

Imaginario social instituido en ocio y recreación

Instituted social imaginaries in leisure and recreation

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0232>

Alixon David Reyes Rodríguez^{1*}

<https://orcid.org/0000-0001-9857-0930>

alixdavid79@gmail.com

Recibido: 20/12/2023

Aceptado: 23/02/2024

RESUMEN

El objetivo de este trabajo fue advertir cuáles son los imaginarios sociales que tienen profesionales del campo del ocio y la recreación en América Latina. Metodología: enfoque cuantitativo, con investigación descriptiva de corte transversal. La población correspondió a los participantes del III Congreso Internacional de Recreación y Ocio, organizado virtualmente por FUNDABRIC entre el 13 y el 19 de noviembre de 2023. El muestreo fue no probabilístico de tipo accidental, con 136 informantes. Dentro de los resultados se encontró que un grupo mayoritario de informantes posee formación profesional, hay quienes se han formado de manera autodidacta; aunque la mayoría sostiene estar en capacidad de diferenciar entre las nociones de ocio, recreación, juego, tiempo libre, actividad lúdica, lo cierto es que, difuminan dicha noción en tanto es hecha equivalente a una diversidad muy amplia de conceptos; hay incoherencia entre la noción que dicen tener del juego, la idea de la autotelia, y su aplicación como estrategia didáctica en el contexto escolar. Finalmente, consideran que las políticas públicas y la legislación en ocio y recreación son responsabilidad del Estado, que la producción de conocimiento es prioridad de las universidades, y que el rol principal de la familia es el de ser beneficiarios. En Conclusión, se confirma lo que la evidencia científica arroja, esto es, que, aunque el campo del ocio y la recreación se fortalecen en función de estructura, institucionalidad, legislación, políticas públicas, desde el punto de vista epistémico, falta avanzar hacia un consenso que consolide el campo, habida cuenta los imaginarios sociales que comparte este colectivo profesional.

Palabras clave: Campo, Recreación, Ocio, Imaginarios sociales.

1. Universidad Adventista de Chile

* Autor de correspondencia: alixdavid79@gmail.com

ABSTRACT

Objective: the objective of this study was to identify the social imaginaries held by professionals in the field of leisure and recreation in Latin America. Methodology: quantitative approach, with cross-sectional descriptive research. The population corresponded to the participants of the III International Congress of Recreation and Leisure, organized virtually by FUNDABRIC between November 13 and 19, 2023. The sampling was non-probabilistic of accidental type, with 136 informants. Results: a majority of informants have professional training, some have been self-taught; although most of them claim to be able to differentiate between the notions of leisure, recreation, play, free time, playful activity, the truth is that they blur this notion as it is made equivalent to a very wide diversity of concepts; there is inconsistency between the notion they claim to have of play, the idea of autotelia, and its application as a didactic strategy in the school context. Finally, they consider that public policies and legislation on leisure and recreation are the responsibility of the State, that the production of knowledge is a priority of the universities, and that the main role of the family is to be beneficiaries. Conclusions: what the scientific evidence shows is confirmed, that is, that although the field of leisure and recreation is strengthened in terms of structure, institutionalism, legislation, public policies, from the epistemic point of view, there is a need to advance towards a consensus that consolidates the field, taking in to account the social imaginaries shared by this professional group.

Keywords: Field, Recreation, Leisure, Social Imaginaries.

INTRODUCCIÓN

Por mucho tiempo un objetivo perseguido, hoy podría afirmarse que la recreación ya constituye un campo de estudio y de prácticas sociales, por derecho propio (Acuña y Mauriello, 2013; Gomes, 2014; Peralta et al., 2015; Quintero, 2021, Molina y Aguirre, 2023; Reyes, 2023a). Así, tanto como ha ocurrido en el resto del mundo, en la actualidad se advierte el desarrollo de este campo en América Latina a partir de una expansión multidimensional, esto es, no se puede invisibilizar que la recreación se ha ido fortaleciendo en distintas líneas de acción que dan cuenta de un campo de conocimiento: surgimiento progresivo de propuestas formativas escolarizadas en diferentes niveles en la mayoría de los países latinoamericanos; aprobación de leyes de recreación en Venezuela y propuestas de leyes en otros países como Argentina; planes nacionales de recreación (Colombia, Venezuela) y propuesta de plan nacional en Argentina; existencia de movimientos sociales relacionados con el ocio y la recreación en todo el continente; colectivos profesionales organizados en distintos países de la región; incremento de la investigación a partir de la incorporación de nuevos y más investigadores, surgimiento de redes académicas, surgimiento de centros de investigación especializados, surgimiento de editoriales académicas especializadas en el campo, incorporación de académicos e investigadores

latinoamericanos en instancias directivas de gran relevancia mundial como World Leisure Organization (WLO), entre otras iniciativas relevantes (Quintero, 2021; Reyes, 2023a; WLO, 2023).

El avance del campo en la región es evidenciable, no obstante, como también se ha destacado en otros ejercicios de investigación (Reyes, 2023a), lo que se cuestiona al campo, es una especie de indefinición que se genera a partir de la falta de consenso epistémico (Lema y Machado, 2013; Mateo, 2014; Quintero, 2021; Reyes, 2023a). A esto, Quintero (2021) suma lo que, a su juicio, es una contribución dispar en el ámbito de la producción de conocimiento entre los distintos países de la región, que, en esta investigación no vendría a ser tan relevante, habida cuenta que no se trata de ver quien contribuye más o menos en el campo, sino del avance de la región como un colectivo y de su posicionamiento en el mundo al surgir de lo que denominan el 'Sur global' (Rodríguez, 2017; Reyes, 2023b).

Esta situación de la indefinición epistémica no es para nada nueva, sin embargo, si bien es cierto se puede hablar de avance y expansión, de reconocimiento como campo de conocimiento y de prácticas, no es menos cierto que, en relación con otros campos, el ocio y la recreación sigue siendo subordinado, secundario, y se sospecha de una relación entre la indefinición epistémica y esa ralentización al ser considerado a la par de otros campos del conocimiento en ciencias sociales (Reyes, 2020), incluyendo la disminución del nivel de priorización que del campo se hace a nivel de políticas públicas (Suárez, 2006). Esto que se afirma es fundamental, dado que, tal y como sostiene Osorio (2014):

La problematización de la recreación y el ocio hoy, nos plantea exigencias epistémicas y metodológicas que nos permitan ampliar el horizonte de análisis de dichos fenómenos, no tan solo en virtud de los profundos y acelerados cambios sociales, culturales, económicos, sino también de cómo se han construido sus significados y se ha producido conocimiento históricamente (p. 30)

Ahora bien, se sabe que la epistemología, da cuenta de la naturaleza del conocimiento y su constitución (Martínez y Ríos, 2006), y, que, aparte de nutrirse de la teoría y la práctica, bebe también de la fuente de los imaginarios colectivos o representaciones sociales, tal y como lo refrendan autores como Castoriadis (2007), Cegarra (2012), García-Muñoz & Gómez-Gallego (2021), Riffo-Pavón (2022), entre otros. Esto implica que, en el campo del ocio y la recreación, mucho de lo que se constituye como sustento de lo que se hace en América Latina, podría terminar derivándose de los imaginarios colectivos que tienen los profesionales en el campo en la región. De allí que sea tan relevante advertir cuáles sean los imaginarios que tienen los profesionales del campo con respecto a elementos que son transversales y nocionales en ocio y recreación.

Los imaginarios colectivos son representaciones sociales que se van consolidando en el tiempo, esto es, son creencias que se van fortaleciendo a partir de la transmisión, de la frecuencia y la reportabilidad de uso en la cotidianidad (Baczko, 1999; Castoriadis, 2007; García, 2019; Riffo-Pavón, 2022). Apuntan a imágenes descriptivas de la realidad que van llenando de sentido todo lo que va aconteciendo, y se configuran a partir de las ligazones comunitarias (Murcia y Jaramillo, 2005). Estas imágenes descriptivas, pueden ser ciertas o no, no obstante, tienen en la experiencia una fuente recursiva, como también una fuente de origen.

Una revisión de la literatura permitió advertir la falta de pesquisas en torno a los imaginarios colectivos y las representaciones sociales de los profesionales, al respecto de nociones epistémicas en el campo del ocio y la recreación en América Latina. En el rastreo de la literatura se ha encontrado un trabajo asociado a los imaginarios que tienen estudiantes, profesores y directivos en torno a la recreación, en tres colegios en Bogotá, llevado a cabo por Carreño et al. (2012). Llama la atención que, en este trabajo no se presenta una caracterización de la muestra considerada, aunque en los resultados, los autores intentan asociar las respuestas de los informantes a las conclusiones del estudio. Así, manifiestan que, más allá de las opiniones de los estudiantes, los profesores de las instituciones apuntan a la recreación como dispositivo de escape en el marco de un control férreo de la organización escolar y la lógica curricular. En relación con la noción de ocio, destaca que, si bien es cierto, unos pocos profesores la relacionaron con el desarrollo personal, no pocos la asociaron con 'vicios' y 'adicciones', ante los que la escuela debe intervenir.

A su vez, Svenson (2015), presenta un estudio de carácter hermenéutico, concluyendo que el ocio pasa a constituirse en blanco de imaginarios sociales que han sido abandonados por la religión y la familia, asociando el ocio con dos elementos fundamentales para las personas, esto es, seguridad y existencia ontológica.

Un estudio realizado por Vargas y Gómez (2018), considera los imaginarios que tienen empleados de una empresa recreativa en torno a la 'recreación'. Llama la atención que los resultados de esa pesquisa apuntan a que, los conocimientos de ese grupo de informantes en relación con su labor profesional no provienen de una formación especializada, ni de iniciativas de sus empleadores por formarles, sino de "construcciones sociales de tipo anecdótico y basadas en representaciones de tipo familiar y social" (Vargas y Gómez, 2018; p. 672).

El trabajo de Díez (2022), apunta a un esbozo de lo que podría constituir un futuro estudio de la historia de las ideas latinoamericanas en el campo del ocio y la recreación, rescatando que en los últimos años se ha ido produciendo en la región una mirada del campo desde la lógica del pensamiento crítico latinoamericano. En tal sentido, reconoce que, la contribución al campo ha estado mucho más mediada

hacia el destrabe de situaciones ancladas en conceptualizaciones y abordajes utilitaristas e incluso funcionalistas, poniéndose en jaque algunas nociones de ocio y recreación que han sido dominantes en América Latina y que provienen de las tradiciones eurooccidentales,

Hay otros trabajos que tienen como foco los imaginarios sociales en ocio y recreación, no obstante, ponen el foco en una de dos dimensiones, a saber: a) personas que no son profesionales del campo (por ejemplo: estudiantes, turistas, practicantes de buceo, excursionistas turistas, entre otros), y, b) actividades específicas (buceo, ciclismo, turismo, senderismo, etcétera). Lo ya dicho se puede verificar en: Tunestad (2023), Maëlle (2021), Bertoni (2021), Low et al. (2020), Carreño et al. (2012), Prieto (2009).

De hecho, exceptuando el trabajo de Vargas y Gómez (2018), ninguno de los otros focaliza una población profesional en el campo en cuestión, como propiciatorios de imaginarios sociales en torno al campo del ocio y la recreación. Considerando entonces que la investigación en torno a los imaginarios sociales de profesionales en el campo del ocio y la recreación en América Latina, es apenas, terreno virgen, el objetivo de esta pesquisa es advertir cuáles son los imaginarios sociales que tienen profesionales del campo del ocio y la recreación en América Latina.

METODOLOGÍA

Este trabajo es de enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación descriptiva, de corte transversal. La población correspondió a los participantes del del III Congreso Internacional de Recreación y Ocio, organizado y desarrollado de forma virtual por FUNDABRIC (Venezuela) entre el 13 y el 19 de noviembre de 2023. El muestreo empleado fue no probabilístico de tipo accidental, ascendiendo a 136 informantes, de 14 países latinoamericanos.

Como técnica de recolección de datos se empleó la encuesta, usándose como instrumento un cuestionario de preguntas cerradas de dos tipos, a saber, dicotómicas y multiopcionales. Dicho cuestionario fue distribuido a los participantes a través de los grupos de WhatsApp conformados con las personas inscritas en el evento. El cuestionario tuvo una validación de contenido por expertos a partir del índice de validez de contenido de Lawshe (Galicía et al., 2017; Lawshe, 1975; Tristán-López, 2008; Reyes y Espinoza, 2023), siendo el resultado +1, indicando esto la validez de contenido.

Se contó con el consentimiento informado de forma digital firmado antes de hacer el llenado del cuestionario, considerando para este estudio, la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013). La recogida de datos se extendió por todo el mes de noviembre desde el inicio del congreso.

RESULTADOS

Los resultados de este estudio intentan abordar una amplia realidad en torno a los imaginarios instituidos en el campo del ocio y la recreación que son subyacentes en profesionales del campo y demás personas interesadas (participantes en el III Congreso Internacional de Recreación y Ocio, organizado y desarrollado de forma virtual por FUNDABRIC en 2023).

El evento contó con la participación de personas de todo el continente, incluso de personas con domicilio en Europa, Asia y Estados Unidos. No obstante, el instrumento acotó la participación a personas domiciliadas en cualquier país de América Latina. Siendo así, el instrumento fue respondido por 136 personas, provenientes de 14 países (Venezuela, Ecuador, Perú, Bolivia, Argentina, Paraguay, México, Puerto Rico, Cuba, Costa Rica, Honduras, Brasil, Guatemala y Colombia: figura 1).

Figura 1.
Procedencia de informantes



Fuente: Elaboración propia (2024) en mapchart.net.

Created with mapchart.net

En relación con los niveles de formación de los participantes, en la tabla 1 se advierte que la gran mayoría (86,8%; n=118), tiene estudios profesionales culminados y certificados.

Tabla 1.
Nivel de formación

Nivel de formación	F	%
Enseñanza básica finalizada	2	1,5
Enseñanza media finalizada	16	11,8
Grado profesional o licenciatura finalizada (y certificada)	84	61,8
Grado de Magíster finalizado (y certificado)	31	22,8
Grado doctoral finalizado (y certificado)	3	2,2
Totales	136	100

Fuente: Elaboración propia (2024).

La mayoría de los informantes sostiene tener algún tipo de formación en el campo del ocio y la recreación (tabla 2). Ahora, de ese conjunto (n=102), el 80,6% afirma haberlo hecho a partir de estudios formales y escolarizados.

Tabla 2.
Formación en ocio y recreación

Formación en ocio y recreación	F	%
Sí	102	75
No	34	25
Totales	136	100

Fuente: Elaboración propia (2024).

Al consultar sobre definiciones de la recreación, se advierte que hay una diversidad conceptual relevante (tabla 3). De 11 categorías que fueron incorporadas como opciones de respuesta, 9 de ellas fueron listadas por los informantes, siendo 'estrategia de enseñanza', la que mayor frecuencia alcanzó con 18,4% (n=25) de preferencia, seguida de las categorías 'experiencia' y 'función humana', con 16,9% (n=23) c/u.

Tabla 3.
Categoría con la que se define la recreación

Nivel de formación	F	%
Actividad	19	14
Ocio	16	11,8
Tiempo disponible	6	4,4
Entretenimiento	14	10,3
Experiencia	23	16,9
Ocupación	1	0,7
Función humana	23	16,9
Estrategia de enseñanza	25	18,4
Juego	9	6,6
Totales	136	100

Fuente: Elaboración propia (2024).

La tabla 4 presenta 9 preguntas dicotómicas en razón de fundamentos teóricos en el campo del ocio y la recreación. Hay preguntas en las que hay diferencias marcadas, y otras en las que, las diferencias son mínimas. Por ejemplo, en las letras a, b, f, h, i, hay diferencias marcadas, mientras que para las letras c, d, e, g, las diferencias son mínimas. Así, una mayoría de informantes manifiesta no creer que los conceptos de ocio y recreación sean equivalentes; una mayoría aún más determinante sostiene no creer que los conceptos de recreación y tiempo libre sean sinónimos; una mayoría mucho más marcada apunta no creer que el juego y recreación sean lo mismo; mientras que mayorías importantes creen que, las actividades artísticas y la actividad física estructurada, puedan ser actividades recreativas, respectivamente.

Sin embargo, hay preguntas para las que se presenta una división mucho más cerrada y que impiden hablar de diferencias relevantes, por ejemplo: no hay definición clara en torno a si los conceptos de recreación y entretenimiento pueden usarse de forma indistinta; tampoco hay una tendencia en torno a pensar si el trabajo y la recreación sean o no opuestos. Algo similar ocurre cuando se consulta si la recreación tiene momentos exclusivos, esto es, no hay diferencias marcadas, a pesar de que una mayoría cerrada sostiene que sí. Por último, tampoco hay diferencias marcadas entre las opciones 'Sí' y 'No', al preguntar si se puede hablar de una recreación positiva y una recreación negativa. Esa última pregunta se relaciona con otra que se hizo en relación con el combate o la promoción del ocio, y en la que, los informantes parecen estar convencidos de que el ocio debe ser promovido (79,4%).

Tabla 4.
Fundamentos teóricos del campo y del ocio

Pregunta	Sí	No	Total
a) Los conceptos de ocio y recreación: ¿son equivalentes?	53 (39%)	83 (61%)	136 (100%)
b) Los conceptos de recreación y tiempo libre: ¿son sinónimos?	33 (24,3%)	103 (75,7%)	
c) Las categorías de 'recreación', y 'entretenimiento': ¿pueden usarse de forma indistinta y sustitutiva la una de la otra?	64 (47,1%)	72 (52,9%)	
d) La recreación: ¿es opuesta al trabajo?	64 (47,1%)	72 (52,9%)	
e) La recreación: ¿tiene momentos y espacios exclusivos?	71 (52,2%)	65 (47,8%)	
f) Recreación y juego: ¿son lo mismo?	20 (14,7)	116 (85,3%)	
g) ¿Cree que podría hablarse de una recreación positiva y una recreación negativa?	64 (47,1%)	72 (52,9%)	
h) Las actividades artísticas (música, pintura, dramaturgia, mímica, entre otras), ¿pueden considerarse recreativas?	128 (94,1%)	8 (5,9%)	
i) La actividad física estructurada (ejercicio físico), ¿puede ser considerada como una actividad recreativa?	100 (73,5%)	36 (26,5%)	

Fuente: Elaboración propia (2024).

La tabla 5 plantea 4 preguntas (con opciones ‘Sí’, ‘No’, y ‘No sabría decirlo’), en las que las respuestas sí muestran definiciones mucho más claras en el campo. Esto es: una mayoría (86%; n=117), considera que el juego reúne como características definitorias a la autotelia, la espontaneidad, la voluntariedad y la libertad, mientras que un 11% admite que no sabría decirlo. Al preguntarse de forma particular por la autotelia como característica del juego (y su definición), una mayoría importante (77,2%; n=105) se inclina por sostener que sí está de acuerdo con tal afirmación, y un 8,8% admite no saber decirlo. Sin embargo, cuando se pregunta si emplearían el juego como estrategia didáctica en el contexto escolar (o, en todo caso, si lo consideran correcto), una mayoría aún más definitoria (93,4%; n=127) sostiene que sí. Finalmente, la mayoría cree que el juego sea una actividad lúdica.

Tabla 5.
El campo y la autotelia

Pregunta	Sí	No	No sabría decirlo	Total
a) Así como hay literatura que sostiene distintos planteamientos, vale destacar que, según la mayoría de la literatura especializada, el juego presentaría características esenciales como son: autotelia, espontaneidad, voluntariedad, libertad. Siendo así, ¿está usted de acuerdo con esta proposición?	117 (86%)	4 (2,9%)	15 (11%)	136 (100%)
b) Si enfatizamos en la característica autotélica del juego, que implica que el juego tiene fin en sí mismo, ¿está usted de acuerdo con esta característica en particular?	105 (77,2%)	19 (14%)	12 (8,8%)	
c) ¿Emplearía usted el juego, o consideraría que es correcto emplear el juego como herramienta, como estrategia didáctica en el contexto escolar?	127 (93,4%)	6 (4,4%)	3 (2,2%)	
d) El juego: ¿es una actividad lúdica?	124 (91,2%)	8 (5,9%)	4 (2,9%)	

Fuente: Elaboración propia (2024).

La tabla 6 muestra un par de preguntas. La primera hace alusión a si las personas considerarían si ‘eso’ a lo que se le llama ‘juego’ en el contexto escolar, no sea realmente juego y sí sean actividades lúdicas (genéricas). En relación con ello, una mayoría (55,1%; n=75), sostiene que sí lo creen de esa forma, mientras que un 8,1% no lo cree así, y un 34,6% admite no saber decirlo. La segunda pregunta expresada en esta tabla (6), inquiriere por saber si los informantes se sienten en capacidad de diferenciar conceptualmente entre las categorías de ocio, recreación, entretenimiento, tiempo libre y juego, sin ayuda de literatura. Una mayoría importante (74,3%; n=101), sostiene que sí estaría en capacidad de

hacerlo, mientras que las opciones 'No' y 'Se me complica un poco', quedaron con porcentajes de 7,4% y 18,4%, respectivamente.

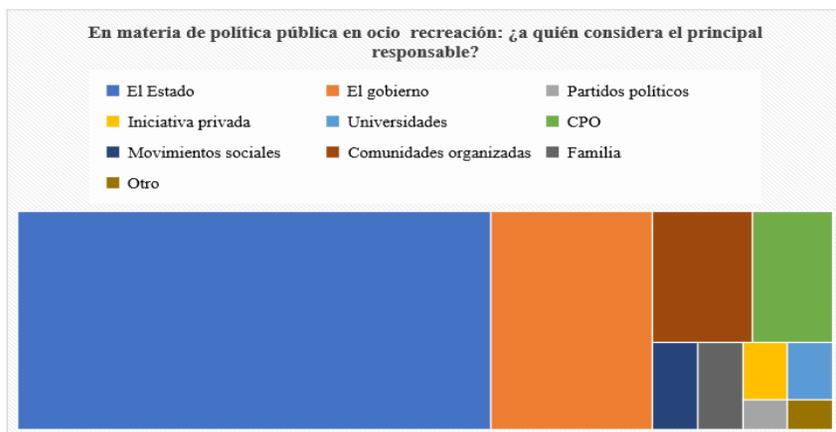
Tabla 6.
Juego en el contexto escolar

Pregunta	Sí	No	Tal vez	No sabría decirlo
¿Podría ser que, finalmente, lo que se usa en el ámbito escolar, no sea precisamente juego, y sí, actividades lúdicas?	75 (55,1%)	11 (8,1%)	47 (34,6%)	3 (2,2%)
Pregunta	Sí	No	Se me complica un poco	
Si necesitaríamos diferenciar conceptualmente las categorías de ocio, recreación, entretenimiento, tiempo libre y juego, ¿siente usted en este preciso momento, sin ayuda de literatura o material audiovisual, que podría hacerlo?	101 (74,3%)	10 (7,4%)	25 (18,4%)	

Fuente: Elaboración propia (2024).

Cuando se inquiriere por el principal responsable de la política pública en ocio y recreación, la mayoría de los informantes sostienen que se trata del Estado, seguido en orden decreciente por el gobierno, las comunidades organizadas y los colectivos de profesionales organizados, además de otros actores con menores niveles de responsabilidad (figura 2).

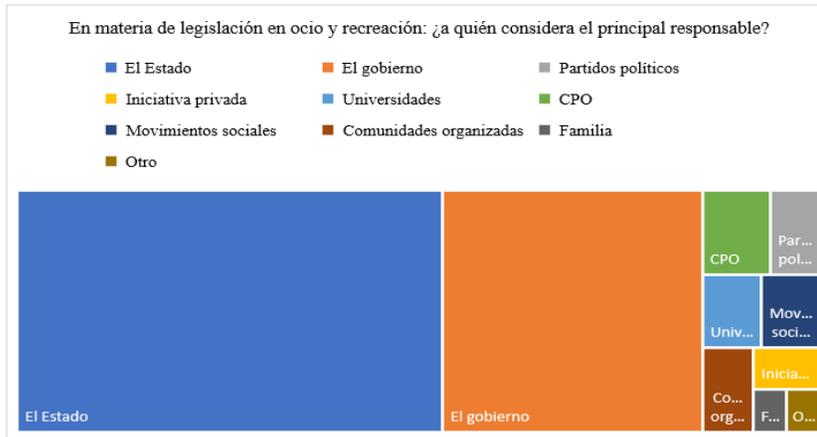
Figura 2.
Principal responsable de la política pública en ocio y recreación.



Fuente: Elaboración propia (2024)

Al preguntarse por el principal responsable de la legislación en ocio y recreación, los informantes consideran que se trata del Estado, seguido por el gobierno, y otros actores con menores niveles de responsabilidad (figura 3).

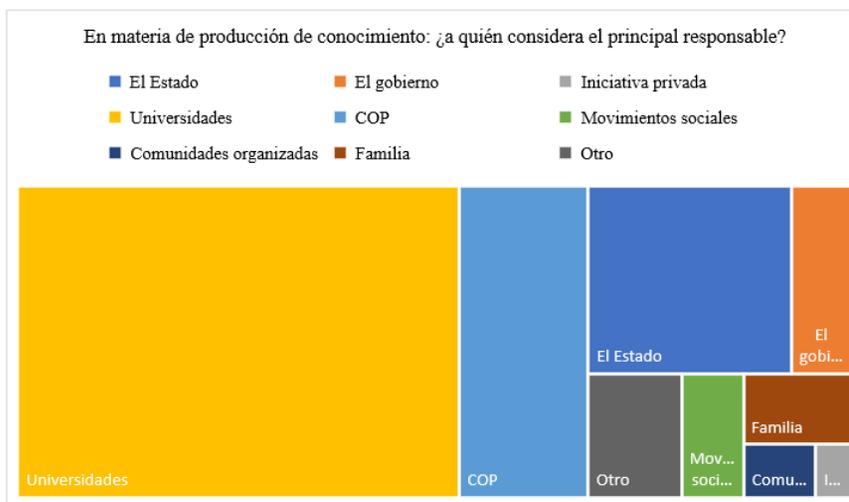
Figura 3.
Principal responsable de la legislación en ocio y recreación.



Fuente: Elaboración propia (2024).

Cuando se inquiriere por saber a quién adjudican la principal responsabilidad en relación con la producción de conocimiento en el campo del ocio y la recreación, los informantes apuntan hacia las universidades como principal responsable, seguidas por el Estado, los colectivos profesionales organizados y otros actores relevantes (figura 4).

Figura 4.
Principal responsable de la producción de conocimiento en ocio y recreación

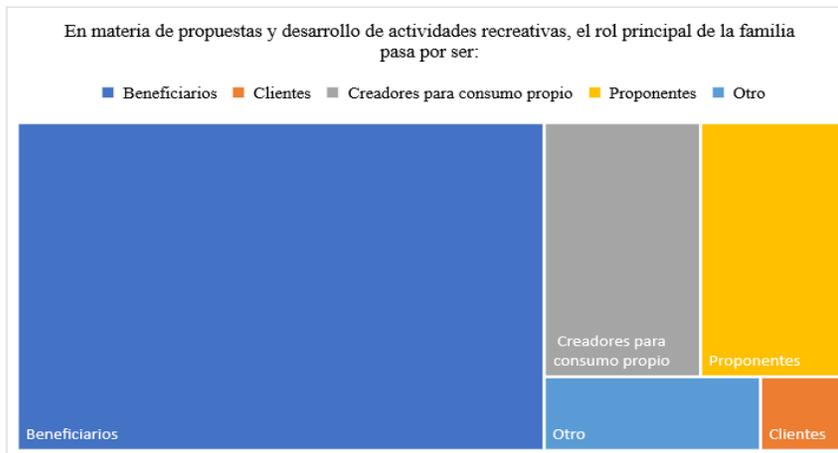


Fuente: Elaboración propia (2024).

Finalmente, y en relación con el rol principal de la familia en materia de propuestas y desarrollo de actividades recreativas, los informantes sostienen que, este sea el de 'beneficiarios', seguido por el rol de 'creadores para consumo propio', 'proponentes', y otros (figura 5).

Figura 5.

Rol principal de la familia en materia de propuestas y desarrollo de actividades recreativas.



Fuente: Elaboración propia (2024).

DISCUSIÓN

Los resultados de la presente investigación permiten un diálogo con la literatura científica disponible, y ofrecen una visión en relación con los imaginarios colectivos y las representaciones sociales que tienen los profesionales del campo del ocio y la recreación acerca de nociones y temas asociados a políticas públicas, legislación, producción de conocimiento, rol de la familia.

Destaca que, en el caso de los participantes, la gran mayoría tiene formación profesional, y una buena proporción de ellos, aduce tener alguna formación en el campo, formal o autodidacta.

Eso, de partida, permite afirmar que quienes están implicados en el campo del ocio y la recreación tienen, o parten de supuestos teórico-epistémicos, justo tal y como lo afirma Reyes (2014), esto es, que cada profesional del campo parte de presupuestos epistémicos que guían su labor profesional.

En relación con la categoría con la que los informantes definen la recreación, llama la atención que, de 11 categorías que fueron incorporadas al instrumento, 9 de ellas fuesen seleccionadas.

Lo resaltante de esta selección tan variada da cuenta de lo que, investigadores como Gerlero (2004), Quintero (2021) y Reyes (2023a), han alertado progresivamente en el tiempo, esto es, que existe una elasticidad conceptual en relación con la noción de recreación. Esto, a pesar de que, autores como Espiga (2013) apunten de la siguiente manera:

En el lenguaje cotidiano la recreación es sinónimo de entretenimiento, divertimento, actividad sin esfuerzo y no demasiado importante, que se desarrolla en un tiempo de poco valor social, en el tiempo no productivo, y se presenta como una actividad voluntaria (p. 8).

Rodríguez (2017), en torno a los conceptos de ocio, ociosidad y recreación, sostiene: “Ocio, ociosidad y recreación son conceptos estrechamente relacionados. No obstante, distan mucho de ser sinónimos” (sec. 1/1). Ahora, el uso de categorías diversas no representa, en sí, un problema, sin embargo, la cuestión se presenta cuando el uso es indiscriminado e indistinto, que es lo que ocurre en la literatura, debilitando así la corpulencia epistémica del campo, que no choca ni tiene por qué rivalizar con la riqueza y la diversidad de los enfoques que puedan existir. Mesa (2023), al referirse a esa diversidad, la explica en función de la existencia de enfoques distintos. No obstante, e independientemente de que puedan considerarse como enfoques, lo cierto es que los conceptos se siguen empleando de forma indiscriminada, y es lo que se advierte en la literatura científica.

Si bien es cierto, podría haberse incorporado una mayor cantidad de categorías en las propuestas conceptuales, lo cierto es que, para esta pesquisa, se ubicaron categorías en el instrumento según las frecuencias de uso en la literatura científica. Un comentario de los informantes a propósito del instrumento sugirió que faltó incluir la categoría ‘derecho’, no obstante, aunque se está de acuerdo en que la categoría ‘derecho’ es necesaria, no se incorporó al no ser una categoría de uso frecuente en la literatura científica al respecto, en los niveles de ocurrencia de las categorías incorporadas. Ello no quiere decir que el presente estudio haya invisibilizado la categoría, pero sí sugiere apuntar hacia la investigación en el campo de la recreación concibiendo esta última también como derecho.

Una serie de preguntas consultaba por la noción que tienen los informantes en relación con fundamentos teórico-epistémicos del campo, esto es, equivalencia en el uso de términos como recreación, ocio, juego, tiempo libre, entretenimiento, juego. En otro caso se consultó por cuestiones asociadas a la idea de una recreación positiva y/o una recreación negativa, del combate o de la promoción del ocio, oposición entre recreación y trabajo, sobre momentos exclusivos o no para la recreación.

Las respuestas de los informantes muestran que, hay percepciones distintas y divididas, o sea, hay pocas nociones en las que pareciera haber cierto consenso, por ejemplo: que la recreación y el tiempo libre no son sinónimos, que la recreación y el juego no son lo mismo, que las actividades artísticas y las actividades físicas pueden ser actividades recreativas (no que lo sean *per se*, sino que lo pueden ser). Sin embargo, hay casos en los que no se marcan diferencias relevantes, por ejemplo, en cuanto a la equivalencia de los términos ‘recreación’ y

‘entretenimiento’, en relación con la oposición o no entre el trabajo y la recreación, entre la existencia o no de una recreación positiva y una negativa, y entre la idea de una temporalidad exclusiva o no, para la recreación. Esto representa lo que ya destacaran Reyes (2023), por su parte, y Laguna (2018) por la suya, en torno a la falta de consenso epistémico en el campo, y la falta de acuerdos en el campo, respectivamente. Y, valga la pena acotar que el consenso epistémico no representa en modo alguno pensamiento único, como ya se ha acusado, por lo que, tal y como lo expresa Gomes (2014), se requiere del desarrollo de un pensamiento crítico en la formación de los profesionales en el campo del ocio y la recreación.

Una pregunta hacía alusión a la posibilidad de hablar de la existencia de una recreación positiva y de una recreación negativa. Esta pregunta viene a cuenta de la noción de la promoción o el combate del ocio, que, para los informantes, debe ser estimulado, promovido, no combatido. En el discurso oficial de políticos (y en ocasiones de profesionales de la educación), se sostiene que el ocio hay que eliminarlo, hay que combatirlo (Zamora, 2015), tal y como ya lo sostienen Suárez (2006) y Reyes (2012), esto es, que hay expresiones erróneas que se presentan de forma pública como que si se tratasen de una gran contribución, cuando en el fondo lo que se hace en materia de política pública no es coherente con lo que se dice y se discurrea. Y ello proviene de una confusión epistémica en el caso del ocio, y también en el caso de la concepción de recreación, que podría estar apuntando a ‘satisfactores’ humanos a propósito del desarrollo de actividades, no necesariamente saludable (en términos integrales).

En torno a la caracterización de actividades culturales y la actividad física estructurada (ejercicio físico) como actividades recreativas (o no), destaca que la mayoría de los consultados así lo refrenda. Sin embargo, tal acepción hace alusión a una posibilidad, en tanto estas actividades no lo son por naturaleza y composición. Si bien es cierto, podría esperarse que este tipo de actividades sean recreativas, ello depende de la persona en cuestión, del estado de ánimo y del momento en el que se realiza la actividad, o sea, de una predisposición lúdica, de la suma de varios factores que pasan a ser condicionantes definitorios de la experiencia, tal y como lo expresan Hernández y Gallardo (1994), Waichman (2000), Pérez (2003), Mateo (2014), Reyes (2014), respectivamente en sus reportes de investigación. Sin embargo, más allá de esto, destaca que, cuando se generan proyectos y planes recreativos, lo curioso es que estos se detengan en un tipo de actividades específicas (actividades lúdicas grupales, de concentración, de reacción-acción, cantos, rondas, etcétera), sin abordar el grueso de las actividades que tendrían características recreativas (Reyes, 2020). Entonces, si se comprende que la diversidad de actividades artísticas y actividades físicas pueden contribuir, lo ideal sería incorporarles con mayor énfasis en las propuestas, proyectos y planes.

Al considerar la noción de ‘juego’, destaca que los informantes, en su mayoría, definen el juego como una actividad lúdica, tal y como lo refrendan Mercado (2009), Huizinga (2012), Mantilla (2016), Reyes (2022), entre otros. Así mismo, la gran mayoría de los informantes considera que la autotelia, la espontaneidad, la voluntariedad y la libertad, son características definitorias del juego, características que son aportadas por teóricos referentes como el caso de Mercado (2009), Huizinga (2012), Mantilla (2016). Reyes (2022), en relación con ello, apunta:

(...) en Piaget (1961) y Vygotski (1967), el juego es natural y espontáneo. En Lapierre (2008), este es espontáneo; en Huizinga (2012), el juego es libre, autotélico, voluntario, limitado en tiempo y espacio; en Caillois (1986), el juego sería libre, espontáneo, no productivo, incierto, voluntario, ficticio y reglamentado, en Wallon (1977), el juego es una experiencia espontánea sin operativos escolares, además de un fenómeno socioemocional fundamental. En Reid (2012), el juego es autotélico, y en Meier (1980), el juego es autotélico y no instrumental; en Vidart (1995), el juego es voluntario; en Buytendijk (2003), el juego se da libremente, es espontáneo, autónomo, además de carecer de propósito alguno; en Mercado (2009), el juego es autotélico, libre, memorable, voluntario, ficticio (p. 5).

No obstante, en torno a ello, sí llama la atención que, siendo que una mayoría reconoce las características ya mencionadas, posteriormente afirman que emplearían el juego como una estrategia didáctica, lo que genera una contradicción de carácter epistémica, según lo refieren Mantilla (2016), Reyes (2022), Torrebadella y Brasó (2022). O sea, si el juego es autotélico, entonces no sería coherente considerarlo como una estrategia didáctica, en tanto pierde su esencia. De allí la relevancia de lo que sostiene Mercado (2009), en función de que, al hablar del entorno escolar, es necesario diferenciar el juego de otras actividades lúdicas.

De acuerdo con Mercado (2009), Reyes (2022), Torrebadella y Brasó (2022), lo que estaría en escena en el contexto escolar, serían actividades lúdicas para la constitución de ciertos aprendizajes. De hecho, Reyes (2022) advierte que hay mucha literatura que está siendo publicada sin que a estas contradicciones teórico-epistémicas se les haya puesto atención, esto es, literatura que reconoce estas características fundamentales, que cita autores que las refrendan, pero que después, en el mismo texto, plantea intervenciones escolares en términos curricularizados a partir de algo a lo que llaman ‘juego’.

De acuerdo con Elizalde y Gomes (2010), existe una digresión que pareciera ser ‘paradójica’ entre los elementos conceptuales y los procedimentales en el campo del ocio y la recreación en América Latina, dado que, como apuntan:

Paradojalmente, en muchos casos los discursos conceptuales sobre la recreación son más elaborados que sus prácticas, ya que no en raras ocasiones las implementaciones concretas no consiguen escapar del activismo, de un hacer por hacer, carente de los contenidos educativos que se postulan (p. 6).

O sea, según lo planteado por Elizalde y Gomes (2010), hay propuestas teóricas que vienen siendo bastante ponderadas, pensadas, no obstante, lo que se termina haciendo en el campo, no escapa del activismo que ha sido cuestionado al campo, mucho más allá, incluso, de que, en la teoría, puedan darse nuevos alcances, sentidos, significaciones y proyecciones al ocio, la recreación, y sus elementos fundacionales.

En una investigación en torno a imaginarios de estudiantes, profesores y directivos, sobre la recreación, tanto estudiantes como los profesores sostienen que se sienten 'atrapados' en la escuela (Carreño et al., 2012). Estos últimos afirman:

Parece ser que el tiempo en la escuela no tiene posibilidad del azar, todo se encuentra fríamente calculado. En este sentido, hasta las actividades de diversión son planeadas con antelación, nada se deja a la espontaneidad: el horario, el reloj, el control van unidos a la organización escolar (p. 117).

Con respecto al rol principal en varios aspectos, destaca que, en cuanto a la generación de políticas públicas se refiere, la mayoría de los informantes apunta hacia el Estado, de la misma forma en la que Picco (2018) y San Salvador (2000) definen la política pública como intervención del Estado; cuando se inquiriere por el rol principal en la legislación en el campo, nuevamente es el Estado, el más requerido. Cuando se apunta hacia la producción de conocimiento, se apunta hacia las universidades, y cuando se apunta al rol principal de la familia en relación con el desarrollo y propuestas de actividades recreativas, se apunta hacia que estas deben ser principalmente beneficiarias. Con respecto a esto, hay varios elementos a destacar.

En primer lugar, si bien es cierto se apunta hacia el Estado, es posible que la noción de Estado está mucho más asociada a la noción de gobierno, en una confusión que no es menor, tal y como lo destaca Reyes (2023c), en la relación propositiva de una matriz epistémica de la política pública, en la que se concibe al Estado como una figura política en la que, un conjunto de actores relevantes, necesarios e indiscutibles, interactúan bajo códigos consensuados.

Así, el Estado vendría a ser la conjunción de: a) población; b) territorio; c) instrumentos jurídicos (corpus regulador); d) instituciones; e) el gobierno. Bajo esta

lógica se desprenden tres perspectivas de la política pública, esto es: 1) una en la que la política pública es una construcción colectiva, consensuada, compartida (por todos los estamentos constitutivos del Estado); 2) una en la que la política pública es generada a partir de equipos especialistas como asesores técnico-políticos del gobierno; 3) una en la que la generación de política pública es tercerizada y las instituciones del Estado fungen como reguladoras y contratistas. Siendo así, la propuesta hecha apunta hacia la constitución de una política pública en ocio y recreación que considere una construcción a partir de la experiencia y la participación ciudadana, esto es, una política generada a partir de la construcción colectiva, consensuada y compartida, que implica, sobre todo, la participación protagónica y real de múltiples actores de todos los sectores interesados en todas las instancias de la política pública.

Esta perspectiva es compartida por Simioni (2009), quien ya había planteado la necesidad de generar políticas públicas democratizadoras y democratizantes en el ámbito del ocio y la recreación, dejando de lado la perspectiva de la política pública tutelada. Y es una propuesta similar a la advertida en *Colectivo Ocio y Recreación a la Constitución de Chile* (2023).

Lo mismo ocurre en relación con la legislación, que, si bien es materia de quienes tienen competencia en el área, esto es, poder ejecutivo y poder legislativo (Ministerio de Educación, 2016), en una sociedad democrática, esta no puede generarse sin el concurso y la participación de la ciudadanía, de la sociedad en su conjunto. De hecho, en varios países del mundo ya existen leyes de participación ciudadana, en la que se incluyen especificaciones sobre esta participación en asuntos que conciernen a la ciudadanía, como políticas públicas y leyes.

En relación con la producción de conocimiento en ocio y recreación, son las universidades, las consideradas como las principales responsables, lo que también ha sido advertido en Gomes et al. (2013). Aunque hablando de forma genérica, Vizcaíno y Muñoz (201), Osorio et al. (2022), sostienen que las universidades tienen ese rol principal en la sociedad, y Pérez (2009), aunque refrenda tal postura, sostiene que las universidades no tienen el monopolio en la producción de conocimientos, lo que, de alguna forma, es coherente con lo que declarasen en las respuestas los informantes, dado que, si bien es cierto, las universidades fueron la principal respuesta, también fue adjudicada tal responsabilidad (en menor grado) a otros actores relevantes como los COP, los movimientos sociales, entre otros.

Por último, pero no por ello, menos importante, resalta que, en cuanto al rol principal de la familia, la mayoría de los informantes consideran que sea el de beneficiarios, mucho más que el de creadores para consumo propio. Esta percepción de los informantes hace alusión al rol que históricamente se ha asignado a la población, a las comunidades, a la familia, y tiene mucho que ver con el ejercicio de la política pública. Reyes (2014), al respecto, comenta que la

dependencia cultural proviene, precisamente, de esa asignación de rol de beneficiarios (a la familia) en relación con procesos que deben ser autónomos, como la recreación. Esto es, la familia, y tampoco ninguna persona necesitan, sí o sí, de institución alguna, de una empresa, o de alguien externo que dirija sus actividades recreativas. Claro está, esta posición no exime al Estado de su responsabilidad de generar instancias multidimensionales para garantizar el derecho a la recreación, pero tampoco puede postrar a la ciudadanía en calidad de beneficiarios.

La dependencia cultural, es dependencia, venga de donde venga. Y, tal y como lo expresa González (2020), la creación de propuestas recreativas en la familia, es tarea principal de la familia, no del Estado, tampoco del sector privado, o de cualquier otro sector. Da Costa et al. (2020), destacan la importancia de la familia en los procesos recreativos de quienes la constituyen, apuntando al sistema vincular, pero también a la provisión de espacios, momentos, actividades llenas de significado para el disfrute en familia, consolidando la unión, el refuerzo y la vuelta a la calma. La concepción de ocio y recreación que ha cobrado fuerza en América Latina en los últimos años, apunta hacia una que tributa hacia la autonomía personal y la libertad colectiva, apunta hacia una que comparte inquietudes y preocupaciones en torno a la dependencia cultural en un intento por descolonizar los imaginarios y las prácticas sociales, hacia una que refunda la participación ciudadana hacia una de carácter protagónico y que la sitúa en las comunidades y en la familia (Reyes, 2014, 2020, 2023b).

CONCLUSIONES

Tal y como fue destacado, los imaginarios colectivos se constituyen a partir de representaciones sociales. Estas pueden generarse a partir de la evidencia científica, como suele ocurrir, pero se nutren con mayor fuerza de creencias transmitidas y compartidas entre pares. El imaginario se constituye a partir de esa consolidación e influyen en la práctica social profesional colectiva en cuestión. En el campo del ocio y la recreación no es diferente, y es lo que se ha podido comprobar en este estudio. Los profesionales del ocio y la recreación considerados en el estudio, tienen un bagaje formativo importante, ya sea de forma especializada, o sea de forma autodidacta, y esto dice mucho del interés de consolidar el campo, de profesionalizarlo cada vez más y de su correlativo avance.

Se advierte que, al usar el término 'recreación', e intentar definirlo, este es asimilado con una diversidad de nociones con las que, aunque dialogue, no comparte sinonimia. Sin embargo, los informantes adjudican esas sinonimias. No hay marcajes de tendencia claros con referencia a algunas cuestiones nocionales en ocio y recreación, como, por ejemplo: trabajo y recreación; recreación positiva y recreación negativa; temporalidad exclusiva para la recreación o no, entre otros, además de que, parece haber consenso en algunos otros casos, como que: el juego y la recreación no sean lo mismo, o que las características del juego sean

las que reconoce la literatura científica. Pero, así como se advierte eso, también se advierte la existencia de dos tipos de incoherencia epistémica. En primer lugar, al existir una separación relevante entre algunas nociones asociadas al ocio y la recreación, y aquello que creen los profesionales; y, en segundo lugar, entre aquellos que creen los profesionales y lo que finalmente se hace. Ello, sin duda, representa un desafío no menor para avanzar en la consolidación de un campo que, en América Latina, ha mostrado un crecimiento importante en las últimas tres décadas.

Parece importante considerar que, la responsabilidad en varios mecanismos y procesos necesarios en ocio y recreación, como son, la generación y concreción de políticas públicas, la legislación y la producción de conocimientos, están focalizados mayoritariamente, siendo que podría ser mucho más compartida en términos de una amplia colectividad social. Y, en función del rol de la familia en el desarrollo de actividades recreativas, dado que los informantes apuntan a un rol de beneficiarios, valdría rescatar que la concepción de ocio y recreación que va venido cobrando fuerza en los últimos años en la región, apunta hacia un ocio y una recreación que tiene como puntal, la autonomía, la autoregulación, la participación protagónica ciudadana, el empoderamiento popular, entre otros.

Agradecimientos

A FUNDABRIC por permitir la aplicación del instrumento en el III Congreso Internacional de Recreación y Ocio; a los informantes por su participación, y por los comentarios finales dejados en el instrumento.

Conflicto de intereses

El autor declara no tener conflicto de intereses.

REFERENCIAS

- Acuña, M. y Mauriello, A. (2013). Recreación y educación ambiental: algo más que volver a crear. *Revista de Investigación*, 37(78), 213-230. <https://short-url.uk/ArXp>
- Asociación Médica Mundial (2013). *Declaración de Helsinki de la AMM –Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. [Consulta: 10-9-2023]. <http://www.redsamid.net/archivos/201606/2013-declaracion-helsinki-brasil.pdf?1>
- Baczko, B. (1999). *Los imaginarios sociales. Memorias y Esperanzas Colectivas*. 2ª ed. Ediciones Nueva Visión.
- Bertoni, F. (2021). Escapes into nature or green reclusion? Slacklining, non-urban imaginaries, and the potential of bodies in the city. *Annals of Leisure Research*, 25(4), 508-528. <https://doi.org/10.1080/11745398.2021.1934883>
- Carreño C., J. M.; Rodríguez C., A. B. y Gutiérrez, P. (2012). Representaciones

- sociales e imaginarios en torno a la escuela, la recreación, el tiempo libre y el ocio en tres escuelas de la ciudad de Bogotá. *Lúdica Pedagógica*, 2(17), 114-119. <https://short-url.uk/yKNc>
- Castoriadis, C. (2007). *La institución imaginaria de la sociedad*. Tusquets Editores.
- Cegarra, J. (2012). Fundamentos teórico-epistemológicos de los imaginarios sociales. *Cinta de Moebio*, 43, 1-13. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100001>
- Colectivo Ocio y Recreación a la Constitución (2023). *Derecho al ocio, la recreación y el tiempo libre. Claves para el desarrollo y el buen vivir*. Del autor. [Consulta: 19-2-2024]. <https://short-url.uk/yKNO>
- Da Costa R., F. M.; Pereira M., A. P. & De Moraes, N. A. (2020). A vivência do lazer em família. *Revista da SPAGESP*, 21(2), 97-110. <https://short-url.uk/ArWY>
- Díez, L. (2022). Aportes de la historia de las ideas latinoamericanas a los estudios de ocio y recreación. *Minka*, 4, 35-39. <https://short-url.uk/ArWT>
- Elizalde, R. y Gomes, C. L. (2010). Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. *Polis*, 26(64), 1-19. <https://short-url.uk/As3J>
- Espiga, H. (2013). *Recreación. Propuestas para una escuela en juego*. Ministerio de Desarrollo Social.
- Galicia A., L. A.; Balderrama T., J. A. y Navarro, R. E. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Apertura*, 9(2), 42-53. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.993>
- García R., G. O. (2019). Aproximaciones al concepto de imaginario social. *Civilizar*, 19(37), 31-42. <https://doi.org/10.22518/usergioa/jour/ccsh/2019.2/a08>
- García-Muñoz, C. M. & Gómez-Gallego, R. A. (2021). Epistemological Approach to Social Imaginaries, as an Analytical Category within Social Science. *Revista Guillermo De Ockham*, 19(2), 219–232. <https://doi.org/10.21500/22563202.4807>
- Gerlero, J. (2004). *¿Ocio, tiempo libre o recreación?* Editorial de la Universidad Nacional del Comahue.
- Gomes, C. L. (2014). El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales. *Polis*, 13(37), 363-384. <https://www.scielo.cl/pdf/polis/v13n37/art20.pdf>
- Gomes, C. L.; Baranowski P., G.; Elizalde, R. y Noronha, V. (2013). Políticas públicas de ocio y recreación. Investigando la temática en el contexto de cinco maestrías latinoamericanas. *Revista Argentina de Economía y Ciencias Sociales*, XV(20), 73-93. https://grupootium.files.wordpress.com/2013/06/re-2013_07-gomesyotros.pdf
- González O., Y. M. (2020). *La promoción y la práctica de actividades físicas y recreativas en niños y niñas de 6 a 8 años. Implicación de la familia*. [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. <https://short-url.uk/yKMy>

- Hernández V., M. y Gallardo G., L. (1994). Marco conceptual: las actividades deportivas-recreativas. *Apunts*, 37, 58-67. <https://short-url.uk/ArWw>
- Huizinga, J. (2012). *El homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Laguna C., G. V. (2018). *Derecho a la recreación en la niñez chilena: análisis de la oferta programática de actividades físicas y deporte recreativo*. [Tesis de maestría, Universidad de Chile]. <https://short-url.uk/yKMI>
- Lawshe, C. (1975). A quantitative approach to content validity". *Personnel Psychology*, 28, 563-575. <https://r.issu.edu.do/?l=11886i8E>
- Lema, R. y Machado C., L. A. (2013). *La recreación y el juego como como intervención educativa*. Espiritu Guerrero Editor.
- Low, T.; Miller, M.; Doran, A. & Hardwick, L. (2020). Women's outdoor adventure experiences on Instagram: exploring user-generated content. *Annals of Leisure Research*, 25(3), 374-398. <https://doi.org/10.1080/11745398.2020.1815068>
- Maëlle, L. (2021). Cycling as a necessity or as a choice? Evolution of the cyclists' profiles and the mobility's social imaginaries in Bogotá. *T2M Annual Conference Mobilities in Transition, noviembre, 2021*. Lisboa, Portugal. [Consulta: 18-2-2024]. <https://hal.science/hal-03417788/>
- Mantilla, L. (2016). *Biopolítica en el juego y el jugar*. Universidad de Guadalajara.
- Martínez M., A. y Ríos R., F. (2006). Los Conceptos de Conocimiento, Epistemología y Paradigma, como Base Diferencial en la Orientación Metodológica del Trabajo de Grado. *Cinta de Moebio*, 25, 111-121. <https://short-url.uk/ArUf>
- Mateo S., J. L. (2014). Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios. *Revista EFDeportes*, 19, 196. <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Mercado, L. (2009). *Juego y recreación en educación. Un manual de reflexión*. Editorial Brujas.
- Mesa C., G. (2023). Breves respuestas a grandes preguntas sobre la recreación. En: V. A. Molina B. y L. A. Aguirre C. (Comps.). *Campo de conocimiento y saber del ocio y la recreación. Lugares de enunciación de los actores en Colombia*, pp. 101-124. Editorial Kinesis.
- Ministerio de Educación (2016). *La ley y su proceso de formación*. Del autor. [Consulta: 19-2-2024]. <https://short-url.uk/yKNp>
- Molina B., V. A. y Aguirre C., L. A. (2023). (Comps.). *Campo de conocimiento y saber del ocio y la recreación. Lugares de enunciación de los actores en Colombia*. Editorial Kinesis.
- Murcia P., N. y Jaramillo E., L. G. (2005). Imaginarios del joven colombiano ante la clase de Educación Física. *Revista EFDeportes*, 10(83). <https://short-url.uk/yKK3>
- Osorio, E. (2014). El campo de la recreación y el ocio: su configuración como un movimiento por la emancipación y el buen vivir. En: Universidad de Colima (Ed.). *Memorias del Encuentro Internacional de Organismos Expertos en Cultura Física*, pp. 30-41. Universidad de Colima.

- Osorio V., B.; Zuñiga M., S. y Restrepo M., L. (2022). Producción de conocimiento en instituciones de educación superior: Un análisis comparativo entre grupos de investigación de artes y humanidades e ingeniería. *El Ágora USB*, 22(2), 673-691. [10.21500/16578031.5476](https://doi.org/10.21500/16578031.5476)
- Peralta A., R.; Medina V., R. T.; Osorio C., E. y Salazar C., C. M. (2015). (Coords.). *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica*. Puertabierta Editores.
- Pérez D., F. (2009). *La responsabilidad social universitaria*. Universidad de Huelva.
- Pérez S., A. (2003). *Recreación: fundamentos teórico-metodológicos*. Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo".
- Picco, D. (2018). Las políticas recreativas orientadas a la población adolescente en la Argentina. *Revista Debate Público*, 8(15-16), 83-94. <https://short-url.uk/ArTR>
- Prieto R., E. (2009). *Imaginarios y representaciones sociales de recreación en los estudiantes que cursan recreación de la Universidad Pedagógica Nacional*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional, Colombia]. <https://short-url.uk/yECE>
- Quintero R., M. (2021). Aporte a la construcción del concepto de recreación como campo de conocimiento desde las realidades latinoamericanas. *Revista Con-Ciencias del Deporte*, 1(1), 106-130. <http://revistas.unellez.edu.ve/revista/>
- Reyes R., A. D. (2023a). La recreación en Babel: entre la constitución del campo y la encrucijada epistémica. *Retos*, 49, 279-291. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.98451>
- Reyes R., A. D. (2023b). Trazas del colonialismo intelectual en los estudios de ocio y recreación en Latinoamérica. *World Leisure Journal*, 65(4), 447-453. <https://doi.org/10.1080/16078055.2023.2268484>
- Reyes R., A. D. (2023c). Políticas públicas. Desde su concepción hasta una matriz epistémica propositiva. *Revista Idelcoop*, 240, 34-57. <https://short-url.uk/ArTE>
- Reyes R., A. D. (2022). Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura moderna. *Entramado*, 18(1), e-8232. <https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.1.8232>
- Reyes R., A. D. (2020). *La recreación en Venezuela. Insumos para el debate*. Universidad Adventista de Chile; IMREC & REVIIR.
- Reyes R., A. D. (2014). Cultura de la recreación, democracia y conciencia política. *Educación*, 23(44), 88-111. <https://doi.org/10.18800/educacion.201401.005>
- Reyes R., A. D. (2012). *Teoría de la recreación. Claves para su resignificación*. [Tesis doctoral no publicada]. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

- Reyes R., A. D. y Espinoza C., J. A. (2023). Abordaje de la Educación Física en colegios adventistas de ocho países sudamericanos en el año 2020. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 12(45), 224-246. <https://doi.org/10.5377/farem.v12i46.16488>
- Rodríguez R., E. (2017). Ocio, ociosidad y recreación en América Latina. Crítica y Resistencias. *Revista de conflictos sociales latinoamericanos*, 5, 159-176. <https://www.criticayresistencias.com.ar/revista/article/view/62/295>
- Riffo-Pavón, I. (2022). Imaginarios sociales, representaciones sociales y representaciones discursivas. *Cinta de Moebio*, 74, 78-94. <http://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2022000200078>
- San Salvador D-V D., R. (2000). *Políticas de ocio. Cultura, turismo, deporte y recreación*. Universidad de Deusto.
- Simioni, M. (2009). Políticas públicas recreativas: ¿tuteladas o democratizadoras? *Revista EFDeportes*, 14(137). <https://short-url.uk/ArXC>
- Suárez, S. (2006). La recreación en el discurso de las políticas locales. *Aportes y Transferencias*, 10(2), 69-82. <https://www.redalyc.org/pdf/276/27610206.pdf>
- Svenson, S. R. (2015). *Chasing leisure: a hermeneutic of late modernity*. Waterloo University. [Consulta: 18-2-2024]. <https://short-url.uk/ArTt>
- Torreadella, X. y Brasó, J. (2022). La libertad vigilada. En torno a la invención del juego educativo en España. *Márgenes*, 3(1), 25-44. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v3i1.12795>
- Tristán-López, A. (2008). Modificación al modelo de Lawshe para el dictamen cuantitativo de la validez de contenido de un instrumento objetivo. *Avances en Medición*, 6, 37-48. <https://r.issu.edu.do/l?l=11900mF6>
- Tunestad, H. (2023). Serious leisure imagineries: the construction of tourists, locals and localities in scuba diving tourism. *Tourist Studies*, 23(3), 247-265. <https://doi.org/10.1177/146879762311931>
- Vargas R., A. y Gómez S., E. A. (2018). Los imaginarios sociales respecto a la recreación en un grupo de empleados de una empresa dedicada al campo recreativo. *Expomotricidad 2018*, 672-677. Memorias del 2º Congreso de ocio y recreación: la formación como experiencia valiosa en la construcción de tejido social. Universidad de Antioquia, 2018. <https://short-url.uk/yKJl>
- Vizcaíno, M. y Muñoz, R. (2018). El rol de las universidades en la producción de conocimiento: su compromiso, calidad y pertinencia. En: M. Vizcaíno y R. Muñoz (Eds.). *Las universidades como productoras de conocimiento en Colombia* (pp. 19-62). Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. <http://dx.doi.org/10.16925/9789587601060>
- Waichman, P. (2000). *Tiempo libre y recreación. Un desafío pedagógico*. Editorial CCS.
- World Leisure Organization (2023). *Board of Directors*. [Consulta: 18-2-2024]. https://www.worldleisure.org/board_of_directors/
- Zamora, R. (2015, 23 de octubre). *El ocio: una oportunidad para las ciudades de América Latina*. [Consulta: 20-2-2024]. <https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/ocio/>