la decisión de las experiencias de ocio. Los porcentajes bajos, sobre la influencia de la escuela es preocupante, poco referida, ya que se considera un agente en la educación para el tiempo libre y el ocio (Cuenca, 2004).

En el grupo de los padres como se observa, la motivación intrínseca o autodeterminación es relevante. Se manifiesta también la influencia motivadora de sus amistades, su pareja y de sus padres. Los hermanos, familia cercana, se incluye con menor porcentaje. Vemos que en este grupo las motivaciones intrínsecas y extrínsecas están presentes al determinan el inicio de la experiencia de ocio.

En el tercer grupo, el de los abuelos, al ver los datos, sobresale la motivación intrínseca, ya que con un porcentaje superior al 50%, la respuesta fue yo mismo, se autodeterminan para iniciar sus experiencias de ocio. Encontramos en sus amistades y en los padres de los abuelos otra fuente de influencia y con un dato menor a la pareja, los hijos y el centro escolar.

La convergencia de la motivación intrínseca en los tres grupos, mostró que el ánimo y el deseo personal para iniciar las experiencias de ocio están presenta como una realidad, de manera más contundente en los abuelos. Las amistades mencionadas por los tres grupos, se manifiesta en orden de importancia descendente empezando con los estudiantes, para quienes son el segundo dato más relevante, seguido por los padres y en menor incidencia en los abuelos. Una tercera convergencia está en el padre/madre de los tres grupos, de manifiesta relevancia en el primer grupo, el de los estudiantes, pero presente en los otros dos grupos también. Un dato que coincide es el de otras personas, que nos presiona a cuestionarnos sobre quiénes son estas.

La influencia de los hermanos coincide en dos grupos, estudiantes y padres. Entre los grupos de estudiantes y abuelos está, aunque no de manera significativa, el centro escolar; y en los padres y abuelos, la pareja y los abuelos de ellos, y de manera muy poco notoria los propios hijos y la asociación o club.

Pasamos ahora a ampliar la revisión, al considerar a hombres y mujeres en cada generación, en la tabla 5.10, y los testimonios obtenidos de las entrevistas hechas.

Tabla 5.10 Personas que le animaron a realizar la experiencia principal de ocio, en hombres y mujeres de las tres generaciones

	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Amistades	31.6%	25.0%	8.3%	25.0%	9.1%	12.0%
La pareja	0.0%	8.3%	8.3%	0.0%	18.2%	4.0%
Padre y/o madre	31.6%	8.3%	8.3%	35.0%	18.2%	12.0%
Abuelos/as	0.0%	4.2%	0.0%	0.0%	4.5%	4.0%
Hermanos/as	5.3%	12.5%	0.0%	15.0%	9.1%	0.0%
Hijos/as	0.0%	4.2%	4.2%	0.0%	0.0%	8.0%
Asociación, club, etc.	0.0%	4.2%	4.2%	0.0%	4.5%	0.0%
En el centro escolar	5.3%	0.0%	4.2%	5.0%	0.0%	8.0%
Otras personas	5.3%	4.2%	12.5%	0.0%	4.5%	0.0%
Un libro, la TV	0.0%	4.2%	0.0%	0.0%	4.5%	0.0%
Nadie/ yo mismo	21.1%	25.0%	50.0%	20.0%	27.3%	52.0%

La revisión se hace en función de los hombres y mujeres de cada una de las generaciones del estudio, por lo que iniciamos con los datos de cada generación.

Generación de estudiantes

Vemos en la tabla 5.10, que los padres es la primera influencia, en grupo de los estudiantes, tanto hombres como mujeres. Destaca que el apoyo que reciben de las amistades es más importante en los hombres que en las mujeres. Compatible con este dato, es el relato de EH3, que describe: «Desde la secundaria tuve un amigo con el que escribíamos mis historias».

Para las mujeres, los hermanos/as también son una influencia. Pero la motivación intrínseca es la que más sobresale tanto en los hombres como en las mujeres, y es coincidente con los testimonios de las tres entrevistas de las mujeres. EM1 dice que: «Fue por decisión propia que las inicié y las abandoné cuando salí de la primaria»; EM2, comenta: «En realidad, no, nadie me dice qué hacer ni nada. Con mi pareja comparto muchas cosas, pero igual cuando los tiempos no coinciden, yo me voy y hago todo sola». Y EM3 declara que para ella es importante: «Buscar hacer otra cosa diferente, lo haces sola, ya que juego fútbol americano». En el testimonio de EH2 encontramos a los primos, al incluir: «Más que nada los primos; yo creo que los primos fueron el parte aguas para que me gustaran los deportes».

La generación de padres de familia

Al observar la tabla 5.10, vemos tanto en los hombres como en las mujeres de este grupo, la relevancia de la motivación intrínseca. Por ejemplo, encontramos el

testimonio de la MF2, quien comparte: «No hubo alguien en especial que me invitara o que fuera medio para que iniciara un gusto hacia algo en específico».

Si continuamos con los datos, vemos que los padres valoran las amistades. Un dato que también se aprecia en la entrevista del PF3, que señaló: «Cuando estábamos en la escuela, en la secundaria aproximadamente pues, los amigos son los que nos invitan primeramente a jugar y nos vamos formando en equipos».

La importancia de los padres/madres, no es tan importante para el grupo de los padres, y solo en el testimonio del PF2, comparte la importancia de esta respuesta al incluir en su entrevista: «Mis padres, ellos siempre se preocuparon porque yo participara en actividades sanas como el deporte».

En las mujeres de este grupo, ven en la pareja y en sus padres/madres, la influencia motivadora para iniciar su experiencia de ocio. Lo que coincide con el testimonios de MF3, cuando señala: «Claro es que fue algo que me inculcaran mis papás, los que sugirieron las actividades». Una madre de familia incluye a su pareja, cuando MF1 comparte: «Por ejemplo, más que esposos somos como dos “escuincles⁹” que buscan que hacer, y es como un reto de estar bien, pero a la vez es como el estar insistiendo en “Manuel haz ejercicio, Manuel vete a correr”; o él me dice: “Silvia vete hacer tus ejercicios, Silvia, etc.” Es esta parte de compañerismo y estar alentando al otro en hacerlo y es algo que nos conviene a ambos a solo estar viendo al otro».

El centro escolar como influencia para el inicio de las experiencias de ocio, se reporta con muy bajo porcentaje y solo el PF1, lo reporta cuando comparte en su testimonio que: «Sí claro que me acuerdo, fue en la escuela, me invitaron a participar en su equipo de futbol en donde el coach era el papá de un amigo».

Generación de abuelos

En la tabla 5.10, destaca la motivación intrínseca con un porcentaje importante del 50% en mujeres y un poco más en hombres. Al revisar los datos de las abuelas, las influencias de sus amistades y de la respuesta padre/madre reportan porcentajes del 12%. En las entrevistas se encuentra una coincidencia con la AH3, cuando menciona: «Fue mi madre quien me animó». Y la AM2 converge con la influencia de las amistades, al relatar: «Aaah, pues mis amigas, salíamos todos a jugar, también con las vecinas».

La influencia de las abuelas, presente con un porcentaje bajo en la tabla 5.10, la encontramos en el testimonio de AM: «Pues tejer es algo que me enseñó mi abuelita desde niña, también a cocinar, que, aunque me gusta, es algo que haces más por obligación que por gusto; tejer todavía lo hago, aunque mis ojos ya no me ayudan mucho».

Finalmente, vemos que la influencia del centro escolar, los datos lo reportan como influencia menor con un porcentaje del 8%.

⁹ Se refiere a como se nombra de manera afectiva a los niños y niñas en México. Mexicanismo sobre el nombre que se le daba a una especie de perros en el periodo prehispánico.

En los datos del grupo de los abuelos, existen tres influencias con un porcentaje similar del 8.3% que son: las amistades, la pareja y a su padre/madre. No obstante, estas influencias no las encontramos en los testimonios de los abuelos.

En el rubro de otras personas, el grupo de los abuelos lo reporta con porcentaje del 12.5%, superior al de los otros grupos, lo que coincide con lo reportado en el testimonio de AH1, al incluir la influencia del doctor, como vemos en su relato: «Las dos cosas, la pintada y el ciclismo, que ahora hago, pues son recomendaciones del doctor para no sentirme solo».

La influencia de los hermanos no se reporta, pero si la vemos en el testimonio de AH2, cuando narra: «Me animaron mis hermanos en Tabasco, allá vivíamos».

En el grupo de hombres y mujeres de esta generación es notable la importancia de la motivación intrínseca. Coinciden abuelas y abuelos, con un porcentaje ligeramente superior en las abuelas, en la influencia de las amistades y de sus padres/madres. Los abuelos ven un poco más importante la influencia de la pareja que las abuelas.

Palabras finales sobre este tema.

En los dos sexos de las tres generaciones hay coincidencia en la motivación intrínseca para realizar las experiencias de ocio. En los casos de los abuelos y abuelas, y en las madres de familia fue la motivación intrínseca la que les llevo a iniciar las experiencias de ocio.

En el grupo de los estudiantes y los padres de familia encontraron apoyo en las amistades para iniciar sus experiencias. Los estudiantes hombres y mujeres, consideran a sus padres la influencia que les llevo a las experiencias de ocio.

5.2.2. Acompañamiento en la experiencia de ocio

El concepto de acompañamiento se refiere a la/s personas con quienes realizamos nuestras experiencias de ocio. Compartir una experiencia de ocio puede ser satisfactorio o no, como nos señalan Deci y Ryan (1985), al mencionar que la necesidad de mantener relaciones satisfactorias con otros es relevante en el disfrute individual y relevante a la experiencia de ocio. Las relaciones con otros, determina que la persona participa por otras razones, y puede convertirse en motivación extrínseca (Deci, Ryan y Vallerand, 1991). De manera similar a la pregunta anterior, en la que se indagó sobre quién le animó a realizarla, ahora nos concentramos en con quién realiza sus experiencias de ocio. Considerando que denominaremos motivación extrínseca al acompañamiento de otros en la experiencia de ocio. Y motivación intrínseca al realizar la experiencia solo/a.

Para inquirir sobre este aspecto, se incluyó en el cuestionario el reactivo 11, que preguntó a los encuestados ¿con quién realiza esta práctica? Las opciones de respuestas incluidas son 9, considerando la autodeterminación o motivación intrínseca, y la motivación extrínseca que incluye a la pareja, padres/madres, abuelos/as, hermanos/as, hijos/as, amistades y a la asociación, club, etc.. Se incluye la respuesta otros, para que puedan indicar a alguien más. Lo resultados se presentan a

continuación en las tablas 5.11 y 5.12.

Tabla 5.11 Compañía con la que realiza la experiencia de ocio las tres generaciones

	Estudiantes	Padres	Abuelos
Solo/a	24.18%	30.43%	31.11%
Con la pareja	8.79%	14.49%	5.56%
Padre y/o madre	8.79%	2.90%	2.22%
Abuelos/as	0%	0%	0%
Hermanos/as	13.19%	13.04%	7.78%
Hijos/as	0%	21.74%	23.33%
Amistades	32.97%	14.49%	4.44%
Asociación, club, etc.	9.89%	2.90%	6.67%
Otros	2.20%	0%	8.89%

Una mirada general de las tablas 5.11 y 5.12, resalta las siguientes coincidencias: los porcentajes más importantes en las tablas anteriores, de los hombres y mujeres de las generaciones de padres y abuelos, muestran que realizan la experiencia de ocio, solo/a, es decir su motivación es intrínseca y no requieren de la compañía de nadie más. No obstante, al considerar el segundo porcentaje más importante en realizar la experiencia destaca la compañía de los hijos/as.

En el caso de los estudiantes, hombres y mujeres, vemos la importancia de los amigos como compañía para realizar sus experiencias. Para este grupo el disfrute de sus amigos es motivación extrínseca para deleitarse y efectuar su experiencia. Vemos que también, que el segundo porcentaje relevante para hombres y mujeres de este grupo, es el realizar la experiencia solo/a.

Tabla 5.12 Compañía con quien realizan la experiencia de ocio los hombres y mujeres de las tres generaciones

	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Solo/a	21.4%	26.8%	33.3%	26.5%	35.7%	28.6%
Con la pareja	7.1%	17.1%	8.3%	10.2%	10.7%	2.4%
Padre y/o madre	7.1%	4.9%	0.0%	10.2%	0.0%	4.8%
Hermanos/as	16.7%	9.8%	8.3%	10.2%	17.9%	7.1%
Hijos/as	0.0%	22.0%	22.9%	0.0%	21.4%	23.8%
Amistades	38.1%	17.1%	16.7%	28.6%	10.7%	11.9%
Asociación, club, etc.	9.5%	2.4%	0.0%	10.2%	3.6%	14.3%
Otros	0.0%	0.0%	10.4%	4.1%	0.0%	7.1%

Para ampliar el análisis, se consideran los datos de los hombres y mujeres de cada generación reportados en la tabla 5.12 y los testimonios de las entrevistas.

Generación estudiantes

Como ya se comentó en las tablas 5.11 y 5.12, los estudiantes, hombres y mujeres, disfrutaban la compañía de sus amigos, y con porcentajes menores pero importantes encontramos llevar a cabo solo/a la experiencia. Hay dos entrevistas que apoyan esto en sus testimonios. EM3 dice: «A mí siempre me gustan los deportes en solitario». Y el EH3 comparte: «Hummm, el hacer música, francamente no tengo a nadie con quién más hacerlo, soy el único que toca». Encontramos que en dos entrevistas más de los hombres de este grupo incluyen a los amigos como compañía. EH1 narra: «Son los amigos con quien realizo la actividad». Y EH2 dice: «Con mis amigos, pues a mi mamá no creo que quiera trepar, aparte le da miedo las alturas, jajaja».

En las mismas tablas resaltan la compañía de los hermanos/as como segunda opción. En las mujeres de este grupo, se encuentran, con menor porcentaje sus padres, hermanos y pareja. De la misma manera encontramos coincidencias en los testimonios. La compañía de la pareja está en dos relatos. EM2 dice: «Con mi pareja comparto muchas cosas». Y la EM1, sin mencionar con quien solo nos dice: «Disfruto más mis actividades de tiempo libre en compañía. Sin duda alguna me gusta más poder reír en conjunto y ese tipo de cosas».

En resumen, los estudiantes prefieren la compañía de las amistades y el realizar sus experiencias solos/as. Es importante con menor valoración, la compañía de los padres, hermanos y a de la pareja.

Generación de padres de familia

Como se mencionó anteriormente, y se observa en las tablas 5.11 y 5.12, los hombres y mujeres de esta generación valoran con los porcentajes más altos, el realizar de manera individual su experiencia, es decir están motivados de manera intrínseca. Lo anterior coincide con los testimonios de dos mujeres que lo incluyen en las entrevistas. MF2 dice: «A mí me da igual y me causa placer y la misma satisfacción hacerlas sola», y MF3 comenta: «Mientras haga las cosas que me gustan, no me importa hacerlas sola».

Se reporta, en la tabla 5.12, que la motivación extrínseca es relevante, con los segundos porcentajes más altos, realizan la experiencia en compañía de sus hijos/as. Los padres, incluyen a sus amistades y a la pareja como compañía para realizar la experiencia; mientras que las madres reportan como tercera opción para realizar la experiencia a sus hermanos y con menor porcentaje a la pareja.

Generación de abuelos

Los datos de las tablas 5.11 y 5.12 coinciden en que la generación y ambos sexos, llevan a cabo mayormente sus experiencias solos. En convergencia con esta forma de llevar a cabo la experiencia, coincide el abuelo AH1, al señalar: «Sí me gusta la compañía, pero también me gusta hacer mis cosas solo».

Sobresale en la tabla 5.12, que las abuelas y los abuelos, ven en sus hijos la compañía para llevar a cabo sus experiencias. Las entrevistas de dos abuelos convergen en la familia como compañía, al revisar sus testimonios se nota en AH2 al decir: «Con mis hijos, ahora lo hago con mis nietas, que son como nuestras hijas». Y AH3 comparte: «Sí ahora con mis hijos y mis nietas».

Las siguientes opciones de compañía tienen reportados porcentajes menores como se puede observar en la tabla 5.12. Los abuelos consideran como compañía importante a sus amistades y las abuelas ir a su asociación o club. En las entrevistas de las abuelas, resalta la importancia de las amistades, como nos relatan dos de ellas. La AM1, incluye en su relato: «Sí me gusta hacerlos con mis amiguitas de la iglesia» y AM2 añade: «Pues con otra amiga de mi edad» y AM3 dice: «Lo hago con la señora del 80, salimos y nos vamos».

Al ver los datos en el grupo de abuelos destacan los hijos como acompañamiento, pero la motivación personal en solitario para llevar a cabo la experiencia es la más sobresaliente. La tercera opción de compañía son los amigos para los padres y abuelos. Para las madres, son sus hermanos; y para las abuelas, la asociación, club, etc. En las entrevistas, coincide y sobresale la importancia de la familia, las amistades y la preferencia de realizar las experiencias en solitario.

Consideraciones finales a este apartado

Para los hombres y mujeres de los tres grupos, la motivación intrínseca está presente, ya que realizar la experiencia solo es la primera opción en el grupo de padres y abuelos, y en los estudiantes, tanto en hombres y como en mujeres es la segunda opción más importante. Podríamos considerar que llevar a cabo solo la experiencia de ocio es una forma generalizada.

La motivación extrínseca proviene de la compañía de los hijos, reportados como compañía importante por hombres y mujeres de los grupos de padres y abuelos, lo que coincide parcialmente con las narraciones al incluirlo en los padres de familia y en dos abuelos. En los testimonio de las abuelas incluyeron a las amistades y no a la familia.

Es interesante notar que, en el caso de los estudiantes (tabla 5.12), reportan a las **amistades** con porcentajes relevantes y a los integrantes de la familia los incluyen con porcentajes menores al 10%. Únicamente en un testimonio del grupo de los estudiantes hombres, se reporta a la familia. En general, la motivación extrínseca es la más importante, debido a que realizan la experiencia en compañía de sus amigos, seguida por el disfrute de realizarlas en solitario.

5.3. Valoración de la experiencia de ocio

Para dar respuesta a la valoración del ocio, consideramos el trabajo que ha venido realizando Stebbins (2000, 2005, 2008). Stebbins (2002), se pregunta ¿cómo definir cuál es la «mejor» actividad de ocio? Su propuesta la relaciona con la posición

y el valor que un individuo puede darle a cada actividad en una escala que tiene que ver con diversos factores, entre estos están las condiciones que el personaje le da al compromiso y la continuidad a su experiencia de ocio. Plantea que el compromiso se valora a partir de su propuesta de ocio serio y ocio casual. Se refiere al ocio serio o sustancial a la experiencia verdadera de ocio que, por ser reiterativa y disciplinada, a través de una búsqueda sistemática, los participantes la encuentran importante. Al considerar estas características, dividimos el apartado en dos aspectos: el primero considera el tiempo de inicio en la experiencia, que nos demuestra la perseverancia y compromiso que las generaciones dan a sus experiencias; el segundo aspecto, se refiere al compromiso que muestra actualmente al dedicarle tiempo a las experiencias de ocio.

5.3.1. Continuidad de la experiencia de ocio.

Encontramos en el tiempo de inicio, una característica que demuestra dedicación, al grado que puede convertirse en un hábito. En la pregunta 9 del cuestionario se formuló ¿cuánto tiempo hace que realiza esta práctica? Las respuestas consideraron tres periodos de tiempo: menos de un año, de un año a tres años y más de tres años. Razonando que cuanto más años se realice la práctica, mayor valoración se le da a la misma.

Empezamos con el factor que incluye temporalidad en años, en cuanto a inicio y periodicidad de la experiencia de ocio. Los resultados se presentan en las tablas 5.13 y 5.14.

Tabla 5.13 Años de haber iniciado la experiencia de ocio en las tres generaciones

	Estudiantes	Padres	Abuelos
Menos de 1 año	6%	6.67%	12.50%
De 1 a 3 años	10%	26.67%	6.25%
Más de 3 años	84%	66.67%	81.25%

Repasando los datos de la tabla 5.13, se puede notar que existe una gran mayoría en las tres generaciones que han iniciado su experiencia de ocio hace más de tres años. Lo que se refiere al compromiso que han mostrado por sus experiencias.

Tabla 5.14 Años de haber iniciado la experiencia de ocio de los hombres y mujeres de las tres generaciones

	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
Menos de 1 año	0.0%	4.3%	13.0%	12.0%	9.1%	12.0%
De 1 a 3 años	8.0%	26.1%	8.7%	12.0%	27.3%	4.0%
Más de 3 años	92.0%	69.6%	78.3%	76.0%	63.6%	84.0%

Generación de estudiantes.

En los datos de la tabla 5.14, vemos que son los hombres quienes han mostrado más años de haber iniciado su experiencia. En el grupo de mujeres estudiantes, hay quienes tienen menos de un año en su experiencia y otro porcentaje semejante lo inició de uno a tres años.

Añadimos al análisis anterior los testimonios de los entrevistados. La mayoría reporta tener más de tres años de haber iniciado su experiencia. Por ejemplo, entre las mujeres EM1 dice: «Fíjate que desde que era niña, había muchas actividades que me gustaban, y sigo practicando, como la natación». Y, EM3 añade: «Los deportes los he practicado desde niña, todas las vacaciones he jugado fútbol americano». Entre los hombres. EH1 comenta: «Desde niño he andado en bicicleta» y, EH2 dice: «Desde morillo, pues he practicado fútbol y voleibol» y EH3: «Desde la secundaria, tuve un amigo con el que escribía historias».

Generación de padres de familia

En la tabla 5.14, los padres y madres, coinciden en porcentajes similares en los años de haber iniciado su experiencia. En ambos sexos vemos que más de un 60% reporta tener más de tres años de inicio de su experiencia. De la misma manera, coinciden más del 25% en haberla iniciado de uno a tres años y, un porcentaje menor al 10%, haberla iniciado hace menos de un año. En los testimonios obtenidos coinciden en haberla iniciado desde hace más de tres años, pero relacionan sus experiencias con la de sus hijos al comentar, MF1 y PF1, que la iniciaron por ellos.

Generación de abuelos

Los porcentajes reportados en la tabla 5.14, sobre haber iniciado su experiencia desde hace más de tres años, muestran mayor compromiso de las abuelas que de los abuelos. El grupo de los hombres tiene porcentajes similares en los periodos de inicio de 1 a 3 años y menos de 1 año. Las abuelas coinciden con el porcentaje de menos de un año.

En las entrevistas coinciden hombres y mujeres. AM1 comenta: «Pues tejo desde niña. Mi abuelita me enseñó, todavía lo hago, aunque los ojos ya no me ayudan». AM2, incluye: «Me gusta ver las comedias, llevo muchos años viendo la *Rosa de Guadalupe*» Y el AH1 dice: «Desde chico, me ha gustado la pintura y hasta ahora lo sigo haciendo. Me tranquiliza y me gusta».

Comentario sobre los tres grupos

Al considerar el haber iniciado su experiencia desde hace más de tres años, y considerando que este periodo demuestra que existe compromiso, podemos ver que los grupos de los estudiantes hombres son los que reportan el más alto porcentaje en tener más de tres años de haber iniciado la experiencia; el segundo grupo, son las abuelas. Estos grupos darían mayor valor a su experiencia. Los siguientes dos grupos de abuelos y de mujeres estudiantes coinciden en el porcentaje, y serían los que muestran menos compromiso que los anteriores. No obstante, los grupos con los

porcentajes más bajos en este periodo son los padres y las madres, quienes mostrarían el menor compromiso.

5.3.2. Periodicidad de la experiencia de ocio

Como ya se mencionó la valoración en periodicidad se hace considerando la propuesta del ocio serio de Stevens (2002), vemos que para valorar la experiencia se da la misma importancia al tiempo en que la iniciaron que al tiempo que le dedican actualmente. Para medir este elemento, está la pregunta 10 del instrumento, que enuncia, ¿cada cuánto tiempo realiza esta práctica? En la respuesta se consideraron ocho aspectos relacionados con el tiempo, entre los que se consideran: 1 día a la semana, 2 o 3 días a la semana, 1 o 2 veces al mes, todos los días entre semana, todos los días de la semana, fines de semana, periodos vacacionales y otros. Los resultados encontrados se presentan en las tablas 5.15 y 5.16, que a continuación se revisan.

Tabla 5.15 Periodicidad al realizar la experiencia de ocio en las tres generaciones

	Estudiantes	Padres	Abuelos
1 día a la semana	6%	17.39%	10.20%
2 o 3 días a la semana	30%	28.26%	20.41%
1 o 2 veces al mes	2%	8.70%	12.24%
todos los días entre semana	10%	15.22%	18.37%
todos los días de la semana	18%	13.04%	24.49%
Fines de semana	28%	15.22%	10.20%
Periodos vacacionales	2%	2.17%	0%
Otros	4%	0%	4.08%

Los porcentajes más altos en los que la experiencia se realiza con mayor frecuencia (2 o 3 veces por semana) tal como se ve en la tabla 5.15 se encuentran en el grupo de estudiantes con un 30% y en el grupo de padres con un 28%. El grupo de los abuelos, con un poco más del 24%, reporta hacer su práctica todos los días.

En la tabla 5.15 se observa que los estudiantes, además de la periodicidad de 2 o 3 días a la semana, también realizan su experiencia los fines de semana y todos los días de la semana.

El grupo de padres reportan con tres porcentajes semejantes superiores al 15%, las siguientes periodicidades: un día a la semana, los fines de semana y todos los días entre semana.

Entre el grupo de los abuelos, como ya se ha mencionado, un porcentaje mayor al 20%, realizan su práctica todos los días de la semana y 2 o 3 días a la semana; y con menos del 20%, todos los días entre semana.

Tabla 5.16 Periodicidad al realizar la experiencia de ocio en los hombres y las mujeres de las tres generaciones

	Sexo					
	Hombre			Mujer		
	Generación			Generación		
	Estudiantes	Padres	Abuelos	Estudiantes	Madres	Abuelas
1 día a la semana	4.0%	20.8%	12.5%	8.0%	13.6%	8.0%
2 o 3 días a la semana	24.0%	20.8%	20.8%	36.0%	36.4%	20.0%
1 o 2 veces al mes	4.0%	8.3%	8.3%	0.0%	9.1%	16.0%
Todos los días entre semana	16.0%	12.5%	16.7%	4.0%	18.2%	20.0%
Todos los días de la semana	12.0%	16.7%	29.2%	24.0%	9.1%	20.0%
Fines de semana	32.0%	20.8%	8.3%	24.0%	9.1%	12.0%
Periodos vacacionales	0%	0%	0%	4.0%	4.5%	0.0%
Otros	8.0%	0%	4.2%	0.0%	0.0%	4.0%

Generación de estudiantes

En la tabla 5.15, entre la generación de estudiantes, observamos tres periodicidades importantes: 2 o 3 días a la semana, fines de semana y todos los días de semana. Al comparar estos datos con la tabla con 5.16, en los porcentajes más altos, vemos que las mujeres realizan su experiencia de 2 a 3 días a la semana y los hombres los fines de semana. El dato de las mujeres coincide con el testimonio de la EM3, que indica: «Jugar con mi mamá juegos de mesa regular, aunque sea 2 días a la semana nos ponemos a jugar juegos de mesa». Y el dato de los hombres también coincide con lo que reporta en su entrevista el estudiante EH1: «Mi mamá tiene su tiempo libre los fines de semana. Los sábados ella duerme, descansa y los domingos pues si no salimos, vamos al cine».

Con porcentajes similares al 24%, las mujeres, posicionan la opción todos los días y los fines de semana. Mientras sus compañeros reportan 2 o 3 días y con menor porcentaje todos los días de la semana. En la entrevista de EM1, vemos que señala que practica la experiencia cinco días a la semana, cuando comparte: «Pues podría decir que cinco veces a la semana. Nada más descansamos los sábados y los viernes o los lunes».

Hay en los relatos, algunos que no coincide con temporalidad. Se observa en EM2: «Un día específico no tengo, solo cuando me dan ganas y hay con quien jugar lo práctico». Y en EH3: «Generalmente, ya que es lo que hago en mi tiempo libre».

Al comparar a los hombres y a las mujeres de este grupo, vemos que la periodicidad de 2 a 3 días es más frecuente en las mujeres, sus compañeros la reportan con menor valor. La periodicidad más presente en los estudiantes, es los fines de semana, incluida también en las mujeres, aunque con menor porcentaje.

Generación de padres de familia

En la tabla 5.15 la periodicidad con el porcentaje más alto, del 28%, es 2 o 3 días a la semana. Posteriormente, notamos tres periodos con porcentajes menores: 1 día a la semana, todos los días entre semana, y fines de semana.

Al analizar la tabla 5.16, el porcentaje mayor, de 36%, lo tienen las madres de familia, con la periodicidad de 2 o 3 días de la semana; los padres también consideran esta periodicidad, pero con porcentaje del 20%. En el grupo de los padres, hay consistencia en dos periodicidades más con el porcentaje de 20%: 1 día a la semana y fines de semana. Las mujeres también consideran la periodicidad de 1 día a la semana con menor porcentaje.

Un porcentaje menor a los anteriores lo tienen tanto los hombres como las mujeres en la periodicidad de todos los días entre semana.

En los testimonios, encontramos uno que coincide parcialmente en la periodicidad de 3 veces por semana. MF3 comparte: «Me gustan más los deportes de conjunto, pero también practico el deporte individual que es yoga, 3 veces por semana».

Como en el grupo anterior, hay un testimonio que no incluye una periodicidad específica. Es el caso de MF1 que dice: «Cuando logro dar mis escapadas, hago un poco de ejercicio, por decir, me gusta la zumba, que es lo que practico más».

En general, vemos que las madres de familia realizan sus prácticas de 2 o 3 días de la semana, todos los días de la semana y un día a la semana. En el grupo de los padres hay tres periodicidades de semejante importancia: 2 o 3 días de la semana, un día a la semana y los fines de semana.

Generación abuelos

Al revisar los datos de la tabla 5.15 sobresalen tres periodicidades, dos con porcentajes superiores al 20% y que son: todos los días de la semana y de 2 o 3 días a la semana; y otra con porcentaje menor al 20%: la periodicidad de todos los días de la semana.

En la tabla 5.16, están presentes dos periodicidades que los hombres y mujeres comparten con porcentajes similares. La primera, con mejor valoración en las mujeres, se refiere a que le dedican todos los días de la semana, y la segunda periodicidad de 2 o 3 días a la semana. Esta última periodicidad, la comparten en sus entrevistas los AH1 y AH3, al reportar que hacen deporte en conjunto y caminata, 3 veces a la semana.

La periodicidad de todos los días entre semana, está en la tabla 5.16, con un mejor porcentaje en las mujeres que en los hombres. Las abuelas también le dedican de 1 o 2 veces al mes y los hombres un día a la semana.

Existen varios testimonios sin periodicidad específica. AM1 dice: «En mi tiempo libre que es todo mi tiempo»; Otra abuela, la AM2, narra: «Pues en las mañanas veo *Hoy*, después veo una novela que están repitiendo, esa ya es muy viejita». Y AM3, que nos dice: «No me gusta el tiempo libre», sin embargo añade: «Veo televisión, las comedias, las noticias, me espero hasta las 11 de la noche porque son las que me gustan». Y AH2 explica: «Tengo mucho tiempo. En ocasiones omito la tele y prefiero ir al sillón a estar solo».

Al comparar a los hombres y mujeres de este grupo, vemos que la periodicidad de 2 a 3 días es más frecuente en las mujeres; sus compañeros la reportan con menor valor. La periodicidad más presente en los estudiantes es los fines de semana, incluidas las mujeres, aunque con menor porcentaje.

En general, vemos, a las madres de familia realizar sus prácticas de 2 o 3 días de la semana, todos los días de la semana y un día a la semana. En el grupo de los padres hay tres periodicidades de semejante importancia: 2 o 3 días de la semana, un día a la semana y fines de semana.

Comentario general

Hay consistencia en los tres grupos y en hombres y mujeres en la periodicidad de 2 a 3 días a la semana. Por un lado, los tres grupos de hombres y las abuelas la reportan con un porcentaje superior al 20% y las estudiantes y las madres de familia, con un porcentaje superior al 30%.

De las periodicidades revisadas en la tabla 5.16, la de todos los días de la semana es valorada por los abuelos con un porcentaje cercano al 30%; y las estudiantes y las abuelas la valoran con un 20% o más. Con valores menores a este porcentaje, están, los estudiantes, los abuelos y las madres de familia.

Las periodicidades que podrían evaluarse con poco valor, son: un día a la semana, reportada por los padres de familia con un 20%, y la periodicidad de fines de semana, incluida en los padres de familia con un 20% y en los estudiantes hombres con un 32%.

Con estos datos revisados y de manera general, podríamos considerar que las mujeres y los abuelos dan más valor a sus experiencias y que el grupo de los padres y de los estudiantes, las valoran menos.

5.4. Motivos y beneficios percibidos al realizar la experiencia de ocio

En este punto abordaremos dos aspectos relevantes a la experiencia de ocio: los motivos y los beneficios. En cada uno de ellos se inicia la revisión con el apoyo teórico necesario para la discusión de los datos encontrados.

5.4.1. Motivos para realizar la experiencia de ocio

Los motivos, explican el porqué las personas participan en ciertos tipos de actividades o experiencias de ocio. Para Csikszentmihalyi (1975), existen una serie de actividades relacionadas con la creatividad que son disfrutables e intrínsecamente motivadas y proveen mucha satisfacción. En estas, los individuos pueden tener experiencias de flujo cuando la percepción del reto y las habilidades están en equilibrio. La propuesta del flujo, se refiere a que la persona es más feliz cuando está concentrado o completamente absorto en la actividad o situación, en un estado óptimo de motivación.

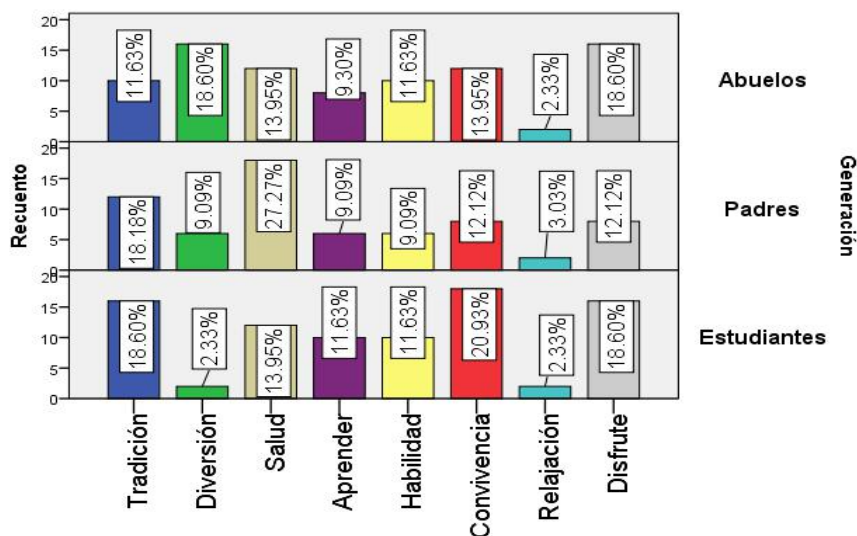
En relación a la motivación, también nos referimos a Deci y Ryan (1985), con su propuesta sobre la autodeterminación, proponen que la motivación se genera por tres necesidades psicológicas:

- 1) Autonomía, que significa la necesidad de iniciar y regular la conducta propia.
- 2) Competencia, que se refiere a la necesidad de producir y entender la producción de los resultados de la conducta.
- 3) Relacionarse, como la necesidad de mantener relaciones satisfactorias con otros y con lo social en general.

En su propuesta Deci y Ryan (1985), sostienen que los individuos tienen motivaciones intrínsecas y extrínsecas. Una motivación es intrínseca cuando refleja una orientación interna. Con este tipo de motivación, los individuos llevan a cabo una actividad y se divierten, aprenden cosas nuevas o desarrollan sus competencias, participan en la actividad por la actividad misma. Por su parte, la motivación extrínseca, refleja una actitud de presión y control externo hacia una actividad y describe situaciones en las que los individuos participan como medio para lograr ciertos resultados que pueden ser muy diversos.

La revisión de los datos considerando, las motivaciones intrínsecas y extrínsecas, para poder obtener las motivaciones de las tres generaciones, se incluyó en la pregunta ocho que refería lo siguiente: ¿por qué comenzó a interesarle la actividad que más le gusta? La respuesta era abierta, por lo que se reunieron los motivos que se repetían. Los resultados se incluyen en la figuras 5.6 y 5.7, con sus respectivos análisis.

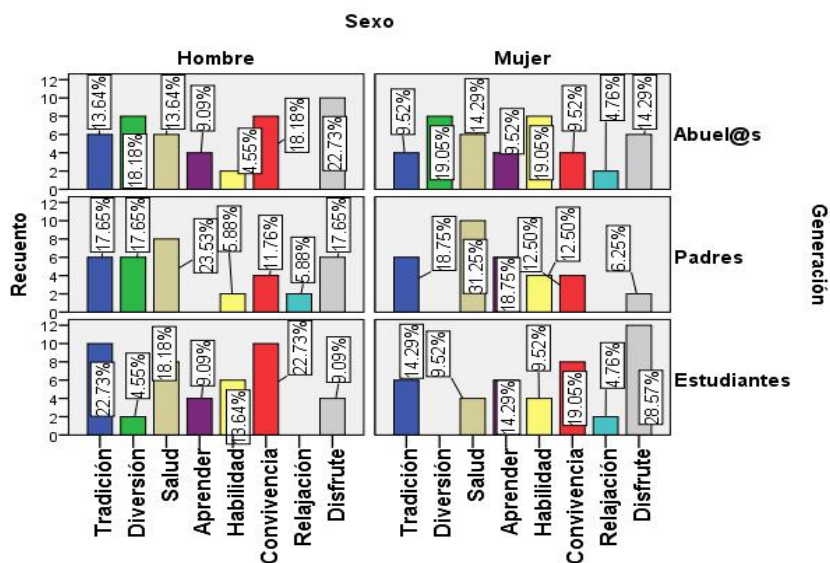
Figura 5.6 Motivos por los que iniciaron su experiencia de ocio las tres generaciones



De manera general, observamos en la figura 5.6 la prevalencia de los motivos intrínsecos, entre los que consideramos: la diversión, el aprender, la habilidad, la relajación y el disfrute. Y en los motivos extrínsecos observamos: la tradición, la salud y la convivencia. Al referirnos a los datos en la misma figura, los porcentajes más altos se refieren en el grupo de los estudiante a la convivencia (con más del 20%); en el grupo de los padres a la salud (con una participación superior al 27 %) y en el grupo de los abuelos el disfrute y la diversión (con el 18%).

Es interesante subrayar que los grupos de estudiantes y padres, se refieren a las motivaciones extrínsecas y los abuelos a las intrínsecas. Ampliamos el análisis añadiendo los datos de la figura 5.7, y los exploramos de acuerdo a cada generación.

Figura 5.7 Motivos por los que iniciaron su experiencia de ocio, hombres y mujeres de las tres generaciones



Generación de estudiantes.

Al considerar el sexo en la figura 5.7, podemos resaltar que las mujeres valoran como la motivación principal el disfrute, con un porcentaje superior al 28%. Lo muestran así los testimonios de dos mujeres y un hombre. EM1 dice: «A mí me gustaba disfrutarlas», y EM2 comparte: «[...] Pero sentir el aire o el sol o la lluvia, son experiencias placenteras, que disfruto mucho» y EH3 añade: «Me gusta mucho escribir. Siempre. Desde la secundaria».

En los hombres estudiantes, las motivaciones principales son la convivencia y la tradición, con un porcentaje ligeramente superior al 22%, tal como se ve en la figura 5.6. Para las mujeres, la segunda motivación más relevante es la convivencia, con un 19%. La tercera motivación para los hombres es la salud (con un 18%); las mujeres consideran a la tradición y el aprender como motivación con un poco más del 14%. La diversión es la motivación menos valorada en ambos sexos, los hombres apenas la reportan (no llega al 5%) y las mujeres no la incluyen. Concurrente con los datos en la figura 5.6, vemos la relajación, con menos del 5% en mujeres y no reportada en hombres. Sin embargo, es incluida en los testimonios de tres estudiantes. La EM3 refiere: «Me desestreso jugando, por eso juego fútbol». EH1 añade: «Pues te digo salía a dar la vuelta porque me despejaba» y EH2 dice: «Pues por salir un poco de la rutina».

Hay motivaciones coincidentes en hombres y mujeres, aunque con diferentes porcentajes. Por ejemplo, la tradición es una motivación que los hombres registran con más del 22%, mientras que las mujeres lo hacen con algo más del 14%. Igualmente, la convivencia como motivación se da entre los hombres con del 22% y entre las mujeres con el 19%.

El disfrute es una motivación que aparece entre las mujeres con un porcentaje cercano al 29% y entre los hombres con menos del 10%; el aprender destaca en las mujeres con más del 14% y en los hombres con menos del 10%; la habilidad se recoge como motivación entre los hombres con más del 13% y entre las mujeres con menos del 10%. Finalmente, la salud en los hombres se registra en más del 18% y en las mujeres con menos del 10%. En la recogida de datos destaca que en los hombres prevalecen los motivos extrínsecos (la tradición, la convivencia y la salud) mientras que en las mujeres son los motivos intrínsecos (el disfrute y aprender). En las entrevistas personales destacan los motivos intrínsecos.

Padres de familia

En las figuras 5.6 y 5.7, se puede observar que la salud es la motivación principal para este grupo, aunque con un porcentaje mayor entre las mujeres (31%) que entre los hombres (cercano al 24%). En la figura 5.7, se observa que los hombres ven como motivaciones al disfrute, la diversión y la tradición con porcentajes similares cercanos al 18%. Las mujeres también reportan la tradición y el aprendizaje con más del 18%.

Las motivaciones relevantes de los hombres convergen con los relatos de PF1, que señala: «Lo que más he disfrutado es compartir con mi familia los viajes, cuando íbamos a la playa con mis hijos. Eso lo disfrutaba mucho» y el PF3 relata: «Al viajar,

los que más me ha gustado de los viajes que hemos hecho es lo histórico, ya que pudimos disfrutar de la historia, también de la gastronomía [...]».

La habilidad y la relajación, son motivaciones valorada con menos del 6% entre los hombres, quienes, además, no incluyen el aprender como motivación. Por otra parte, la diversión y la relajación no son incluidas por las mujeres y el porcentaje del disfrute como motivación es un poco superior al 6%.

No obstante, en los testimonios encontramos diferentes resultados, ya que tres madres incluyen el disfrute en sus testimonios. La MF1 comenta: «Ya te mencionaba que siempre me encanta viajar, la verdad es de las cosas que más disfruto. Me atrae mucho esto del turismo y la verdad es muy excitante para mí». La segunda MF2 aporta: «Bueno, para mí no existe algo que me haya gustado más o que haya disfrutado más, ya que el hecho de que solo puedo compartir poco o mucho de mi tiempo libre los fines de semana, me hace disfrutar todos y cada uno de estos momentos al cien por ciento». Y la MF3 incluye: «Varias cosas como bailar, leer, practicar yoga, meditación, hacer ejercicio, divertirme con mis amigas, divertirme con mi familia y mis hijos, ver películas, ir al cine, al teatro...».

En la figura 5.6 se observa que la convivencia aparece como motivación de los hombres con un porcentaje cercano al 12%. También coincide con la entrevista del PF2, cuando compartió: «Poner el televisor en la pared de mi casa y me gusta mucho porque convivo con mi mujer y me gusta salir a bailar con mi mujer, jajaja».

Como reflexión general, vemos que la salud es una motivación importante en padres y madres. Las mujeres reportan el porcentaje más alto, con un 31%. Con porcentajes cercanos al 18% destacan, entre los hombres el disfrute, la diversión y la tradición. Esta última también la reportan las mujeres que, además, añaden el aprender. Sin embargo, los hombres no reportan el aprendizaje como motivación, y las mujeres no reportan la diversión y la relajación. La mayoría las entrevistas coinciden en señalar el disfrute como la motivación principal, aun cuando en los datos cuantitativos no lo es para las mujeres.

En este grupo, tanto los hombres como las mujeres, ven en la salud como la principal motivación extrínseca. Comparten la motivación de la tradición; y no coinciden en varias, los hombres sí consideran el disfrute y la diversión, mientras que las mujeres no; aprender es una motivación para las mujeres, pero no para los hombres. Así pues, para los hombres son más importantes las motivaciones intrínsecas (la diversión y el disfrute), mientras que las mujeres valoran más las extrínsecas (la tradición y el aprender).

Las motivaciones ausentes son: el aprender en los hombres, y la diversión y la relajación en las mujeres, aunque si están presentes en los testimonios.

Generación de abuelos

En la figura 5.6, destacan, con porcentajes cercanos al 19%, dos motivaciones relevantes. Las dos intrínsecas: la diversión y el disfrute. En la figura 5.7, el disfrute está incluida en hombres, con un porcentaje superior al 22%, y en mujeres, con un

poco más del 14%. Entre los hombres la diversión se incluye con el 18% y entre las mujeres con el 19%.

En tres testimonios encontramos coincidencia en tres mujeres y un hombre de este grupo, como se observa en las transcripciones. La AM1 incluye: «Nos vamos con una amiguita que se dedica a hacer viajes, y además nos da facilidades de pago, y pues nos vamos en la camioneta y disfrutamos con paseos muy padres, conocemos lugares, nos vamos con las hermanitas de la iglesia». La AM2 comparte: «Ver las comedias, me gustan más, me divierten mucho». Y en cuanto al disfrute, AM3 comenta: «¿Cómo crees que voy a estar sin hacer nada? Me muero, uita, me voy a disfrutar Xochimilco con mi amiga, fuimos a misa, luego nos fuimos a una comida» Y AH1, dice: «Lo que más disfruto es la compañía de mis seres queridos».

Con porcentajes cercanos al 14%, hombres y mujeres coinciden en la salud como motivación. La diversión y la habilidad, con 19%, son relevantes para las mujeres, y los hombres consideran como motivación importante la convivencia con un 18%. La convivencia se incluye en los testimonios de dos abuelos. AH2 comenta: «Visitamos a los amigos, a las familias, eso es bueno para mí, como ya lo comenté antes. La unión entre las personas que queremos siempre es de las cosas más importantes que hacemos». Y AH3 comparte: «Convivir con mis amigos, mis hijos y nietos».

Breve comentario sobre los datos analizados

El disfrute es una motivación intrínseca importante, solamente no es relevante en los estudiantes hombres y en las madres de familia, pero si está en los datos cualitativos del grupo de madres de familia. La tradición se reporta en los estudiantes y padres de familia de ambos géneros, aunque con diferentes valoraciones. Los estudiantes, hombres y mujeres, y los abuelos comparten la convivencia como motivación. La salud es una motivación importante en los padres de familia y en los abuelos y abuelas. En los abuelos, además del disfrute, valoran la diversión; por otra parte, la habilidad es importante para las abuelas

En general hay presencia de un número mayor de motivaciones extrínsecas (la tradición, la convivencia, la salud y la habilidad) que intrínsecas (el disfrute y la diversión).

5.4.2. Beneficios percibidos al realizar la experiencia de ocio

Como se ha revisado en el capítulo 1, los beneficios del ocio han sido estudiados por varios teóricos y desde diferentes perspectivas por autores como Driver y Bruns (1999), Tinsley (2004), Monteagudo (2008), y Edginton (2007). Tomando en cuenta lo planteado, entendemos como beneficio del ocio a un cambio útil o el mantenimiento de una situación anhelada, que requiere de la evidencia de que la participación en el ocio es responsable del resultado, y que el mismo comporta una mejora que no habría tenido lugar en otras circunstancias (Tinsley, 2004).

Driver y Bruns (1999), elaboraron una lista de beneficios atribuidos al ocio y los han clasificado en cuatro categorías:

1. Beneficios personales en los que incluyen dos subdivisiones: psicológicos y psicofisiológicos
2. Beneficios sociales y culturales
3. Beneficios económicos
4. Beneficios medioambientales

En este estudio se consideraron los beneficios personales como: sociales, físicos y/o fisiológicos, emocionales, conductuales y cognitivos.

Los beneficios encontrados responden a la pregunta abierta número trece: ¿qué le aporta a nivel personal la realización de esa práctica? Para la posterior discusión, los resultados se agruparon y se incluyeron en la figura 5.8. En este apartado se clasificaron de la siguiente manera:

Los beneficios sociales que se refieren a aquellas expresiones que hacen referencia a «conocer a otras personas», «pasar un rato agradable con mis compañeros», «estar en contacto con otras personas», «convivir», «adquirir nuevas amistades», «socializarme», etc.

Los beneficios físicos y/o fisiológicos agrupan las afirmaciones como «mejorar la condición física y la salud», «salud, fortaleza y buena figura», «ejercitar el cuerpo», «mantener en forma mi cuerpo», «agilidad y destreza física», «ayuda a sentirse activa», etc.

Consideramos como beneficios emocionales las expresiones que se refieren a «sentirme mejor en mi estado anímico», «es muy satisfactorio que te reconozcan por lo que te gusta hacer», «sensación de libertad», «sentirse bien con uno mismo», «olvidarse de los problemas cotidianos», etc.

En relación con los beneficios conductuales se acopian expresiones tales como «hace que sea más ordenado y disciplinado», «entretenimiento», «mejorar en la seguridad sobre uno mismo», «me permite ser una persona más humilde», «autorrealización como ciudadano», «mejorar el trabajo en grupo», «aprender a relajarse», etc.

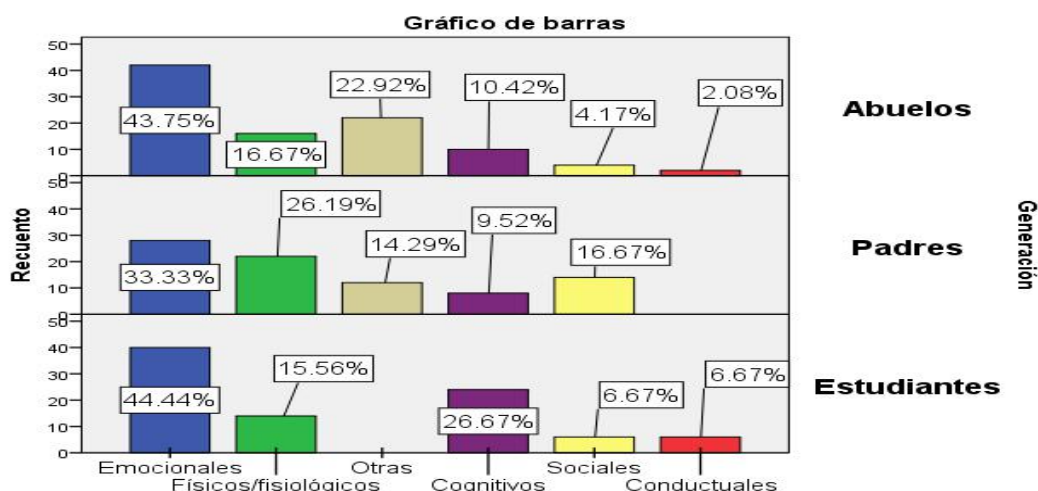
Reconocemos como beneficios cognitivos las afirmaciones que expresan aspectos tales como «adquirir nuevos conocimientos y habilidades», «conocer otras culturas», «saber más del mundo», «usar más la creatividad», «perfeccionar ciertas técnicas», «mejorar los conocimientos», «aprender a realizar manualidades o tocar un instrumento», etc.

Figura 5.8 Clasificación y descripción de los Beneficios personales de la experiencia de ocio

Beneficios sociales	Beneficios físicos y/o fisiológicos	Beneficios emocionales	Beneficios conductuales	Beneficios cognitivos
Conocer a otras personas	Mejorar la condición física y la salud	Sentirme mejor en mi estado anímico	Hace que sea más ordenado y disciplinado	Adquirir nuevos conocimientos y habilidades
Pasar un rato agradable con mis compañeros	Salud, fortaleza y buena figura	Es muy satisfactorio que te reconozcan por lo que te gusta hacer	Entretenimiento	Conocer otras culturas
Estar en contacto con otras personas	Ejercitar el cuerpo	Sensación de libertad	Mejorar en la seguridad sobre uno mismo	Saber más del mundo
Convivir	Mantener en forma mi cuerpo	Sentirse bien con uno mismo	Me permite ser una persona más humilde	Usar más la creatividad
Adquirir nuevas amistades	Agilidad y destreza física	Olvidarse de los problemas cotidianos	Autorrealización como ciudadano	Perfeccionar ciertas técnicas
Socializar	Ayuda a sentirse activa		Mejorar el trabajo en grupo	Mejorar los conocimientos
			Aprender a relajarse	Aprender a realizar manualidades o tocar un instrumento,

Pasamos a la discusión de los datos encontrados, incluidos en las figuras 5.9 y 5.10, iniciando con los datos generacionales y ampliando la información, considerando los sexos de las generaciones.

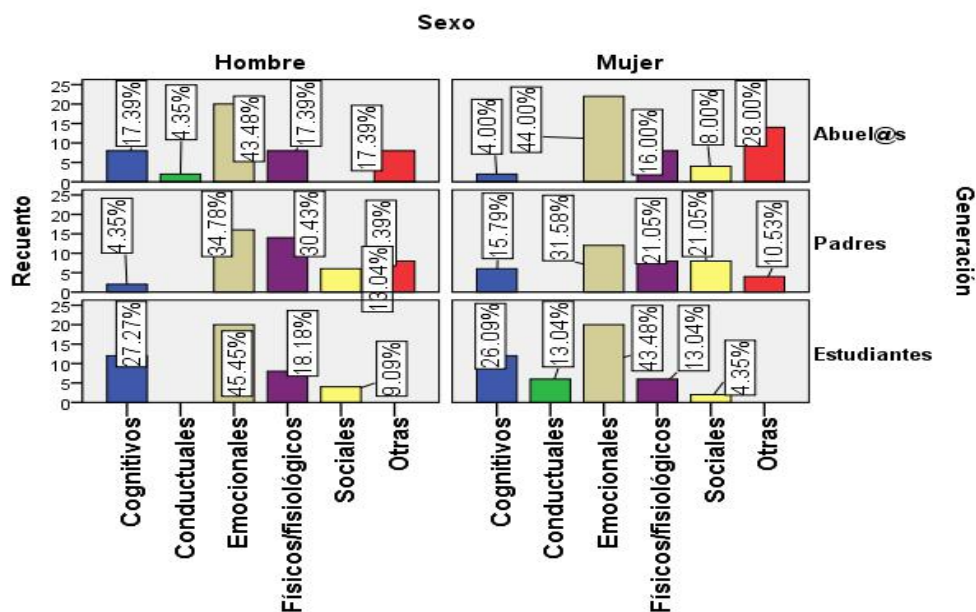
Figura 5.9 Beneficios percibidos por las tres generaciones al realizar la experiencia de ocio



De manera general, en la figura 5.9, se observan los beneficios emocionales como los más representativos en las tres generaciones con los porcentajes más altos: entre los estudiantes y los abuelos con más del 40% y entre los padres con más del 30%.

Con porcentajes superiores al 25%, los estudiantes incluyeron los beneficios cognitivos y los padres, los físico/fisiológicos. Con una participación menor, alrededor del 15%, encontramos entre los estudiantes y los abuelos los físico/fisiológicos y entre los padres, los sociales. La categoría de otros fue sobresaliente en los abuelos con más del 22% y en los padres con más del 14%.

Figura 5.10. Beneficios personales percibidos de la experiencia de ocio, por hombres y mujeres de las tres generaciones



Considerando los datos de las figuras 5.9 y 5.10 profundizamos en los beneficios por generación.

Grupo de los estudiantes.

Ampliando el análisis, vemos que en las figuras 5.9 y 5.10, coinciden los beneficios encontrados, en ambos sexos de la generación, sobresaliendo los emocionales, con más del 40%, y los cognitivos, superando el porcentaje de 25%.

En los testimonios de las entrevistas, coinciden con los beneficios emocionales, tres estudiantes, dos mujeres y un hombre. EM1 menciona: «Claro, para mí uno de los beneficios más importantes es olvidarme de las una y mil cosas pendientes. Me preocupo mucho por el hecho de cumplir con todos». En el siguiente testimonio el de EM2, se observa: «Casi siempre el beneficio es más interior, me hacen sentir mejor, me llenan siempre de ideas nuevas, de nuevos sentimientos. Siempre encuentro algo nuevo en que seguir pensando, es algo difícil de explicar, pero creo que ese sería el mayor beneficio que yo le veo». Finalmente, EH3 comparte: «El tocar el piano me relaja, me sirve para poder expresarme también porque soy una persona no tan rígida».

Resalta la divergencia entre los datos mínimos del beneficio conductual, solo reportado en la figura 5.10, en las mujeres con un 13% e incluido en los siguientes testimonios. La estudiante EM3 comenta: «Sí hay beneficios dentro de las actividades que hago, me vuelven más responsable, me vuelvo puntual, se trabajar en equipoy alimentar mi ego». Y el estudiante EH1 dice: «Solo que me ha hecho un poco más responsable».

Continuando con la revisión de los datos de la figura 5.10, vemos los físicos /fisiológicos como un tercer beneficio con un porcentaje de casi el 19% en hombres y del 13% en mujeres. Con el mismo porcentaje, ellas añaden los beneficios conductuales que están ausentes en los hombres.

Como se muestra en la figura 5.10, el beneficio social es el menos considerado entre los hombres (9%) y también entre las mujeres (4%). No obstante, lo incluye el EH2 cuando describe: «Puedes socializar, conocer gente, no ingerir alcohol, pero pues estas socializando».

Vemos que en este grupo, los beneficios emocionales son los más importantes tanto para los hombres como para las mujeres que coinciden en los datos cuantitativos y cualitativos. Hombres y mujeres también concuerdan en que el segundo beneficio más importante es el cognitivos y le siguen los beneficios físico/fisiológicos.

Generación de padres de familia

Al considerar lo encontrado en las figuras 5.9 y 5.10, los datos coinciden en dos beneficios, los emocionales y los físico/fisiológicos. Los padres reportan los beneficios emocionales en un porcentaje cercano al 35%, y las madres cercano al 32%. En relación a los beneficios físico/fisiológicos, los padres lo reportan en un 30% y las madres en un 21%. Por último, las madres reportan los beneficios sociales en un 21% y los padres en un 13%.

Destaca que los datos obtenidos en las entrevistas coinciden con los datos cuantitativos al incluir los beneficios emocionales. Se observa así en el testimonio de MF2, cuando comenta: «Como puede ser la integración, unión, respeto, amor, tolerancia, solidaridad, honestidad, compromiso» Y MF3 añade: «Sí, muchos. Obtengo relajación, obtengo riqueza emocional y alegría, mucha alegría». Los padres coinciden, y el PF1 narra: «Sí, pues claro que sí, al disfrutar de mis actividades, mi cerebro produce endorfinas, las cuales me hacen sentir bien físicamente. Aparte el ejercicio mantiene en buen estado mi corazón y emocionalmente saco las frustraciones o problemas que tenga en el trabajo y las que me produzcan mis hijos, jajaja». Y PF3 incluye: «Es un beneficio el poder aprovechar nuestro tiempo. Te hace mejor persona, te ayuda en ser mejor ser humano».

Otra convergencia tiene que ver con los beneficios físicos/fisiológicos, tal como se observa en las entrevistas. MF1 en su testimonio incluye: «Al compartir, principalmente en mi salud física y en mi salud mental». Y PF2 también incluye: «Creo que las actividades ayudan a mi bienestar».

En resumen, podemos decir que en los hombres y en las mujeres de este grupo hemos visto la convergencia en los datos cuantitativos y cualitativos en dos beneficios: los emocionales y los físicos/fisiológicos.

Generación de abuelos

En las figuras 5.9 y 5.10, coinciden los beneficios emocionales y físico/fisiológicos. Los abuelos reportan los beneficios emocionales con un porcentaje superior al 43% y las abuelas con el 44%. En cuanto a los físico/fisiológicos, las abuelas los reportan en un 16% y los abuelos en un 17%.

En cuanto a sus testimonios, la AM2 comparte: «El tejido cansa mucho la espalda y los brazos. Lo único que me queda es la satisfacción de ver a mis nietos o mis hijos usan el suetercito». También la AM3 comenta: «Pues yo me sentía muy bien, me metía a las camas de calor que te relajan». Y el AH1 dice: «Claro que sí, principalmente la satisfacción de mis nietos, al ver que les gusta».

En la figura 5.10 observamos que, con más del 17%, para los hombres los beneficios cognitivos son relevantes. No ocurre lo mismo para las mujeres, que los incluyen con tan solo el 4%.

En la abuela AM1, sí encontramos referencia al beneficio cognitivo, cuando comparte en su testimonio: «Pues el viajar es muy cultivador, conocer personas, lugares, sus costumbres, la arquitectura, además de respirar aire puro, porque aquí en la Ciudad de México ya puro smog». También el abuelo AH2 describe: «Cuando aprovecho para leer un libro es muy bueno porque uno aprende y además navega. Aparte me gusta disfrutar esos momentos cuando estoy solo porque echas a volar la imaginación y es el tiempo que tengo para mí».

Para este grupo es notable el beneficio emocional, y también el dato de otros.

Convergencias en las tres generaciones

Los beneficios emocionales están presentes en los estudiantes de ambos sexos con más del 40%; en los padres, cercano al 35%; en las madres, alrededor del 32%; los abuelos los reportan con un porcentaje superior al 43% y las abuelas, con el 44%. Son los beneficios más valorados.

En cuanto a los beneficios cognitivos, los estudiantes de ambos sexos lo refieren con un porcentaje mayor al 26%, las madres con un 15%, y los abuelos con el 17%. Igualmente son importantes.

Los beneficios físico/fisiológicos son los terceros en importancia para los estudiantes con casi el 19% en los hombres y el 13% en las mujeres; en los padres se reporta el 30% y en las madres el 21%. El 16% para las abuelas y 17% para los abuelos.

Solo las estudiantes dan consideración a los beneficios conductuales (13%) que están ausentes en los hombres. Las madres reportan los beneficios sociales con el 21% y los padres con un 13%.

Consideraciones del capítulo

Desde el punto de vista de las dimensiones del ocio, se constata que las cinco dimensiones corresponden con una práctica real, ya que están presentes en las tres generaciones. Es de carácter general, el predominio de las experiencias asociadas a la dimensión lúdica, mientras que es mucho menor la relacionada con la dimensión creativa, exceptuando las respectivas con el ordenador. La dimensión festiva también es frecuente en las tres generaciones, mientras que la dimensión solidaria, aunque con porcentajes escasos, es superior en el grupo de los abuelos.

Es un aspecto compartido por todos, el beneficio emocional que reportan las experiencias de ocio. Sobre la percepción de beneficios podemos observar que el más alto percibido en los tres grupos es el emocional que destaca en el grupo de los estudiantes; converge también en las tres generaciones.

El ocio experiencial de mayor incidencia se asocia al deporte individual en las tres generaciones. Solamente en el grupo de estudiantes, el escuchar música supera al deporte individual, que coincide con la actividad que no practican y que les gustaría practicar. En este rubro, el viajar y pasear es coincidente en los tres grupos. Y con porcentajes cerca o superiores al 20%, coinciden el deporte individual, leer libros que me gustan y ver la televisión. El escuchar música es significativo en los grupos de estudiantes y abuelos, lo anterior indica gustos parecidos en las generaciones.

En este estudio podemos ver tanto la influencia sobre la iniciación de las prácticas, como la función del estímulo de la compañía a la hora de realizarlas. En los tres casos destaca la importancia de los amigos, continuando con el padre y/o madre; y en caso del grupo de los padres, el influjo de la pareja, también está presente. En sentido negativo llama la atención la escasa incidencia de los abuelos como persona que les animó a realizar su actividad principal. Es notable que los tres grupos señalen que realizan la actividad principal en solitario. En el caso de los padres, señalan con menor valor la compañía de la pareja y de los hermanos,, mientras que los estudiantes sí señalan a los hermanos.

En definitiva, podemos hablar de conceptos, percepciones y sensaciones que brindan valor a las experiencias de ocio. Las diferencias entre los tres grupos generacionales están determinadas precisamente por la generación a la que pertenecen y que seguramente están relacionadas con las tradiciones, la educación o el acceso a los recursos, y que deben ser objeto de estudio en otras investigaciones.

Conclusiones

Llegamos al capítulo final de esta tesis en el que se dará cuenta del proceso, los hallazgos y las limitaciones del estudio. En sus páginas prevalecerá una labor de síntesis de las aportaciones encontradas en los capítulos anteriores, así como una visión general en la que encuentra su sentido la investigación. Veremos, en primer lugar, el proceso seguido para la consecución de los objetivos y el modo en el que se han hecho realidad. A continuación, se mostrarán las aportaciones que se desprenden del estudio, desde el punto de vista de su objetivo general. Le seguirá una síntesis directa en la que se responden a las preguntas que nos formulábamos en el capítulo 3, tras la presentación de los objetivos. Y finalizaremos con dos apartados que permitirán situar el estudio en su contexto de limitaciones y posibilidades futuras.

1. Proceso y consecución de los objetivos

El objetivo general, identificado como una profundización en el conocimiento de la experiencia de ocio desde el análisis de la realidad de tres generaciones pertenecientes a un contexto espacial, temporal y cultural común, nos obligó, en primera instancia, buscar teorías que apoyaran la descripción de los aspectos que integran la experiencia de ocio de las generaciones de estudiantes, padres de familia y abuelos del caso de estudio seleccionado, que resultó ser el de la Universidad YMCA de Ciudad de México. Tal como se indicaba en el capítulo 3, se consideraba que nos podríamos aproximar a la consecución del objetivo a través de siete objetivos específicos a los que ahora nos referiremos someramente señalando el proceso seguido, y si se consiguieron o no.

Objetivo 1. Selección del punto de vista teórico relacionado con el ocio y la experiencia de ocio.

En el capítulo 1 se revisaron y se ubicaron las teorías idóneas para acceder a la investigación, encontrando en el concepto de ocio experiencial, el eje para el marco teórico de este estudio.

En una primera aproximación, se consideró el concepto de ocio experiencial como referente para profundizar en el cambio o permanencia en las tres generaciones estudiadas, encontrando en el ocio humanista, con sus dimensiones, un referente para la reflexión y entendimiento que los sujetos tienen en las prácticas y experiencias de ocio.

Uno de los aspectos importantes del estudio fue cómo explicar y definir las prácticas y las experiencias de ocio de tres generaciones, considerando que se encuentran separadas o unidas por significados, concepciones y con representaciones de diversas formas de comprender el ocio.

El planteamiento inicial nos lleva a una primera aproximación del ocio a partir del tiempo disponible, y la importancia que se le da al ocio y la satisfacción que se obtiene del mismo. Posteriormente, se incorporaron las prácticas en las que desean

participar cada una de las generaciones y se ordenaron y clasificaron de acuerdo a las cinco dimensiones del ocio autotélico. Finalmente, se exploraron las barreras que impiden que las generaciones involucradas realicen sus prácticas de ocio.

Los conceptos teóricos para esta primera aproximación al estudio se seleccionaron a partir del pensamiento de Dumazedier (1968), Kelly (1999) y Kraus (1997). También se incorporó a Neulinger (1981), Sue (1982) y Edginton (2004) en el enfoque del ocio como experiencia relacionada con la participación de actividades y diversas categorías de las mismas. A todo ello hemos incorporado la teoría del ocio humanista (Cuenca, 2000), con los conceptos del modo de vivir el ocio, el ocio autotélico y sus cinco dimensiones: lúdica, creativa, ambiental ecológica, festiva y solidaria, consideradas aquí como las categorías para el estudio.

Las barreras que impiden la participación de las generaciones en las prácticas y experiencias de ocio, surgen de limitaciones del contexto, de la falta de espacios, estereotipos, tradiciones, costumbres, etc. Cuenca (1999) las sintetiza y las diferencia en intrínsecas y extrínsecas. Se hace referencia a las intrínsecas cuando las situaciones internas de las personas impiden un real aprovechamiento de las oportunidades y condiciones existentes en su medio o la capacidad de exigencia cuando se carece de ellas. En el caso de las extrínsecas, se orienta al análisis de aspectos externos a las personas.

En una segunda aproximación teórica se concibió que las experiencias de ocio, se distinguen como experiencias significativas, incorporando la valoración que dan a la experiencia, desde la temporalidad de inicio, la periodicidad de la misma y los motivos por los cuáles los inician. De igual forma se consideró importante saber con quién o quiénes les iniciaron y les dan acompañamiento en la experiencia, así como los beneficios que perciben, de acuerdo a las experiencias significativas representadas en las cinco dimensiones del ocio autotélico.

La argumentación más importante se centra en el marco de la teoría del ocio humanista (Cuenca, 2000). Se percibe el ocio como una experiencia estructurada en el conjunto de nuestra vida, convirtiéndose en experiencias vitales, procesual en su vivencia y en su valoración. Estas experiencias nos permiten acceder a lo satisfactorio y positivo desde un punto de vista personal. Amplía Cuenca (2004) que el ocio está basado en los intereses de cada individuo, lo que lo convierte en una experiencia personal e integral, creando ámbitos de encuentros o desencuentro.

El concepto de valoración se sustentó en el concepto de ocio serio o sustancial, desarrollado por Stebbins (2002). Mediante el ocio serio y casual se entendieron los aspectos mediante los cuales se pudo medir la participación y perseverancia, incluida en el inicio y periodicidad, superando las adversidades.

Las motivaciones, como elemento relevante, por las cuales los individuos de nuestros grupos generacionales iniciaron y permanecen en determinadas experiencias de ocio, permiten entender el porqué una experiencia adquiere una determinada intensidad y persistencia. Las propuestas teóricas subyacentes de Iso-Ahola (2001), incluyen aspectos físicos, mentales y de bienestar social. El autor considera el ocio como influencia en la salud. Esta influencia se lleva a cabo de dos maneras, como un fin en sí mismo o como herramienta. En la primera se reconoce que el ocio y sus

valores contribuye a la salud, en la segunda que el ocio es una herramienta para lograr ciertas consecuencias en la salud. Iso-Ahola (1980) aporta que la conducta de ocio se puede analizar en términos de motivación intrínseca, debido a que las personas participan en actividades de ocio por recompensas intrínsecas, sentimientos de autodeterminación y competencia personal.

Los beneficios del ocio fueron revisados bajo la visión de varios autores y organizaciones que han investigado el tema. Se consideraron a Driver y Bruns (1999), Tinsley (2004), Monteagudo (2004) y Edginton (2004). Considerando el objetivo de esta tesis, que es profundizar en el conocimiento de la experiencia de ocio desde la realidad de las tres generaciones involucradas, se incluyeron cinco tipos de beneficios: sociales, físico/fisiológicos, emocionales, conductuales y cognitivos.

Las tres generaciones que interactúan en una familia, con sus distintas funciones, Osorio (2004) y Olson (2004), permiten ver la importancia de las experiencias de ocio en cada generación.

Objetivo 2. Contextualizar el estudio en el ambiente, la epistemología y el ambiente académico de México y Latinoamérica

El presente estudio ha brindado la oportunidad para abrir una reflexión teórica y de aprendizaje sobre el tema, tanto para la doctoranda como para el conjunto de los estudiantes de distintos lugares de México y Latinoamérica. El aporte teórico y epistemológico se puede ver reflejado en capítulo 2 de la investigación. Allí se muestra que, en el tema del estudio del ocio como en otros muchos, la ubicación geográfica de México ha favorecido la influencia del contexto del continente americano. Por un lado los Estados Unidos y Canadá, con quienes nos une geografía cercana, pero nos separa el idioma. Por el otro, Latinoamérica con quien nos une la cultura y el idioma.

Esta ubicación ha influido en las posturas epistemológicas del ocio. Aunada a esta corriente, se suma la presencia de la postura europea pues, hasta el momento no existen propuestas teóricas propias de México, aun cuando el interés por el tema ha ido avanzando.

A principios de este siglo, fue notable la influencia de España, fundamentalmente debido a la repercusión de la teoría del ocio humanista (Cuenca, 2000). Su incidencia ha sido amplia al proveer un marco para entender y profundizar las prácticas y experiencias de ocio de las tres generaciones involucradas. En la tradición de México podemos distinguir claramente la relación existente con las dimensiones del ocio autotético, presentes en las culturas prehispánicas. Se sabe que varias prácticas, como el juego patolli era practicado en patios y pórticos, y la fiesta, como una de las más antiguas manifestaciones, influida por lo social y lo religioso. (Rubial, 2004)

La influencia europea también está presente con Dumazedier (1968) y Sue (1982) de los que tomamos su definición de ocio como actividad. También consideramos a Monteagudo (2004) con su propuesta sobre los beneficios del ocio. La influencia e interrelación con los diferentes países en Latinoamérica se estudia en el

capítulo 2, bajo el epígrafe contexto científico y cultural de la tesis. Allí, se han detallado autores como Elizalde y Gomes (2010), Waichman (2004) y Lema (2011)

Desde el paradigma norteamericano, se considera a Kraus (1997), Kelly (2012), Neulinger, (1981), Iso-Ahola (1980, 1982, 2001), Bear y Ragheb (1983), Driver y Bruns (1999), Tinsley (2004), Stebbins (2000, 2008) y Olson (1989, 2004). La presencia e influencia de los Estados Unidos no solo se encuentra en las teorías mencionadas, además se encuentra en la formación de los recursos humanos. Es el caso de la Universidad YMCA, institución que ha apoyado los graduados en los estudios de administración del tiempo libre y de la recreación. Avalada por el sistema de Universidades YMCA, pero principalmente por Springfield College de Massachusetts en Estados Unidos, a través de un sistema de becas, fortaleció la perspectiva académica norteamericana en los estudios ocio y recreación.

Importante es la incorporación y participación en la Asociación Iberoamericana de Estudios de Ocio (Otium), que ofrece la oportunidad de que, en conjunción con otros países de Latinoamérica y España, los temas planteados puedan ser estudiados e investigados, brindando el espacio para hacer propuestas teóricas propias de la región.

A manera de síntesis, se ha se han detallado en el marco epistemológico, la presencia de los dos paradigmas: el europeo y norteamericano que prevalecen y orientaron esta investigación. Lo anterior es congruente con la realidad y posibilidades de la doctoranda.

Objetivo 3. Determinar el corpus de un estudio realista y accesible a las posibilidades de la doctoranda.

Como egresada y profesora de esta área de estudio, me ha preocupado, durante mi larga trayectoria profesional, la formación de los administradores del tiempo libre, algo que me ha sido posible al poder posicionar el tema como un eje de estudio en la Universidad YMCA y en todas las instituciones de educación superior que tratan este tema en México. Hasta ahora, la formación se ha centrado en las competencias y habilidades de la administración y la gerencia de los servicios del tiempo libre, pero soy consciente de que existe la necesidad de tener una visión que comparta la administración y el desarrollo humano como ejes de la discusión y la formación. Para lograr esto, se requería una sensibilización sobre el tema y empezar a aumentar los conocimientos que tuvieran como base la realidad mexicana y el propio contexto de los alumnos.

Estas fueron algunas de las razones por las que se decidió tomar como corpus de estudio los propios alumnos que asistían a los cursos de formación y sus contextos familiares. Fue una decisión que interesó a los directivos de la Universidad YMCA, donde finalmente se centró la investigación, al ser una institución pionera en el tema y en la que encontramos un mayor número de alumnos y facilidades para llevar a cabo la investigación. Además, en este centro, se comparte, desde hace unos años el enfoque del ocio humanista, donde lo importante es el individuo, de cualquier edad, ambiente y situación económica. En este contexto, profundizar en las prácticas y las

experiencias de ocio, en sus motivaciones, necesidades, beneficios y forma de vivirlas son aspectos de sumo interés y fundamentales en la formación.

El tema de la tesis nos refiere a la familia mexicana, pero no a cualquier familia, sino la del estudiante del ocio y el tiempo libre. Esto brinda a los estudiantes implicados en el estudio una oportunidad única de ahondar en el conocimiento del mismo tema, e identificar si hay cambio o tradición en lo que hacen en el ocio familiar. También les permite tener una visión de la realidad de su propia familia de los temas que ellos estudian, proporcionándoles pautas para fortalecer y elevar la forma de llevar la administración de los servicios del tiempo libre. Las funciones sustantivas del ATL son planear, organizar, dirigir, controlar y evaluar, pero con el ocio humanista aceptamos la necesidad consciente de la retroalimentación y reflexión a través de la investigación.

Objetivo 4. Delimitar una muestra suficiente y relacionada con el asunto que se estudia, capaz de aportar pautas de reflexión sobre el tema central de la tesis

En función de todo lo señalado en el anterior objetivo y de lo desarrollado en el capítulo 3 de la tesis, la muestra se delimitó en el contexto de la YMCA tomando como punto de partida una muestra de 150 alumnos de la Licenciatura de Administración del Tiempo Libre. Intencionalmente se consiguió que fuesen 75 hombres y 75 mujeres. A ella se añadieron dos muestras del mismo número de sujetos y sexo, representativas de sus correspondientes padres y abuelos, lo que supuso una muestra final de 450 personas, 225 hombres y 225 mujeres. Esta muestra, utilizada para el cuestionario aplicado que se analizó desde el punto de vista cuantitativo, recogía un conjunto significativo del modo de percibir y vivir el ocio entre las personas del contexto humano y generacional relacionado con la licenciatura antes señalada durante el curso 2014-2015. El muestreo cualitativo se llevó a cabo a partir de una selección de personas pertenecientes a la muestra anterior y que voluntariamente mostraron su disposición a seguir colaborando. En este caso el número de referencia fue de seis sujetos voluntarios en cada generación, lo que hace un total de 18 entrevistados, de los que el 50 % fueron mujeres y el 50 % hombres.

Las aportaciones que se obtienen en la investigación se debieron, en gran parte, al interés que despertó el proyecto entre la muestra seleccionada, en la que participaron la mayor parte de los estudiantes de ese periodo escolar de una titulación que es la primera licenciatura en Estudios de Ocio en el país. Estos graduados se han convertido en los primeros difusores de los conceptos con los que se ha trabajado en el estudio. Su participación respaldó que el tema de la tesis fuera revisado con conocimiento y profundidad debido a su interés y aportaciones, pero también porque los padres y abuelos han tenido la ocasión de reflexionar sobre el tema desde la perspectiva de su relación con el estudiante. Esto permite que el estudio invite, por primera vez en México, a la revisión de las interrelaciones de las prácticas y experiencias de ocio desde un punto de vista intergeneracional.

Objetivo 5. Seleccionar y aplicar las herramientas metodológicas convenientes para la recogida de la información deseada.

El logro del objetivo general y de los objetivos específicos de la tesis requirieron de un amplio trabajo empírico, que fue posible gracias a la propuesta de utilizar técnicas y herramientas cuantitativas y cualitativas. Una aportación de la tesis está en el instrumento utilizado, denominado «cuestionario sobre prácticas de ocio y tiempo libre», que probó ser válido para la medición de las variables involucradas: práctica y experiencia de ocio. La entrevista, estructurada en función de las mismas variables y constructos, amplió la información recibida en el cuestionario y avaló la estructura del mismo. Sin la complementariedad de los resultados del cuestionario y la entrevista, la profundidad de los resultados no hubiera sido alcanzada.

Objetivo 6: Analizar los datos encontrados desde el punto de vista de la experiencia de ocio y desde el punto generacional.

Objetivo 7: Reflexionar sobre los datos encontrados para delimitar las aportaciones que se desprenden del estudio

Los objetivos 6 y 7 se cubren a partir de los datos, análisis, y reflexiones que se llevan a cabo en los capítulos 4 y 5. Ellos son el núcleo esencial para el cumplimiento del objetivo general y permiten aproximaciones a nuestro corpus de estudio desde los dos puntos de vista a los que hemos dado prioridad: las prácticas y las experiencias de ocio autotélico de las generaciones involucradas. Dado que los resultados de estos capítulos son la base del apartado sobre aportaciones específicas, que se desarrolla a continuación y con el fin de evitar reiteraciones, invitamos al lector a leer dicho apartado. En él se puede constatar que los objetivos 6 y 7 se han conseguido satisfactoriamente.

2. Aportaciones que se desprenden del estudio

Son muchas las aportaciones que, una vez finalizado el estudio consideramos que se desprenden de él. No todas son de carácter relevante para los Estudios de Ocio en general, pero también hay que considerar su significado en el contexto que se realiza y lo que aporta a la doctoranda que lo ha realizado. Distinguiremos entre las aportaciones más generales, donde dominan las aseveraciones teóricas, y las aportaciones específicas, de carácter más concreto.

Aportaciones de carácter general

La aproximación teórica al estudio del ocio en México es una aportación importante si consideramos la escasa tradición del estudio del tema en este país. La tesis recuerda las escasas aportaciones existentes y propone la mayor o menor pertinencia de las teorías existentes con la idiosincrasia y los intereses de los

mexicanos. Todas estas reflexiones pueden ayudar a los estudiosos e interesados y, muy especialmente, a los profesores y alumnos de la Universidad YMCA, responsable de la formación de profesionales en éste área.

Otro aspecto novedoso a destacar es la aproximación a la familia como eje del estudio, un tema novedoso en México, pero también importante para el conjunto de los Estudios de Ocio. Se ha tratado de ver el potencial y la función que tiene la familia en la promoción de prácticas y experiencias de ocio. No hay muchos estudios sobre el tema, a pesar de la importancia que tiene en el desarrollo de hábitos de ocio valioso.

También resulta de interés el punto de vista desde el que se analizan los datos de la investigación. Concretamente, la profundización, de forma diferenciada, tanto en las características de las prácticas, como de las experiencias de ocio vistas desde la óptica de tres generaciones. Hasta ahora, ha sido más habitual estudiar las prácticas en estudios más sociológicos y cuantitativos, mientras que las aproximaciones a las experiencias se han ido haciendo desde estudios de casos y otras aproximaciones cualitativas. Aquí, se han combinado ambos procesos en el estudio de un corpus representativo de un contexto social con unas características determinadas.

Finalmente queremos destacar que una de las vertientes significativas del estudio se encuentra en el cuestionamiento de si existe un ocio generacional que, en este caso, se vislumbra al preguntarnos por la incidencia del cambio o la tradición, tanto en las prácticas como en las experiencias de ocio. La respuesta que se aporta es que podemos decir que existe un cambio generacional en las prácticas y las experiencias de ocio, pero ello no impide una cierta continuidad, que se comparte a nivel general, como ocurre con las experiencias de apoyo familiar y el disfrute de las festividades y fiestas que se celebran en la familia.

Aportaciones de carácter específico

Entendemos aquí por aportaciones de carácter específico aquellas que están relacionadas con el caso de estudio, que se desprenden de los resultados de los dos capítulos últimos. Consideramos que pudieran sintetizarse en los siguientes puntos:

La percepción del ocio

La situación de la percepción del ocio en las generaciones estudiadas es que prevalece una percepción positiva en toda la familia, en las tres generaciones, tanto entre los hombres como entre las mujeres.

En los resultados obtenidos encontramos que las tres generaciones tienen una percepción positiva del ocio, que se refuerza con la percepción de poca disponibilidad de tiempo, debido a la dinámica de la ciudad, el tráfico, las obligaciones y tareas. Este aspecto no es propio de una generación. La importancia del ocio y la satisfacción experimentada muestran coincidencias, sin importar el sexo o la generación. En general se concluye que, a menor percepción de tiempo disponible, mayor satisfacción con el ocio. Este hecho es remarcable debido a que, a pesar de la percepción de poco tiempo, existe satisfacción con la importancia que le dan al tiempo libre, la recreación y el ocio.

Prácticas de ocio que son habituales

Al referirnos a las prácticas de ocio destacadas y habituales, vemos dos prácticas en las destacadas, el deporte y ver la televisión y el ordenador, difieren de lugar de importancia, pero coinciden en primeros lugares.

Sin importar la generación o el sexo, todos destacan el deporte y la televisión, presentes como las preferidas en la vida familiar de los tres grupos. A mayor edad, el ocio se centra más en la familia. Los grupos de padres y abuelos prefieren experiencias de las dimensiones solidaria y festiva. Los estudiantes divergen y optan por elegir las de la dimensión creativa.

Deseo de práctica recreativa

En las mujeres el deseo de práctica es mayor que en los hombres. El deporte individual es la práctica más deseada por todos los grupos desde un punto de vista cuantitativo.

Sin embargo, los relatos divergen con lo anterior y encontramos como las prácticas más deseadas son viajar y hacer turismo. Las mujeres muestran mayor deseo de práctica recreativa que los hombres. Este deseo decrece con la edad. Las mujeres estudiantes muestran más deseo que sus madres y abuelas. La práctica más deseada por todos, hombres y mujeres, es el deporte individual. Al avanzar en edad, las generaciones de padres y abuelos prefieren viajar y pasear.

Barreras

Las dos barreras relevantes en las tres generaciones son el tiempo y el dinero. Otra barrera, muy presente en los hombres, tanto padres como abuelos, es la salud. Las mujeres de los grupos de madres y abuelas ven en el dinero una barrera importante; pero sus esposos se preocupan por la salud. Los estudiantes se preocupan solo por el tiempo y no ven el dinero como barrera, es muy probable que sea porque dependen económicamente de sus padres.

Prácticas de ocio desde las dimensiones del ocio autotélico.

Las prácticas de ocio de la dimensión lúdica están presentes en las tres generaciones, en ambos sexos.

A mayor edad, padres y abuelos, tiene un carácter dominante la dimensión festiva, a menor edad la dimensión creativa. En las prácticas de ocio habituales encontramos que, las generaciones de padres y abuelos centran sus prácticas en la familia, en apoyar y ayudar a la familia, así como en la participación en fiestas familiares. Los estudiantes masculinos también inciden en ayudar a la familia y navegar por internet, mientras que las mujeres difieren y predomina en ellas practicar un deporte individual y ver películas en cine o casa.

Inicio y periodicidad

Las tres generaciones muestran perseverancia y esfuerzo, ya que iniciaron sus actividades principales desde hace más de tres años.

También muestran compromiso las madres y las abuelas al participar todos los días. Con menor compromiso, están los estudiantes y los hombres de las generaciones de padres y abuelos.

Experiencias significativas

El deporte individual es la experiencia más significativa para todas las generaciones, con la excepción de las abuelas.

A mayor edad, padres y abuelos, tienen experiencias menos activas. Las abuelas también destacan en escuchar música y participar en fiestas familiares. El ocio de las familias se enfoca hacia la dimensión lúdica; pero las madres, las abuelas, y los abuelos viven experiencias de la dimensión creativa. Los padres optan por experiencias significativas de la dimensión festiva.

Motivos por los que inician la práctica de ocio

Cada generación inicia sus prácticas por diferentes motivos. El grupo de estudiantes por convivencia, disfrute y tradición; los padres por tradición y salud, y los abuelos por diversión

Si consideramos el sexo, en los hombres estudiantes domina la tradición, mientras que las mujeres inician sus prácticas por disfrute. El motivo de convivencia es común en ambos casos. También existe divergencia en los abuelos. Los hombres lo hacen por disfrute, mientras que en las mujeres también importa el aprendizaje de nuevas habilidades.

Inicio

Desde el de vista generacional prevalece la influencia de padres y amistades.

Si se considera el sexo, vemos que domina la motivación intrínseca, nadie les animó a iniciar sus prácticas en las tres generaciones. Este aspecto es más notorio en el caso de los abuelos.

Acompañamiento

En general, para llevar a cabo sus prácticas y experiencias, no requieren de ningún acompañamiento.

Se considera que, al estar motivados intrínsecamente, pueden llevarlas a cabo de forma autónoma.

Beneficios

Las tres generaciones con excepción de los abuelos ven en las práctica beneficios emocionales.

Los abuelos comparten con los padres y madres los beneficios físico/fisiológicos y con los estudiantes de ambos sexos, los cognitivos.

3. Respuesta a las preguntas planteadas

En la introducción al estudio indicábamos que se pretendía avanzar en el punto de vista teórico, contextualizando la perspectiva epistemológica que subyace en la experiencia de ocio en una situación concreta. A partir de este punto de vista formulábamos una serie de preguntas a las que ahora podemos responder de un modo sintético:

- 1 ¿Qué tipo de percepción del ocio aparece en las personas estudiadas?
¿Cuál es la percepción del ocio en cada generación? De las tres generaciones, ¿cuál obtiene mayor satisfacción?

De manera muy sucinta, la respuesta general es que las tres generaciones comparten una percepción positiva sobre el ocio y en todos los casos, perciben satisfacción y menos percepción de disponibilidad.

- 2 ¿Existe relación entre percepción y práctica de ocio?

Con un margen amplio de coincidencia existe relación entre la percepción, ya que todos la reportan positiva. Las prácticas destacadas son las mismas en las generaciones, aunque se observa un poco de diferencia en las prácticas habituales ya que el ayudar a la familia se destaca menos en las mujeres estudiantes y participar en fiestas familiares en las generaciones de padres y abuelos. A los estudiantes hombres, les interesa navegar por internet y las mujeres estudiantes reiteran su interés por el deporte individual tanto en la práctica destacada como en la habitual. También prefieren ver películas en el cine o en casa.

- 3 ¿Existen prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre específicas de cada generación investigada? De las prácticas y experiencias de ocio y tiempo libre de cada generación, ¿cuáles comparten y cuáles cambian?

Una de las prácticas destacadas y que comparten es el deporte. También comparten los tres grupos la práctica de ver la televisión.

En las que cambian de manera parcial, ya que algunas de las generaciones sí las comparten, es que los estudiantes ven el deporte de conjunto como segunda opción preferente y como experiencia que no está presente en las otras generaciones. Las madres y las abuelas

comparten el gusto por leer libros, y las abuelas por escuchar música y participar en fiestas.

Existen prácticas y experiencias comunes en las tres generaciones, las que no se comparten, son las prácticas habituales de los estudiantes las prácticas habituales, y las madres y mujeres comparten entre ellas experiencias significativas.

- 4 ¿Quién ha influido en la decisión de seleccionar sus prácticas de ocio?

Las tres generaciones indican que nadie influyó en la decisión, y la generación de hijos y padres comparten la influencia del padre/madre y las amistades. Los padres ven en la pareja otra influencia.

- 5 ¿Cuáles son las barreras y limitaciones que encuentran jóvenes, adultos y mayores para realizar prácticas de ocio?

Las tres generaciones comparten el obstáculo del tiempo, y las generaciones de padres y abuelos perciben como obstáculos la salud y el dinero.

- 6 ¿De qué manera se pueden asociar las dimensiones de ocio con las prácticas con mayor incidencia en jóvenes, adultos y personas mayores?

La dimensión lúdica es compartida por los tres grupos, como práctica y como experiencia; los padres y los abuelos, comparten la festiva como práctica y experiencia. La dimensión creativa la comparten los estudiantes y . Las madres y abuelas, la comparten como práctica.

- 7 ¿Cuáles son los elementos que identifican el ocio serio en cada generación estudiada?

Más de tres años es el tiempo de inicio de la experiencia de ocio, compartido por las tres generaciones. El compromiso con la periodicidad de 2 a 3 veces por semana también es compartida por las tres generaciones. Para las madres y abuelas, la periodicidad en la que se practica es todos los días.

- 8 ¿Qué beneficios identifican jóvenes, adultos y mayores en sus experiencias de ocio?

Los tres grupos generacionales comparten beneficios emocionales. Los estudiantes y los abuelos comparten beneficios cognitivos, y el grupo de padres y abuelos, los beneficios físico/fisiológicos.

Tras la revisión y el análisis de los datos sobre las familias de los estudiantes de la Universidad YMCA podemos afirmar que resulta dominante un ocio familiar compartido, caracterizado por compartir prácticas y experiencias tradicionales. Los cambios encontrados se refieren, preferentemente, a intereses y características de la edad. Es decir, se puede observar que los estudiantes no comparten algunos aspectos del ocio autotélico y sus dimensiones; no obstante, los padres y abuelos, tienen más aspectos compartidos entre ellos.

4. Limitaciones del estudio y propuestas de mejora

A pesar del esfuerzo realizado y del tiempo invertido en esta tesis, es importante reconocer que, como todo trabajo humano, siempre es posible ser mejorado y, objetivamente, se ha llevado a cabo con una serie de limitaciones de las que la autora es consciente y otras no percibidas por el momento. Como requiere todo trabajo científico, se deja constancia aquí de las limitaciones que se debieron abordar, unas más fáciles que otras.

Limitaciones de carácter académico:

Hay que considerar que se ha abordado el estudio de un tema académico para el que no existe ningún programa de educación superior en México. Precisamente el caso de estudio seleccionado es algo excepcional dentro del país y que comienza a desarrollar una labor importante en los grados de licenciatura y maestría, pero no en doctorado. Esta carencia de tradición en el país nos hizo pensar en Deusto como lugar de referencia, lo que ha encarecido el proceso de formación y también generó cierto problema de financiamiento de la investigación que se presenta.

La falta de tradición en los estudios de ocio en México también ha dificultado la consulta bibliográfica, especialmente de estudios paralelos relacionados con el tema, lo que hace que no se pueda contextualizar el estudio adecuadamente en lo que se refiere a investigaciones cercanas al caso de estudio. Tampoco se han podido considerar teorías autóctonas que ayuden a comprender mejor el análisis de los datos. Para poder estructurar el estudio se tuvo acceso a la disponibilidad de literatura provista por el Instituto de Estudios de Ocio en la Universidad de Deusto, y a referencias norteamericanas fundamentalmente, pero escasa, casi nula, son las referencias enfocadas al tiempo libre y el ocio en la sociedad mexicana. De hecho, la concepción y definición del ocio, así como su potencial, ha sido minusvalorado tradicionalmente en la sociedad mexicana.

De la metodología y la muestra utilizada

Por las características y objetivos de la investigación se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas, pero el diseño pudo ampliarse con otras aproximaciones a la realidad que hubieran permitido dar unos mayores matices al estudio realizado.

Los integrantes de la muestra se seleccionaron por posibilidad de acceso y conveniencia. A pesar de haber incluido una muestra muy significativa de estudiantes, podría haberse realizado con todos los estudiantes de la licenciatura de Administración y Tiempo Libre e incluso de grupos semejantes de otras carreras no relacionadas con el ocio. Evidentemente el ser estudiante de áreas afines al ocio puede haber influido en los resultados de la investigación, pero para la doctoranda era muy importante profundizar en esa realidad concreta, que más adelante podrá ser contrastada con otras realidades.

Otro aspecto sobre que se quiere reseñar se refiere a las dimensiones del ocio autotélico. Es evidente que para profundizar en ellas deben estudiarse de manera más amplia. El estudio adolece de suficiente muestra para analizar las cinco dimensiones, por lo que se ha podido ver que la concentración en las dimensiones lúdica, festiva y creativa ha resultado dominante. En la medida que se pretenda profundizar en estos aspectos se requiere disponer de muestras más amplias y probabilísticas para comprobar la utilidad y apropiación del ocio autotélico. Pero hay que reseñar que este no era objetivo prioritario de esta investigación.

5. Futuras líneas de investigación

La tesis realizada tiene un carácter abierto y bipolar que abre múltiples posibilidades de desarrollo de cara al futuro. Por un lado, invita a seguir la evolución de un pensamiento casi inexistente sobre los estudios de ocio en México. También invita a constatar de qué modo han arraigado o irán evolucionando en el futuro las teorías que se defienden aquí. La teoría del ocio humanista, sigue siendo la base para futuros estudios, e investigaciones futuras deberán seguir validando la misma. Coincidente con lo anterior, el grupo académico de estudiosos de la UYMCA y de otras universidades, deben compartir estudios relacionados con la teoría del ocio humanista en poblaciones más amplias.

Desde un punto de vista más concreto, esta investigación marca una serie de referencias sobre las prácticas y las experiencias de ocio en tres generaciones distintas: jóvenes, adultos y personas mayores. Será posible considerar estas temáticas a nivel de un estado o incluso de todo el país. Una necesidad inmediata de investigación se relaciona con los estos sujetos del estudio, es necesario que puedan hacerse investigaciones futuras con otros grupos generacionales. El primer reto será profundizar en grupos de sujetos que no tengan relación con los estudios de tiempo libre y ocio. Preguntas que ya surgen de esta recomendación se relacionan con el conocimiento y percepción que tienen sobre las prácticas y experiencias del ocio autotélico, ¿serán parecidas en contextos de otras familias diferentes? ¿Habrá menos aspectos compartidos?

Sin embargo, la línea de originalidad mayor del estudio resulta del hecho de que las tres generaciones estudiadas se relacionan con la misma familia y el mismo contexto. En el futuro será muy fácil e interesante repetir el estudio, en el que se ha validado la herramienta, variando el contexto. Esto facilitaría los estudios comparativos dentro del propio país o con otros contextos de Latinoamérica. Profundizando en las cuestiones sobre el ocio familiar como promotor de buenas experiencias de ocio, también puede ser un frente de interés en los próximos años.

Este apartado final hace ver que, aunque el trabajo deba terminar, la tesis abre un horizonte de investigación que seguirá acompañando a la autora por muchos años. Agradezco a quienes me han acompañado, a través de la lectura de estas páginas, y les animo a participar en próximas investigaciones que permitan seguir profundizando en un tema que ha sido tan gratificante para mí y espero que también pueda serlo para los estudios de ocio en México.

Bibliografía

Acosta, Q., Echeverría, C., Vales, G., Ramos, E., y Bojórquez, D. (2014). Variables psicosociales asociadas a la frecuencia de actividades de ocio en adultos mayores mexicanos. *Psicología y Salud*, 24 (1), 109-119, Recuperado de <http://revistas.uv.mx/index.php/psicysalud/article/view/725/1279>

Acosta, Q., y González-Celis, R. (2009). Actividades de la vida diaria en adultos mayores. *Psicología y Salud*, 19 (2), 289-293.

Aguilar, L., y Incarbone, O. (2005). *Recreación y animación: de la teoría a la práctica*. Colombia: Kinesis.

Ajenjo, M., Luxán, M., y Treviño, R. (1985). *Cambios generacionales en la emancipación de los jóvenes en Andalucía*. España: Centro de Estudios Demográficos.

Allen, L. (1991). Benefits of leisure services to community satisfaction. In B. L. Driver, P. J. Brown y G. L. Peterson (Eds.), *Benefits of Leisure* (pp. 331-350). EUA: Venture.

Amigo, F. (2006). Estética del Ocio. En M. Cuenca (Coord.), *Aproximación Multidisciplinar a los estudios de ocio* (pp. 41-58). Bilbao, España: Universidad de Deusto.

Ancona, D., y Caldwell, D. (1992). Demography and design: Predictors of new product team performance. *Organization Science*, 3, 321-341.

Ander – Egg, E. (1997). *Metodología y práctica de la animación sociocultural*. Buenos Aires, Argentina: Lumen - Humanitas.

Arbery, V. (2014). Ocio y cultura: más allá del valor económico. *Revista: Estudios, filosofía, historia, letras*, 111.

Archivos de Medicina Familiar (2005). II Conceptos Básicos para el Estudio de las Familias. *Archivos de Medicina Familiar*, 7(1), 15-19.

Argyle, M. (1996). *The social psychology of leisure*. London: Penguin.

Asociación Canadiense de Parques y Recreación. (1980). *Benefits of Parks and Recreation*. Canadian: Parks and Recreation.

National Recreation and Park Association. (2010). *Why Parks and Recreation are Essential Public Services*. Recuperado de www.npra.org

Barnett, L. (2005). Measuring the ABCs of Leisure Experience: Awareness, Boredom, Challenge, Distress. *Leisure Science*, 27 (2), 131-155.

Batlle, J. (1997). El tiempo libre infantil y juvenil. *La Factoría*, (3). España: Fundación Cántala de España.

Beard, J., y Raghen, M. (1980). Measuring Leisure Satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12 (1), 1-20.

Beard, J., y Ragheb, M. (1983). Measuring leisure motivation. *Journal of Leisure Research*, 15 (3), 219-228.

Best, J. W. (1990). *Como enseñar a investigar en educación*. Madrid, España: Morata.

Bolla, P., Dawson D., y Harrington, M. (1991). The leisure experience of women in Ontario. *Journal of Applied Recreation Research*, 16 (4), 322-48.

Bordignon, N. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigénético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2 (2), 50-63.

Bourdieu P. (1998). *La distinción: Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid, España: Tauros.

Briseño, L. (2002). *Lo particular y lo social en el porfiriato, la vida diaria en la ciudad de México 1877-1910*. (Tesis de doctorado) Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Buendía, J. (1994). *Envejecimiento y Psicología de la salud*. España: Siglo XXI.

Busquet, J., y Uribe, A. (2012). *El uso de las TIC y la Brecha Digital entre adultos y adolescentes*. Proyecto AUSTICA, España.

Caldwell, L., Smith, E., y Weissinger, E. (1992). Development of a Leisure Experience Battery for Adolescents: Parsimony, stability, and validity. *Journal of Leisure Research*, 24 (4), 361–376.

Caldwell, D. (2003). The determinants of team-based innovation in organizations. The role of social influence. *Small group research*, 34 (4), 497-517.

Campbell, A., Converse, P., y Rogers, W. (1976). *The quality of life in America*. New York, U.S.A.: Russell Sage Foundation.

Campbell, D. T., y Stanley, J. (1973). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

Carballo, V. P. (2006). La música como práctica significativa en los colectivos juveniles. *Revista de Ciencias Sociales*, III-IV (114), 169-176.

Cassián, N. (2012). De que está hecha una ciudad creativa. Una propuesta para abordar la cultura, el ocio y la creatividad en la urbe contemporánea. *Athenea Digital*- 12 (1).

Cervantes, M. (2008). *Los Medios de comunicación y la organización del tiempo libre de los jóvenes en Guadalajara*. Jalisco, México: Universidad del Valle.

CONADIC, (2011). *Encuesta Nacional de Adicciones: Drogas Ilícitas*. México: Secretaría de Salud.

Cordes, K. (2013). *Applications in Recreation & Leisure: For Today & the Future*. U.S.A.: McGraw-Hill Humanities.

Cortina, A. (2007). Jóvenes, valores y sociedad siglo XXI. Proyecto. *Revista trimestral de la Asociación Proyecto Hombre*.

Crandall, R. (1980). Motivations for leisure. *Journal of Leisure Research*, 12 (1), 45-54.

Cuenca, M. (1999). *Ocio y Formación - Hacia la equiparación de oportunidades mediante la Educación de ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 7. Bilbao; España: Universidad de Deusto.

Cuenca, M. (2000). *Ocio Humanista, Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Documentos de Estudios del Ocio, núm. 16. Bilbao, España: Universidad de Deusto.

Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del Ocio. Modelos y propuestas*, Bilbao: Universidad de Deusto. España.

Cuenca, M. (2005). Sobre el valor del ocio en la familia. *Revista de Ciencias de la Educación*, 201, 69-92.

Cuenca, M. (2006). *Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.

Cuenca, M. (2014). *Ocio Valioso*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.

Cummins, R. A. (2003). Normative Life Satisfaction: Measurement Issues and a Homeostatic Model. *Social Indicators Research*, 64(2), 225-256.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco, U.S.A.: Jossey-Bass Publishers.

Csikszentmihalyi, M., y Kubey, R. W. (1981). Television and the rest of life: A systematic comparison of subjective experience. *Public Opinion Quarterly*, 45 (3), 317-328.

Csikszentmihalyi, M., y Larson, R. (1987). Validity and reliability of the experience sampling method. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 175 (9), 526-536.

Csikszentmihalyi, M., y LeFevre, J. (1989). Optimal Experience in Work and Leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56 (5), 815-822.

Csikszentmihalyi, M. (1993). *The evolving self. A psychology for the third millennium*. New York, U.S.A.: Harper Perennial.

Charlton, A., Potter, M., McGinial, S., Romanou, E., Slade, Z. y Hewitson, B. (2010). *Barriers to Participation*. UK: Department for Culture, Media and sport.

Dattilo, J., Dattilo, A., Samdahl, D., y Kleiber, D. (1994). Leisure orientations and self-esteem in women with low incomes who are overweight. *Journal of Leisure Research*, 26 (1), 23-38.

De Grazia, S. (1962). *Of Time, Work, and Leisure*. New York, U.S.A.: The Twentieth Century Fund.

De la Torre, S, Fortuny, M., Trilla, J., Millán, M., Rovira, P. y Raventos, F.S. (1985). *Tendencias y Conceptos en las ciencias de la educación*. Barcelona, España: Promociones y Publicaciones Universitarias.

De la Torre, R. (2011). Medición del bienestar y progreso social: una perspectiva de desarrollo humano. *Revista Internacional de Estadística y Geografía*, 2 (1), 18-35.

Deci, E., y Ryan, R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, NY. U.S.A.: Springer Science and Bussiness Media.

Deci, E., Ryan, R., Vallerand, R.J., y Pelletier, L.G. (1991). Motivation and Education: The Self-Determination Perspective. *Educational Psychologist*, 26 (3-4), 325-346.

Delle, Fave, A., y Massimini, F. (1998). La modernización y los contextos cambiantes de flujo en el trabajo y el ocio, en I. S. Csikszentmihalyi , (Coord.). *Experiencia óptima. Estudios psicológicos del flujo de la conciencia* (pp.191-209). Bilbao, España: Desclée De Brouwer.

Delle, Fave, A., y Massimini, F. (2003). Optimal experience in work and leisure among teachers and physicians: Individual and bio-cultural implications. *Leisure Studies*, 22 (4), 323–342.

Derbez, L. E. (2011). Medición del bienestar y progreso social. *Revista Internacional de Estadística y Geografía*. 2 (1), 18-25.

Díaz, y de Ovando. C. (2006). Invitación al baile, arte, espectáculo y rito en la sociedad mexicana, Tomo I y II, México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Díaz, D., Rodríguez-Carvajal, R., Blanco, A., Moreno-Jiménez, B., Gallardo, I., y Valle, C., van Dierendonck, D (2006). Adaptación Española de las escalas de bienestar de Ryff. *Psycothema*, 18, 572-575.

Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., y Griffin, S (1985). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71–75.

Dienstbier, R. (1989). Arousal and physiological toughness: implications for mental and physical health, *Psychological Review*, 96, 4–100.

Donati, P. (1999). Familias y generaciones. *Desacatos*, 2, 27-49.

Donati, P. (2007). The Family in the Light of a New Relational Theory of Primary, Secondary and Generalized Social Capital. *International Review of Sociology*, 17 (2), 209-223.

Dorantes, R. C., y Matus, G. G. (2002). El estrés y la ciudad. *Revista del Centro de Investigación Universidad Lasalle*, 5 (18), 71-77.

Driver, B. L. y Bruns, D. H. (1999). Concepts and uses of the benefits approach to leisure. In E. L. Jackson and T. L. Burton (eds.), *Leisure studies: Prospects for the twenty-first century* (pp. 349– 369). State College, PA, U.S.A.: Venture Publishing.

Duarte, C. (2002). Mundos jóvenes, mundos adultos: lo generacional y la reconstrucción de los puentes rotos en el liceo: Una mirada desde la convención escolar. *Revista Última Década*, 16,12-20.

Dumazedier, J. (1964). *Hacia una civilización del ocio*. España: Estela Fontanella.

Dumazedier, J. (1968). *La civilización del ocio*. Madrid. España: Guadarrama.

Dumazedier, J. (1971). *Ocio y sociedad de clases*. España: Fontanella.

Edignton, L. (2004). *Leisure Programming: service centered and benefits approach*. NY. U.S.A.: McGraw Hill.

Elizalde, R., y Gomes, C. (2009). *El tiempo libre, el ocio y la recreación entendidos desde la teoría del Desarrollo a Escala Humana*. III Congreso Internacional de Ciencias del Deporte, Salvador Bahia Brasil.

Elizalde, R., Pinto, L., y Gomes, C. (2009). *Lazer na América Latina - Tiempo Libre, Ocio y Recreación en Latinoamérica*. Universidad Bolivariana, Chile: Editora UFMG.

Elizalde, R., y Gomes, C. (2010). Ocio y recreación en América Latina. Conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. *Revista Polis*, 26.

Elzo, J., Laespada, M. T., y Pallarés, J. (2003). *Más allá del botellón. Análisis socioantropológico del consumo de alcohol en los adolescentes y jóvenes*. Madrid, España: Agencia Antidroga de la Comunidad de Madrid.

ENSANUT. (2012). *Encuesta Nacional de Salud y Nutrición*. Instituto Nacional de Salud Pública. México: Secretaría de Salud.

Erickson, E.H. (1997). *The life cycle completed*. Extended Version with New Chapters on the Ninth Stage of Development by Joan M. Erikson. New York, U.S.A.: W.W. Norton and Company.

Escalante, P. (Coord.) (2004). *Historia de La vida Cotidiana en México. Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*. El Colegio de México. Fondo de Cultura Económica.

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (FMJDAT). (2005). *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales*. México: FMJDAT, Coca Cola.

Fernández, R. L. (2013). La familia, retos de hoy. En 2º Coloquio. *Las familias mexicanas en la actualidad*. Instituto de Terapia Familiar. Recuperado de www.cencalli.edu.mx

Fourastie, J. (1970). *Cuarenta mil horas de trabajo*. París, Francia: Editions Castermann.

Fronzizi, R. (1997). ¿Qué son los valores?. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.

García Vega, J. J. (2011). Hacia un nuevo sistema de indicadores de bienestar. *Revista Internacional de Estadística y Geografía*, 2 (1), 78-95.

Ghiardo, F. (2004). Generaciones y juventud: Una relectura desde Mannheim y Ortega Gasset. *Revista: Última Década*, 20, 11-46.

Gómez, M. (2003). Aproximación conceptual a los sectores y ámbitos de intervención de la Educación Social. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, 10, 233-251.

González, E. (1975). *Alternativas del Ocio*. México: Fondo de Cultura Económica.

Henderson, K. (2013). An Integrative Review of Women, Gender, and Leisure: Increasing Complexities. *Journal of Leisure Research*, 45(2), 115-135.

Hernández, S. R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill/ Interamericana.

Hormuth, S. E. (1986). The sampling of experiences in situ. *Journal of Personality*, 54, 262-293.

Hull, R. B., y Michael, S. E. (1994). Nature-based recreation, mood change, and stress reduction. *Leisure Sciences*, 17(1), 1-14.

Hull, R. B., y Michael, S. E., Walker, G. J., y Roggenbuck, J. W. (1996). Ebb and flow of brief leisure experience. *Leisure Sciences*, 18, 299-314.

Instituto de Estudios de Ocio (2010). *Manifiesto por un Ocio Humanista*. Bilbao, España: Universidad Deusto.

IMJUVE. (2011). *Encuesta Nacional de Juventud*. México: IMJUVE.

Instituto Nacional de las Mujeres. (2002). *Encuesta: ¿En qué usan el tiempo las mujeres y los hombres en México?*. México: Instituto Nacional de las Mujeres.

INEGI. (1996). *Encuesta Nacional sobre Trabajo, Aportaciones y Uso del Tiempo en 1996 (ENTAUT 1996)*. México: INEGI.

INEGI. (2002). *Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo en 2002 (ENUT 2002)*. México: INEGI.

INEGI. (2007). *Estadística a propósito del día de la familia mexicana, datos nacionales*. México: INEGI.

INEGI. (2009). *Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo en 2009 (ENUT 2009)*. México: INEGI.

INEGI. (2013). *Módulo de práctica deportiva y ejercicio físico*. México: INEGI.

INEGI. (2014a). *Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo en 2014 (ENUT 2014)*. México: INEGI.

INEGI. (2014b). *Uso del Tiempo, una perspectiva estadística de género, 2009*. México: INEGI, INMUJERES.

INEGI (2015). *Encuesta Intercensal 2015*. México: INEGI.

INEGI (2016). *Estadísticas a propósito del Día de la Familia Mexicana*. México: INEGI.

Iso-Ahola, S. (1980). *The social psychological of leisure and recreation*. Dubuque, Iowa: Wm C. Brown Company Publishers.

Iso-Ahola, S. E. (1982). Toward a social psychological theory of tourism motivation: A rejoinder. *Annals of Tourism Research*, 12, 256–262.

Iso-Ahola, S.E., and Mannell R. (1985). *Social and psychological constraints on leisure*. Springfield, Illinois, EUA: Charles C. Thomas.

Iso-Ahola S.E. (1989). Motivation for leisure. In Jackson, E.L. y Burton. T.L. (Eds.) *Understanding leisure and recreation: mapping the past, charting the future*. State College, Pennsylvania: Venture Publishing.

Iso-Ahola, S. E. (1990). Motivation for leisure. In Jackson, E. L. y Burton, T. L. (Eds.). *Understanding Leisure and Recreation: Mapping the Past. Charting the Future*. (pp. 247-279). State College, Pennsylvania, U.S.A.: Venture Publishing.

Iso-Ahola, S.E. y Coleman, D. (1993). Leisure and health: The role of social support and self-determination. *Journal of Leisure Research*, 25 (2), 111-128.

Iso-Ahola, S. E., Jackson, E. y Dunn, E. (1994). Starting, ceasing and replacing leisure activities over the life span. *Journal of Leisure Research*, 26(3), 227–249.

Iso-Ahola, S.E. (2001). A psychological analysis of leisure and health, *Journal of Psychology*, 119 (6), 509-520

Jiménez, R. (2004). *Historia de la vida cotidiana, Bienes y Vivencias del siglo XIX*, Tomo IV, México: Colegio de México, Fondo de Cultura Económica.

Kelly, J.R. (1999). Leisure Behaviors and Styles: Social, Economic, and Cultural Factors. In E.L. Lackson T.L. Burton (Ed.) *Leisure Studies: Prospects for the Twenty-First Century* (pp. 35-50). State College, PA, U.S.A.: Venture.

Kelly, J. R. (2012). *Leisure*. Fourth Edition. Urbana IL. U.S.A.: Sagamore Publishing.

Keyes, C. L. M. (1998). Social Well-Being. *Social Psychology Quarterly*, 61(2), 121-140.

Kleiber, D. (1989). Review of The evolution of leisure by G. Godbey & T. Goodale. *Journal of Leisure Research*, 11, 261-262.

Kleiber, D., Larson, R.W., and Csikszentmihalyi, M. (1986). The experience of leisure in adolescence. *Journal of Leisure Research*, 18, 169–176.

Kobasa, S., Maddi, S., Puccetti, M., Y Zola, M. (1985). Effectiveness of hardiness, exercise and social support as resources against illness. *Journal of Psychosomatic Research* 29, 525– 33.

Kraus, R. (1997). *Recreation Programming: A Benefits-Driven Approach*. EUA: Allyn and Bacon.

Kraus, R., Barber, E., and Shapiro, I. (2001). *Introduction to Leisure Services: Career Perspectives*. Champaign, Illinois, EUA: Sagamore Publishing.

Lanfant, M. F. (1978). *La sociología del ocio*. Barcelona, España: Península.

Larson, R., and Kubey, R. W. (1983). Television and music: contrasting media in adolescent life. *Journal Youth and Society*, 15, 13-31.

Lee, Y., Dattilo, J., y Howard, D. (1994). The complex and dynamic nature of leisure experience. *Journal of Leisure Research*, 26 (3): 195-211

Leitner, M., Leitner, S., and Associates (2004). *Leisure Enhancement*. 3º Ed.. NY: Hawthorn Press.

Lema, R. (2011). La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos. *Revista Latinoamericana de Recreación*, 1(1), 77-90.

Lida, C., y Pérez Toledo, S. (2002). Trabajo, ocio y coacción, Trabajadores urbanos en México y Guatemala en el S. XIX. *Revista Signos Históricos*, (8), 153-173.

Manheim, K. (1993). El problema de las generaciones. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 62, 193-244

Mannell, R.C., y Kleiber, D. A. (1997). *A social psychology of leisure*. State College, PA: Venture Publishing.

Mannell, R.C. (1999). Older Adults, Leisure and Wellness. *Journal of Leisurability*. 26, 3-10.

Martin, M. (2008). La teoría de las generaciones de Ortega y Gasset: una lectura del siglo XXI. *Revista Tiempo y Espacio*, 17 (20), 98-110.

Maslow, A. (1943). Theory of Human Motivation. *Psychological Review*. 50, 370-96

Maslow, A. (1971). *Toward a psychology of being*. Publisher: Van Nostrand Reinhold.

Mendía Gallardo, R. (2002). *Animación sociocultural de la vida diaria en la tercera edad*. España: Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

Miranda, G. (2006). El tiempo libre y ocio reivindicado por los trabajadores. *Revista Pasos*. 4 (3), 301-326.

Mitofsky Consulta. (2010). *Actividades en tiempo libre: Cine, Teatro, Lectura, Fiestas. Viajes*. México: Mitofsky.

Monteagudo, M.J. (2004). ¿Los beneficios del ocio que son y para qué sirven? *ADOZ, Revista de Estudios de Ocio*, 28, 63-72.

Monteagudo, M.J. (2008). Consecuciones satisfactorias de la experiencia psicológica del ocio, *Revista Mal- estar E. Subjetividad*, VIII (002), 307-325.

Monsiváis, C. (1998). *Días de guardar*. México: Editorial Era.

Morales, V., P. (2000). *Medición de actitudes en Psicología y Educación*. España: Universidad Pontificia Comillas de Madrid.

Morchetti, G. (1986). *Cultura Indígena e Integración Nacional. La historia Antigua de México*. México: Universidad Veracruzana.

Munné, F. (2001). *Psicosociología del tiempo libre*. México: Trillas.

Murcia Peña, N., y Jaramillo Echeverry, L. G. (2000). *Investigación Cualitativa. El principio de la complementariedad Etnográfica*. Colombia: Editorial Kinesis.

Nash, J.B. (1960). *Philosophy of Recreation and Leisure*. Dubuque, Iowa: W.C. Brown Co. Publisher

Neulinger, J. (1981). *The psychology of leisure*. Springfield Ill, EUA: Charles C. Thomas Publisher.

Newmeyer, M.H., y Newmeyer, E.S. (2012). *Leisure and Recreation: A study of Leisure and Recreation in their sociological aspects*. EUA: Literary Licensing, LLC.

Neugarten, B., Havighurst, R., y Tobin S. (1961). The measurement of life satisfaction. *Journal of Gerontology*, 16(2), 134-143.

Olson, D. H. (1989). *Modelo Circumplejo de Funcionamiento familiar e Inventarios sobre la familia*. (A. Hernandez, Trad.) Bogotá, Colombia: Universidad de Santo Tomás.

Ortega y Gasset, J. (1987). *El tema de nuestro tiempo*. Madrid, España: Espasa Calpe Austral.

Osorio, A., y Álvarez Mora, A. (2004). *Introducción a la salud familiar*. Costa Rica: Centro de Desarrollo Estratégico e Información en Salud y Seguridad Social.

Otero, L. J. (2009). *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos*. España: Axac.

Packer, I. (2004). *Motivational Factor and the Experience of Learning in Educational Leisure Settings*. (Tesis doctoral) Queensland University of technology, Australia. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/10884610.pdf>

Peña-Corona Gutiérrez, M. P., Arguelles Guasquet, A., Aramburo Alonso, M.C., e Ybarra Duperou, I. (1999). *Encuesta sobre factores que intervienen en la conducta de consumo de bebidas con alcohol en asistentes a Espacio 99*. México: Fundación de Investigaciones Sociales.

Quintana, C. J. (1993). *Los ámbitos profesionales de la Animación*. España: Narcea.

Quintana, A., y Montgomery, W. (2006). *Psicología: Tópicos de actualidad*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Psicología.

Raymore, L. A. (2002). Facilitators to leisure. *Journal of Leisure Research*, 34 (1), 37-51.

Requixa, R. (1977). *O Lazer no Brasil*. Brasil: Brasilense.

Reisman, D. (1981). *La Muchedumbre solitaria*. España: Paidós Ibérica.

Rojas, M. (2011). El bienestar subjetivo: su contribución a la apreciación y la consecución del progreso y el bienestar humano. *Revista Internacional de Estadística y Geografía*, 2 (1).

Rubial, G. A. (Coor.) (2004). *Historia de la vida cotidiana de México. La ciudad Barroca*. Tomo II. México: Colegio de México, Fondo de Cultura Económica.

Ruskin, H., y Sivan, A. (2002). *Educación para el Ocio desde la Escuela*. Manuscrito inédito, Israel.

San Martín García, J. E. (1997). *Psicosociología del ocio y del turismo*. España: Aljibe.

San Salvador del Valle, R. (2007). El ocio de buen género. *ADOZ, Revista de Estudios de Ocio*, 31.

Secretaría de Gobernación (2014). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. México: Secretaría de Gobernación.

Setien, S. M. (Coor.) (2000). Ocio, calidad de vida y discapacidad. Actas de las Cuartas Jornadas de la Cátedra de Ocio y Minusvalías. Documentos de Estudios de Ocio, 9. Bilbao, España: Universidad de Deusto.

Shaw, S. M. (1994). Gender, Leisure and constraint: towards a framework for the analysis of women's leisure. *Journal of Leisure Research*, 26 (1), 8-22.

Stebbins, R. A. (2000). Obligations as an aspect of the leisure experience. *Journal of Leisure Research*, 32(1), 152-155.

Stebbins, R.A. (2000). *Educación para el Ocio Serio*. Declaración Internacional de la World Leisure and Recreation Association.

Stebbins R. A. (2002). Choice and Experiential Definitions of Leisure. LSA Newsletter, 63, University of Calgary. Canada.

Stebbins, R. A. (2005). Project-based leisure: theoretical neglected of a common use of free time. *Leisure Studies*, 24 (1), 1-11.

Stebbins, R. A. (2008). *Serious leisure: a perspective of our time*. New Brunswick, EUA: Transaction Publishers.

Stebbins, R. A. (2011). Leisure Choice, facilitation and constraint. *LSA Newsletter*, 89.

Steinkamp, W. (1987). Social Integration, Leisure Activity, and Life Satisfaction in Older Adults: Activity Theory Revisited. *The International Journal of Aging and Human Development*, 25(4), 293-307.

Sue, R. (1982). *El ocio*. México: Fondo de Cultura Económica

Taylor, S.J., y Bogdan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. México: Paidós.

Tinsley, H. E. A. (2004). Los Beneficios del ocio. *ADOZ, Revista de Estudios de Ocio*, 28, 55-62.

Tinsley, H. E. A., Hinson, J. A., Tinsley, D. J., y Holt, M. S. (1993). Attributes of leisure and work experiences. *Journal of Counseling Psychology*, 40 (4), 447-55.

Toti, G. (1975). *Tiempo libre y explotación capitalista*. México: Ediciones de Cultura Popular.

Trilla, J. (1993). *Otras educaciones: animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa*. Barcelona, España: Editorial Anthropos.

Valdivia, A. (2009). Género, jóvenes y procesos de cambio. *Revista de Educación y Cultura*, La Tarea, 15, Jalisco, México.

Veblen, T. (1971). *Teoría de la Clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica.

Waichman, P. (2000). *Acerca de los enfoques de la Recreación*. Costa Rica: Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio.

Waichman, P. (2004). *Tiempo Libre, Libertad y Educación*. *Conexoes*, 2 (1).

Watkins, M., y Bond, C. (2007). Ways of Experiencing Leisure. *Leisure Science*, 29 (3), 287-307.

Wheeler, R., y Frank, M. (1988). Identification of stress buffers. *Behavioral Medicine*, 14(2), 78–89.

William, R. (2001). *El campo y la ciudad*. España: Paidós.

World Leisure and Recreation Association. (1970). *Carta Internacional del tiempo libre*. Recuperado de <https://docs.google.com/file/d/0BwtOiN3OltzsZTY2NjdIN2ltYTZiMi00YmM2LWFmOGQtMjY4MwI1ZjVmMjgw/edit?hl=en>

World Tourism Organization y Secretaría General Iberoamericana (2009). *Estudio de la oferta y la demanda de formación de los recursos humanos en el sector turístico en América Latina*. México: IPN.

Zamora, A. (2008). *Análisis Teórico Epistemológico de las Corrientes de Recreación, Ocio y Tiempo Libre utilizadas en la U.R.M.H* (Tesis de Maestría, Universidad Regional Miguel Hidalgo, Ciudad Madero, México).

ANEXO

CUESTIONARIO SOBRE PRÁCTICAS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE

Buenos días/tardes, mi nombre es..... y nos gustaría poder contar con su opinión para la realización del presente estudio sobre las prácticas de ocio, tiempo libre y recreación en tres generaciones.

El cuestionario que se le va a administrar tiene el objetivo de conocer los hábitos de recreación y tiempo libre de una muestra de jóvenes universitarios, sus padres y sus abuelos, teniendo en cuenta que se entiende por prácticas de ocio y tiempo libre “hacer aquello que a una persona le gusta, durante su tiempo libre”.

1. Considera que el tiempo libre del que dispone actualmente es.

- 1 Muy poco
- 2 Poco
- 3 Bastante
- 4 Mucho

2. De estas actividades que le proponemos a continuación, ¿cuáles son las dos que realiza en mayor medida?

- 1 Deporte
- 2 Ver la televisión, computadora
- 3 Turismo, excursiones
- 4 Actividades culturales
- 5 Ayudar a los demás
- 6 Fiestas, celebraciones
- 7 Juegos
- 8 Ninguna

3. De las prácticas de ocio que se indican a continuación, ¿Cuáles realiza HABITUALMENTE? (responda a tantas opciones como desee)

Es necesario insistir en CADA BLOQUE, que deben responder afirmativamente siempre y cuando la práctica se realice de forma HABITUAL, y que, aunque el bloque quede vacío no sucede nada.

En cuanto a ver la televisión o utilizar la computadora:

- 3.1. Ver en la TV programas de entretenimiento (concursos...)
- 3.2. Ver en TV u oír en la radio programas deportivos
- 3.3. Ver en TV programas culturales (documentales, debates...)
- 3.4. Navegar por Internet
- 3.5. Videjuegos
- 3.6. Oír la radio
- 3.7. Ver la TV

En cuanto al deporte:

- 3.8. Deporte individual
- 3.9. Deportes de equipo
- 3.10. Asistir a espectáculos deportivos
- 3.11. Ajedrez

En relación al turismo o excursionismo:

- 3.12. Ir de campamentos
- 3.13. Hacer excursiones al campo, a la montaña o a la playa
- 3.14. Vajar
- 3.15. Pasear

Por lo que respecta a realizar actividades culturales o practicar hobbies:

- 3.16. Ir de compras
- 3.17. Escuchar música
- 3.18. Ver películas en el cine o en casa
- 3.19. Leer libros que me gustan (cuentos, novelas...)
- 3.20. Hacer manualidades (bricolaje, cerámica...)
- 3.21. Coleccionar algo (sellos, trenes, cosas...)

En relación a ayudar a los demás

- 3.22. Cuidar plantas
- 3.23. Cuidar animales
- 3.24. Ayudar a mis amigos
- 3.25. Ayudar a mi familia
- 3.26. Ayudar a extender mis aficiones a otros
- 3.27. Colaborar con mi asociación
- 3.28. Hacer voluntariado

En cuanto a fiestas / celebraciones

- 3.29. Ir de copas, antros o a discotecas
- 3.30. Asistir a fiestas sobre acontecimientos personales (cumpleaños, bodas...)
- 3.31. Participar en fiestas familiares (Navidad, día del padre...)
- 3.32. Ir a las fiestas tradicionales de mi barrio o de mi ciudad
- 3.33. Festejar los acontecimientos deportivos
- 3.34. Festejar los acontecimientos religiosos

Y por último, en cuanto a juegos

- 3.35. Juegos de mesa (cartas, dominó, parchís...)
- 3.36. Billar, fútbol u otros juegos de salón
- 3.37. Jugar a otros juegos

3.38. Otras actividades:

4. Del listado anterior de prácticas recreativas, ¿existe alguna que no practica y que le gustaría practicar?

- 1. Sí
- 2. No (pasar a la pregunta nº 8)

5. Si su respuesta es afirmativa, del listado anterior ¿cuáles son las que le gustaría practicar? (Máximo tres prácticas)

.	
.	
.	

6. ¿Qué dificultades encuentra para no poder realizarlas? (Señalar un máximo de tres opciones)

.	
.	
.	

7. Ahora, de las prácticas de recreación y tiempo libre QUE REALIZA, ¿Cuáles son las tres que más le gustan, por orden de preferencia?

.	
.	
.	

8. ¿Por qué comenzó a interesarle la actividad que más le gusta?

9. ¿Cuánto tiempo hace que realiza esta práctica?

1. Menos de 1 año

2. De 1 a 3 años
3. Más de 3 años

10. ¿Cada cuánto tiempo realiza esta práctica?

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. 1 día semana | 5. Todos los días de la semana |
| 2. 2 ó 3 días semana | 6. Fines de semana |
| 3. 1 ó 2 veces al mes | 7. Periodos vacacionales |
| 4. Todos los días entre semana | 8. Otros |

11. ¿Con quién realiza esta práctica? (responda a tantas opciones como desee)

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1. Solo/a | 6. Hijos/as |
| 2. Con la pareja | 7. Amistades |
| 3. Padre y/o madre | 8. Asociación, club, etc. |
| 4. Abuelos/as | 9. Otros. Indicar cual _____ |
| 5. Hermanos/as | |

12. ¿Quién le animó a realizar esta práctica?

- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| 1. Amistades | 7. Asociación, club, etc. |
| 2. La pareja | 8. En el centro escolar |
| 3. Padre y/o madre | 9. Otras personas _____ |
| 4. Abuelos/as | 10. Un libro, la televisión _____ |
| 5. Hermanos/as | 11. Nadie |
| 6. Hijos/as | |

13. ¿Qué le aporta a nivel personal la realización de esa práctica?

14. El tiempo libre, la recreación y el ocio ocupa en su vida un espacio.

- | | | | |
|---|-----------------|---|---------------------|
| 1 | Nada importante | 3 | Bastante importante |
| 2 | Poco importante | 4 | Muy importante |

15. Valore el grado de satisfacción que actualmente tiene con su tiempo libre y prácticas de recreación, en general.

- | | | | |
|---|-------------------|---|-----------------------|
| 1 | Nada satisfecho/a | 3 | Bastante satisfecho/a |
| 2 | Poco satisfecho/a | 4 | Muy satisfecho/a |

Por último, unas breves preguntas para poder realizar la clasificación del cuestionario:

16. Sexo

1. Hombre
2. Mujer

17. Edad

_____ años

18. Estado civil

1. Soltero/a
2. Casado/a
3. Otros

19. Núcleo familiar

- | | | | |
|----|---------------------|----|-----------------------------|
| 1. | Vive solo/a | 4. | Vive con pareja e hijos |
| 2. | Vive con los padres | 5. | Vive con amigos |
| 3. | Vive con su pareja | 6. | Comparte vivienda con otros |

20. Estudios que realiza

1. Carrera que estudia actualmente_____
2. Curso_____

21. Situación laboral

1. Solo estudiante
2. Trabajo media jornada
3. Trabajo jornada completa
4. En el paro
5. Ocupado/a en tareas del hogar