



EXPERIENCIAS DE OCIO SATISFACTORIAS EN PREESCOLARES

Carolina Carmona Hernández¹

Resumen

Esta investigación plantea primeramente el problema de la falta existente entre los niños al no vivenciar actividades diversas, potenciadoras de su desarrollo, entonces, sus conductas y actitudes son rutinarias, y desprovista de diversidad en sus prácticas de ocio así entonces se coarta en los niños el goce, disfrute y la satisfacción de la experiencia de ocio satisfactoria. Se plantea como objetivo, comprobar si la participación de los niños en las diferentes dimensiones del ocio tiene consecuencias en las experiencias de ocio satisfactorias en la edad preescolar y para cubrirlo se enmarcarán aquellas definiciones sobre ocio, las cinco dimensiones del ocio, el aburrimiento en ausencia del ocio y por otro lado se describirá qué es una experiencia de ocio y cuáles son las características que la pueden denotar como tal. Esta investigación es cuantitativa, de tipo descriptiva, transversal ya que se aplicó en una sola ocasión a niños de cuatro, cinco y seis años un instrumento que mide las variables dimensiones del ocio y experiencia de ocio satisfactorio y en una ocasión a niños en edad preescolar. Los resultados permiten concluir que la participación en la dimensión creativa es la que les permite vivenciar en mayor medida experiencias de ocio satisfactorias

¹ Primer lugar del área Ciencias Sociales y Humanidades, categoría Abierta. Seudónimo: Carodipia.carolinacar82@yahoo.com

Palabras clave: Ocio, ocio humanista, dimensiones del ocio, experiencia de ocio, experiencia de ocio satisfactoria.

Abstract

This research raises first the problem of lack between children to not experience different activities and enhancing their development, their behavior and attitudes are routine, and devoid of diversity in their leisure practices and then restrict the enjoyment of children, enjoyment and satisfying leisure experience.

Therefore seeks to check whether the participation of children in the different dimensions of leisure has implications satisfying leisure experience in preschool and will be framed to cover those definitions on leisure, the five dimensions of leisure, boredom in the absence leisure and otherwise be described what a leisure experience and what are the characteristics that might indicates such.

This research is quantitative, descriptive, transversal and was applied only once to children between four, five and six years an instrument that measures the variables dimensions of leisure and satisfying leisure experience to preschoolers.

The results suggest that participation in the creative dimension is what allows them to live higher satisfying leisure experiences.

Keywords: Leisure, leisure humanist, dimensions of leisure, leisure experience, satisfying leisure experience.

Introducción

En esta población han surgido algunas problemáticas respecto a la necesidad de contar con mayores posibilidades para generar mayores experiencias de ocio satisfactorias, ya que pasan tardes aburridas y rutinarias, en muchas ocasiones quedan solos o a cargo de sus hermanos, abuelos o familiares quienes en la mayoría de los casos no cuentan con una guía para el desarrollo de competencias del ocio de los niños.

El objetivo principal de esta investigación fue comprobar si la participación de los niños en las diferentes dimensiones del ocio es consecuente con las experiencias de ocio satisfactorias.

Los niños de edad preescolar amplían sus habilidades motrices incrementando también su fuerza, un ejemplo dentro del Programa de Educación Preescolar 2004 sobre las manifestaciones motoras que desarrolla el niño en esta edad es: "Controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos, alternando diferentes velocidades, direcciones y posiciones, utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, rodar y capturar" (SEP, 2004, p.110).

Referente a las particularidades del lenguaje oral, es muy común que el niño hable libre y

espontáneamente, que observe y se manifieste, y también se desarrolla la escucha y la reflexión, estos son aprendizajes significativos construidos de manera personal con adultos y/o en compañía de sus pares. Si él logra conocer más contextos, entonces aumentará su léxico y logrará apropiarse del lenguaje más rápidamente, esto permitirá que el niño mejore sus capacidades cognitivas (incluyendo el lenguaje escrito) y expresivas, así podrá experimentar diversas formas para manifestar sus deseos, emociones, ideas y pensamientos, para obtener lo que desea o también para enfrentar sus conflictos, por lo que durante este proceso, tendrá la necesidad natural de organizar su pensamiento para un mejor desempeño. (SEP, 2004).

Otro elemento esencial para su desarrollo personal y social, es la identificación de su sexo y algunas diferencias entre hombres y mujeres, la experimentación, su expresión y el control de las diversas emociones que le ayudan a reconocerse, platica sobre aquellas cosas que le gustan o le gustarían, aprende a reconocer sus éxitos y la satisfacción que le causan o la necesidad de un mayor esfuerzo para lograrlo, empieza a cuidar de su persona y de sus pertenencias, todo ello con el fin de conformar su auto-concepto. Además, participa en actividades con reglas y normas tanto en familia como en la escuela, conoce sobre las consecuencias a sus acciones y reconoce la importancia del respeto, la



honestidad, la verdad, la justicia y la amistad. (SEP, 2004).

La expresión artística es otro elemento que a esta edad detona y guía su sensibilidad, iniciativa, imaginación, creatividad y curiosidad. Al principio se enfoca a la parte personal, a su expresión corporal y su control, la expresión de sus ideas, lo que piensa, siente, o imagina y reconoce los recursos con lo que logra hacerlo. La sensibilización que provoca la observación o creación del arte en el niño, le permite admirarla y comprenderla a su manera, hacerse partícipe o representarla, desde aquellas expresiones culturales antiguas o pasadas hasta las más innovadoras (SEP, 2004).

Otro elemento es el conocimiento sobre el mundo natural y social, y la curiosidad y la capacidad de asombro son particulares en un niño de esta edad, siempre hace múltiples preguntas como ¿eso qué es?, ¿para qué?, ¿por qué?, y cualquier interacción con el medio será motivo de una serie de variadas preguntas y explicaciones.

Al revisar el desarrollo psicosocial del niño preescolar según Erikson (1997), en la etapa III se resaltan los aspectos personales y sociales, analizando como crisis psicosocial la Iniciativa – culpabilidad, considera como fortaleza el ser propositivo y como patología la inhibición. Se refiere a las crisis psicosociales como el “desarrollo del individuo de afrontar y dominar cierto problema fundamental, que es un dilema en ella.”(Maier, 2003, p.36), y así cuando aprende a resolver y dominar la crisis o dilema, entonces se vuelve capaz para continuar a la siguiente etapa.

Y explica Erikson, “Iniciativa es feliz y valiente, pero cuando esta se apaga, le sigue un sentimiento fuerte de decepción. La iniciativa en sí es entusiasta y llena de vida mientras esta dura, pero al final el promotor de la misma se apaga, y constantemente queda con un sentimiento de culpa e insuficiencia” (1997, p.108).

De esta forma comienza a analizar y comparar entre una u otra decisión que pudiera tomar, principalmente el medio social le hace ver qué puede pasarle, Erikson propone la creación de dos escenarios de sí mismo, uno positivo y uno negativo o fatal y con estos, el niño será capaz de establecer su propio criterio hacia



el camino de la iniciativa o de la culpa, “una persona en un camino hacia adelante con deseo de expansión y haciéndose valer en su casa y en su cultura; y una (más fatal) imagen negativa, sobre cuál de ellas se supone que no debería ser (o mostrar)” (1997, p.46).

Todas estas características presenciadas en la infancia permiten en el ser humano un manejo más certero de sus pensamientos y acciones, en estas etapas los niños van probando conductas que le producen efectos ya sean positivos o negativos, de esta forma se preparan para ser aceptados por sus pares y luego por los adultos cercanos, forjando un marco de criterios para su toma de decisiones en un entorno social.

Entonces se da en el niño esta relación de experiencias, individuales primeramente y luego comunitarias, que le sucedieron y que le servirán para poder anticipar de alguna manera las acciones en el presente o futuro.

“Un ser humano, por lo tanto, es siempre un organismo, un yo y un miembro de la sociedad” (Erikson, 1997, p.27). Consecuentemente todo ser humano es parte de ello y para entender el significado psicosocial, “debemos recordar primero que las etapas de la infancia prolongada (con toda

su variabilidad instintiva) y la estructura de las comunidades son parte de un desarrollo evolutivo y debe estar construido un potencial para servir a cada uno" (Erikson, 1997, p.27), con sus rasgos individuales distintivos y como únicos de su sociedad.

En el mismo tenor, se señala la "necesidad de experimentar la variedad de ambientes culturales y visión del mundo, tomándolo así como necesidad para detonar las reacciones que permitirán al niño guiarse mejor en la vida" (Erikson, 1997, p. 31).

Por lo antes mencionado, se considera al ocio en nuestros días, tiene un gran peso, tan es así que ahora se considera en muchos países

la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, y una mayor felicidad." (Citado en Cuenca, 2004, p.31).

Cuenca también menciona que el ocio "es una experiencia gratuita, necesaria y enriquecedora de la naturaleza humana", "es sinónimo de ocupación gustosa, querida y por consiguiente libremente elegida" (2000a, p.15).

Para Edginton, el ocio es un "constructo multidimensional en el que uno se siente relativamente libre de restricciones, tiene un sentimiento de efecto positivo, está motivado



como un derecho de cualquier ciudadano. Aunque en la realidad, "Parte de la población lo considera de un modo tradicional, como descanso y diversión, mientras para otra buena parte es motivo de identidad, autorrealización y sentido" (Cuenca, 2000a, p.16).

El ocio tiene varios significados y definiciones como la encontrada en la Carta de World Leisure Recreation Association, la cual lo define como "un área específica de

por fuerzas internas, y permite el ejercicio de las competencias percibidas" (2005, p.7).

El Instituto de estudios de ocio de la Universidad de Deusto, puntualiza que el ocio: "es una experiencia integral de la persona y un derecho humano fundamental. Una experiencia humana compleja (direccional y multidimensional), centrada en actuaciones queridas (libres, satisfactorias), autotéticas (con un fin en sí mismas) y personales (con

implicaciones individuales y sociales)” (Cuenca, 2004, p.84).

Desde estas definiciones, se parte hacia el ocio como una experiencia integral que abarca las cinco dimensiones del ocio enfocándolo en un sentido positivo y desde un punto de vista personal o comunitario, que puede ser observado de forma concreta y operativa a través de las mismas: “dimensión lúdica, d. ambiental – ecológica, d. creativa, d. festiva., d. solidaria” (Cuenca, 2000a, p.96).

a) Dimensión lúdica: se presenta en el tema de la diversión y el juego, desde los infantes hasta los adultos, vivencias de forma individual o comunitaria. Y se

ocurre actualmente con los parques de atracciones” (Cuenca, 2004, p.38).

b) Dimensión ambiental-ecológica: se presenta con dos vertientes, por un lado la referida al entorno físico y urbano de la comunidad, social y cultural, considerando el cuidado de su patrimonio, la conservación y transmisión de su historia, mostrando vivencias en “el ambiente de plazas, parques y paseos, donde se encuentran importantes claves sociales del significado del ocio comunitario” (Cuenca,1999, p.22).

Y por otro lado, las vivencias relacionadas a la naturaleza, enfocadas hacia los



muestra “cómo se divierten las personas en sus distintas fases de la vida, al lugar y los medios, a las relaciones que se establecen, a la importancia o falta de interés por el mundo lúdico en general” (Cuenca, 2000a, p.97).

Y todo ello corresponde “al mundo de los juguetes, los hobbies, los deportes, la recreación y los entretenimientos que se incorporan a los hábitos de vida, como

impactos de las actividades de ocio al medio ambiente y un desarrollo sostenible, manifestándose “en usos y hábitos de fines de semana, en el cuidado del entorno natural y en la conciencia ecológica expresada en los objetivos colectivos que se plantean”(Cuenca,1999, p.22).

c) Dimensión creativa: hace alusión a un disfrute más razonado, ligado a procesos de creación o re-creación cultural,

representado por "prácticas musicales, dramáticas, literarias, artesanales, pictóricas, folklóricas, etc." (Cuenca, 2004, p.38).

También refiere a la cultura de individuos y grupos, a los modos de expresión de su mentalidad, y a "sus procesos educativos, pero también a sus infraestructuras, recursos y posibilidades de comunicación" (Cuenca, 2000a, p.98).

d) Dimensión festiva: esta manifestación de gozo y alegría fomenta la cohesión comunitaria, ya que deja ver muchos aspectos propios de la identidad cultural y social de cada lugar, a diferencia de las prácticas individuales. Con la fiesta, dice Cuenca, se crean situaciones apartadas de la realidad que cohesionan a la comunidad, y claramente se observan las "fiestas tradicionales, los grandes eventos o las celebraciones personales" (2004, p.39).

Laín Entralgo menciona que "la fiesta es la hora del ocio gozoso y del periódico rejuvenecedor" (Citado en Cuenca, 2008, p.47), que se puede tomar como el retorno al origen y a un rejuvenecimiento.

e) Dimensión solidaria: esta dimensión se manifiesta como una "vivencia social y altruista, de la satisfacción enraizada en el hecho de ayudar desinteresadamente a otros, independientemente de la actividad realizada en sí misma" (Cuenca, 2000a, p.99). Se complementa diciendo que la vivencia de esta dimensión es signo de calidad humana y sensibilidad, de un desarrollo trascendental para toda una comunidad.

Cuenca resalta y sugiere que las experiencias de ocio sean enriquecidas, a través de una vivencia de ocio global, la cual "no encerrada en un solo ámbito o dimensión, permite la riqueza de experiencias y la pluridimensionalidad, permite vivir un ocio más maduro, abierto y humano" (Cuenca, 2002, p.34). Con esto se refiere a un ocio humanista basado en la experiencia de ocio, considerando esta como todas aquellas "experiencias libres, satisfactorias y con un fin en sí mismas: es decir, voluntarias y separadas de la necesidad, entendida como necesidad

primaria" (Citado en ADOZ 28,2004, p.15). También en la mayoría de sus textos, hace referencia de la experiencia de ocio como "la vivencia de 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,2000b, p.3).

Stebbins (2005), se refiere a experiencia de ocio como un comportamiento sin coerción y este se da cuando la gente experimenta su propio ocio. Sin coacción, sienten que están haciendo algo en lo que no se fuerzan a hacer algo, que no están obligados a hacer algo desagradable y siempre en él se hace hincapié en el acto individual, que retiene en la fórmula de la acción humana.

Goytia refiere la experiencia de ocio desde una perspectiva humanista: "como una experiencia humana integral, es decir, total, compleja, centrada en actuaciones queridas, autotélicas y personales" (2008, p.45) además aclara que la clave está en la significación personal, "la experiencia de ocio implica participación, vivencia y experiencia plena" (Goytia, 2008, p.55).

Para que esta experiencia de ocio a la que se hecho referencia sea satisfactoria Edginton (1955) señala que existen cuatro factores que lo determinan: libertad, competencia percibida, motivación intrínseca y efecto positivo.

a) Libertad: implica la "elección individual que tienen o perciben los individuos en la búsqueda de una experiencia de ocio. Para ser libre significa ser capaz de actuar sin la interferencia o control de otro, con la propia voluntad" (Edginton, 1995, p.33).

b) Competencia percibida: se refiere a las habilidades y capacidades que un individuo posee que a su vez refieren a la participación satisfactoria en las experiencias de ocio.

Los individuos "deben reconocer que tienen un grado de competencia acorde con los desafíos pretendidos en la experiencia de ocio, desarrollo de competencias" (Edginton, 1995, p.33).

c) **Motivación intrínseca:** la experiencia de ocio debe ser intrínsecamente satisfactoria y/o la participación debe ser intrínsecamente motivada, y no por factores externos. Se traduce en sentimientos de satisfacción, disfrute y recompensa" (Edginton, 1995, p.34).

d) **Efecto positivo:** se refiere a la "necesidad de ejercer influencia en el contexto en la experiencia de ocio. Una experiencia más gratificante se produce cuando las personas tienen algún tipo de control o influencia en el proceso de ocio" (Edginton, 1995, p.34).

Estos elementos son necesarios para poder establecer los indicadores hacia la medición de una experiencia de ocio satisfactoria con el perfil humanista como se ha venido trabajando durante todo este capítulo.

Método

Muestra y selección de los participantes: la población son los niños de preescolar del Jardín de Niños "México", ubicados en la calle de Bugambilia 17, colonia Loma Linda, Naucalpan.

La muestra la integraron 34 niños con edades de 4, 5 y 6 años de 2° y 3° de preescolar, que en este caso es no probabilística ya que se considera únicamente este grupo de edades.

Procedimiento: se utilizó un instrumento de elaboración propia que mide la participación en las cinco dimensiones del ocio, así como, la participación en experiencias de ocio satisfactorias de los niños que previamente fueron seleccionados por edades a través de un muestreo no probabilístico de forma aleatoria.

Se aplicaron cuestionarios diseñados y adaptados para la edad de la población investigada. Para ello se elaboraron gráficos que simbolizan las opciones de respuesta que en este caso fueron a través de una escala de Likert.

El instrumento consta de tres partes, la primera recaba información sobre datos sociodemográficos, importancia y respectiva

percepción del tiempo libre. La segunda parte, mide la participación, frecuencia y preferencia en las cinco dimensiones del ocio. La tercera parte mide la percepción de libertad, competencia percibida, motivación intrínseca y efecto positivo en sus experiencias de ocio.

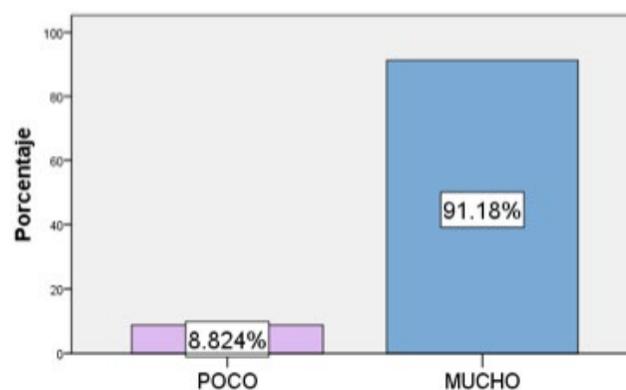
Este instrumento se aplicó en un solo momento a los niños por la mañana, se llevó a cabo la explicación a tres niños o niñas y con ayuda de dos personas capacitadas se les apoyó para plasmar las respuestas en cada instrumento.

Los resultados fueron analizados con el programa estadístico SPSS Versión 18, con el cual se aplicaron pruebas paramétricas y no paramétricas como anova, Pearson y chi cuadrada para medir la correlación entre las variables, así como distribución de frecuencias como media, moda, mediana y tablas de contingencia.

Esta investigación es de tipo cuantitativa, descriptiva ya que muestra un panorama de lo que sucede con las experiencias de ocio en una población y en un momento determinado lo que la hace transversal, ya que se aplicó el instrumento una sola vez.

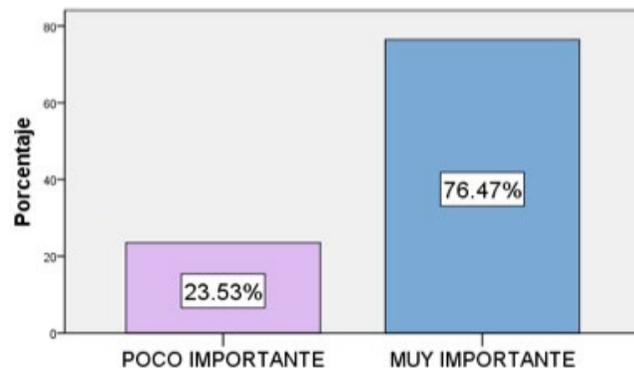
Resultados

La muestra está conformada por 50% de niños y el otro 50% por niñas. El 17.6% de esta, abarca niños de 4 años, el 55.8% de cinco años y el 26.4% por niños de seis años.



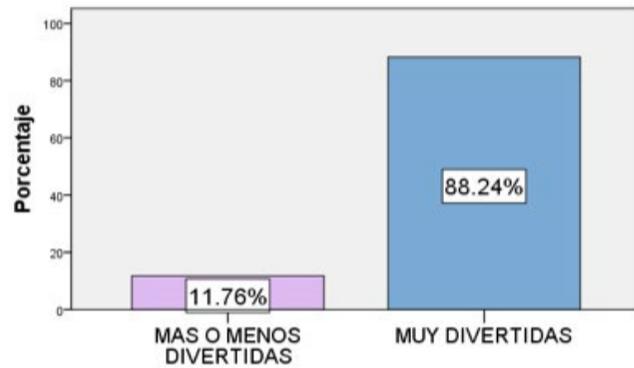
Gráfica 1: Porcentajes de la cantidad diaria de tiempo libre

En la pregunta sobre la importancia que dan a su tiempo libre, la tendencia es mayor con el 76.4% de los niños que lo consideran muy importante y el 23.5% le da poca importancia.



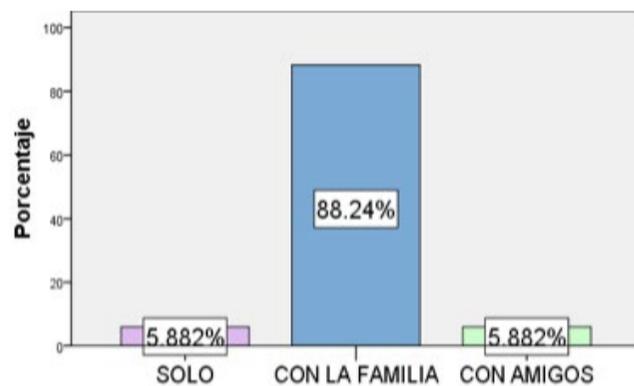
Gráfica 2: Porcentajes de la importancia otorgada al tiempo libre.

La mayoría de los niños consideró sus actividades de tiempo libre muy divertidas.

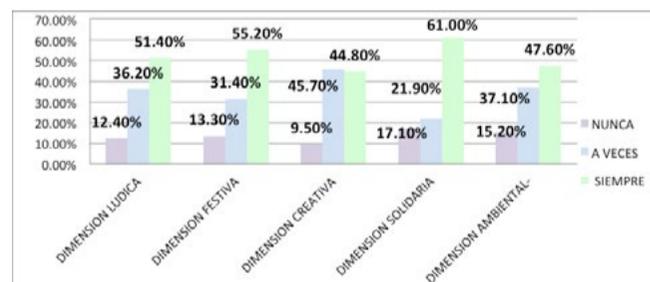


Gráfica 3: Porcentajes de la diversión percibida en las prácticas de ocio.

El 88.24% realiza sus actividades de tiempo libre en compañía de su familia que muestra la tendencia mayor, el 5.82% las hace solo y el 5.82% las lleva a cabo con amigos.



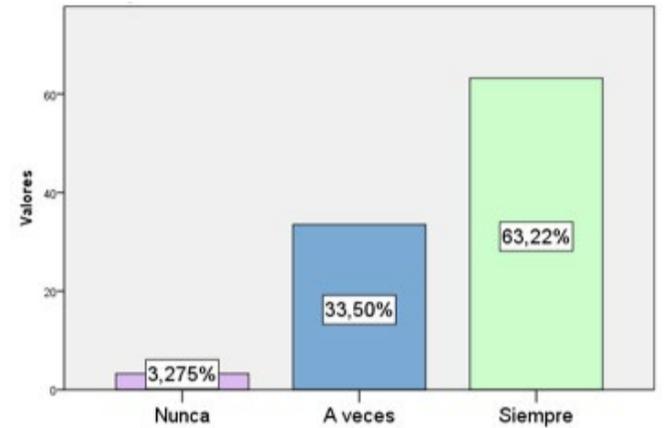
Gráfica 4: Porcentajes de personas con quién realiza sus prácticas de ocio.



Gráfica 5: Preferencias de participación en las cinco dimensiones del ocio.

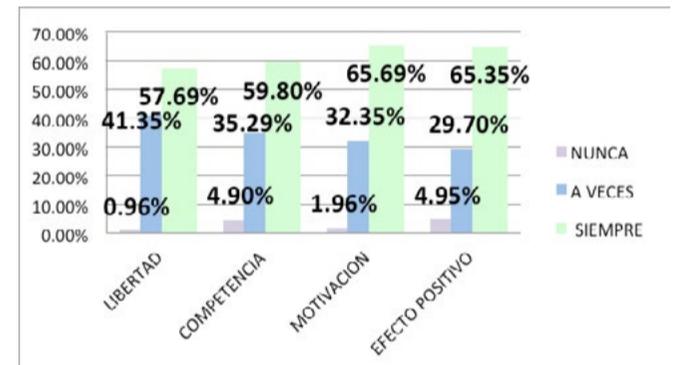
Como se muestra en la gráfica, en comparativa, la tendencia con mayor participación entre las cinco dimensiones del ocio es con el 61% para la dimensión solidaria, después con el 55% la dimensión festiva, con el 51% está la dimensión lúdica, con el

47% está la dimensión ambiental ecológica y finalmente con el 44% está la dimensión creativa.



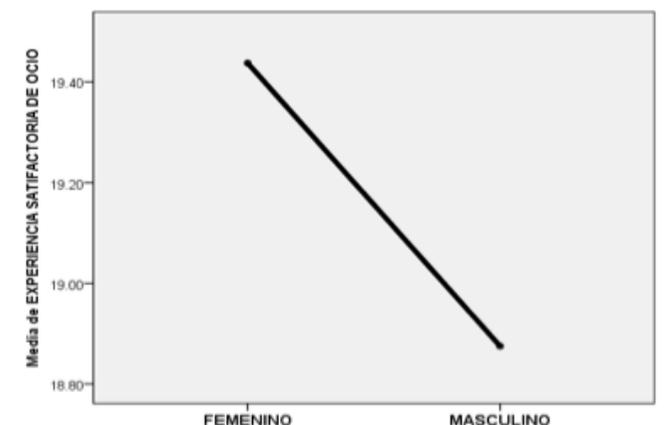
Gráfica 6: Porcentajes de percepción de experiencias de ocio satisfactorias.

Esta gráfica muestra en comparativa y de forma generalizada si los niños perciben su experiencia de ocio como satisfactoria, a lo cual el 3% contestó que nunca, el 33% consideró a veces y la tendencia mayor es para la respuesta de siempre con el 63%.

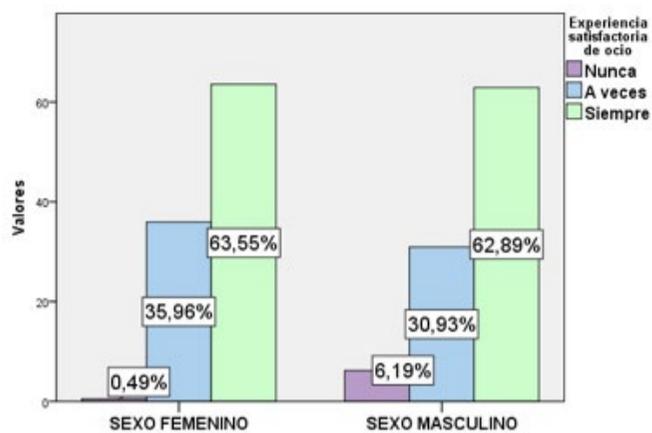


Gráfica 7: Porcentajes de percepción en indicadores de la experiencia de ocio satisfactoria.

Esta gráfica muestra que dentro de la experiencia satisfactoria, la tendencia mayor fue del 65% de los niños que sienten en mayor medida la motivación intrínseca, seguida por el efecto positivo que causan en la gente de su alrededor con el 65%, después el indicador de la competencia con el 59%, y finalmente con el menor porcentaje está el indicador de la libertad con el 57%.

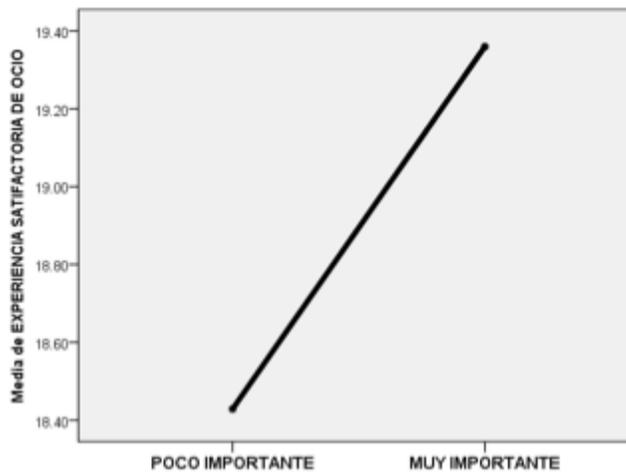


Gráfica 8: Anova de experiencia de ocio satisfactoria según el sexo.

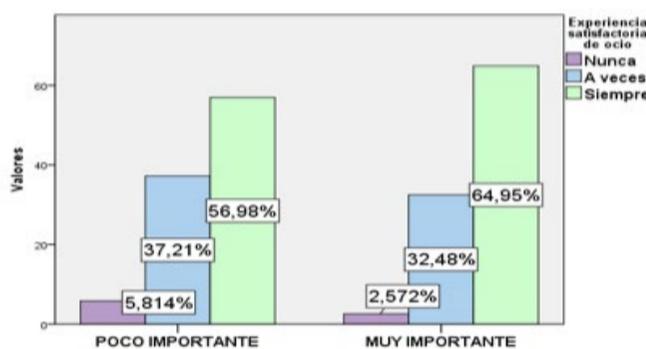


Gráfica 9: Porcentajes de experiencia de ocio satisfactoria y su relación con el sexo.

Se muestra en la prueba de Anova que el sexo femenino vivencia más experiencias de ocio satisfactorias que el sexo masculino, y la gráfica nos muestra esta diferencia entre el 63% y el 62% respectivamente.

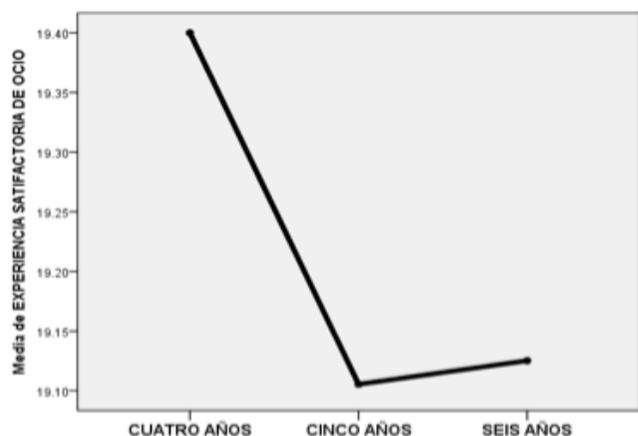


Gráfica 12: Anova de experiencia de ocio satisfactoria según la importancia otorgada al tiempo libre.

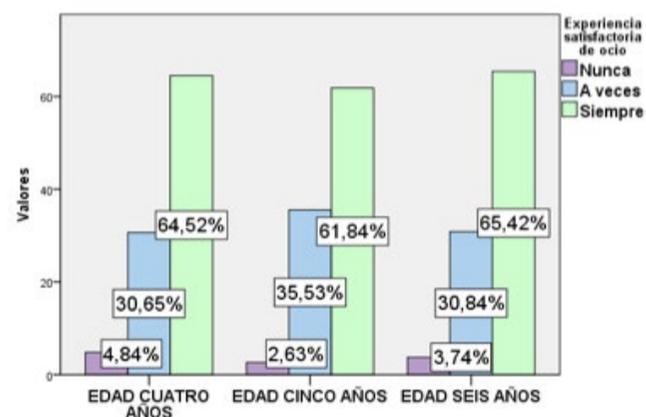


Gráfica 13: Porcentajes de experiencia de ocio satisfactoria y su relación con la importancia otorgada al tiempo libre.

Se muestra en la prueba de Anova que aquellos niños que le dan mayor importancia a su tiempo libre vivencian más experiencias de ocio satisfactorias a diferencia de aquellos que la consideran poco importante. Y la gráfica nos muestra esta divergencia entre el 64% y el 56% respectivamente.

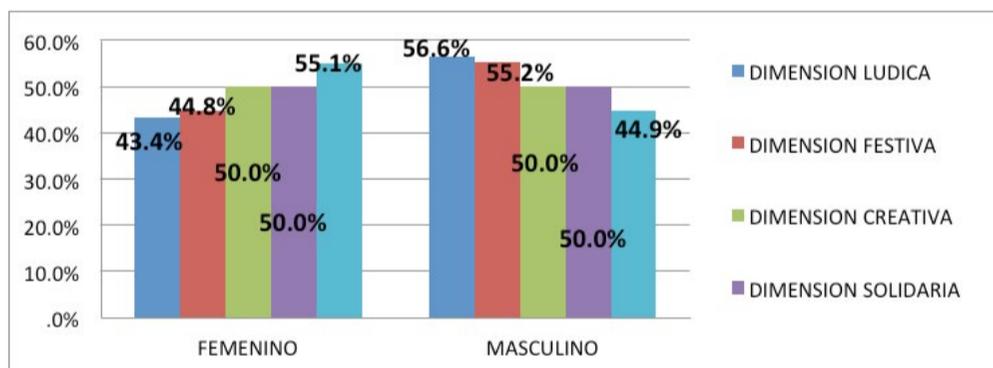


Gráfica 10: Anova de experiencia de ocio satisfactoria según edad.



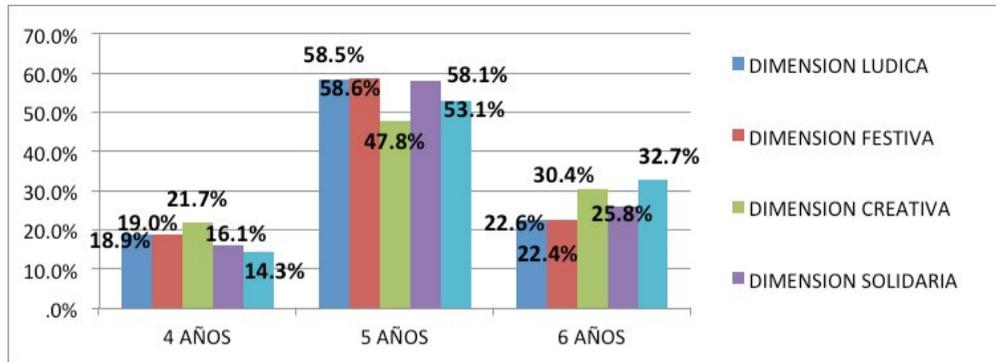
Gráfica 11: Porcentajes de experiencia de ocio satisfactoria y su relación con la edad.

Se muestra en la prueba de Anova que los niños de cuatro años vivencian en mayor medida la experiencia de ocio, seguidos por los niños de seis años y finalmente los cinco años. En la gráfica se muestra que la edad de seis años representa una mayor satisfacción con un 65%, seguido por los cuatro años con un 64% y finalmente con el 61%.



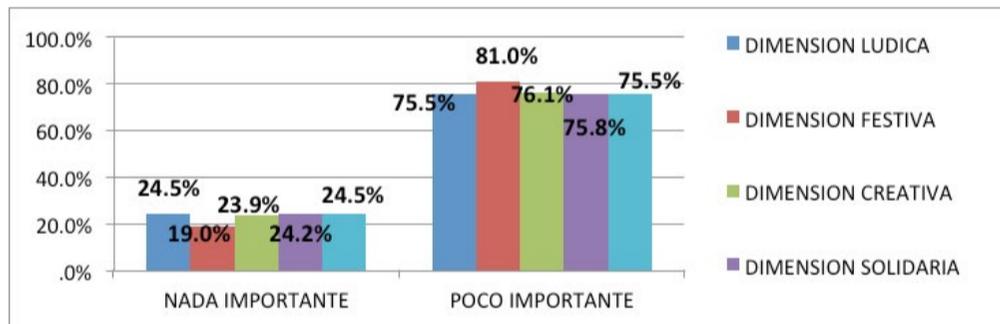
Gráfica 14: Porcentajes de participación en las dimensiones del ocio y su relación con el sexo.

Esta gráfica muestra en la dimensión lúdica una preferencia de las niñas con un 43% y un 56% de los niños, en la dimensión festiva las niñas tuvieron una preferencia del 44% y los niños el 55%, en la dimensión creativa las niñas presentan el 50% y los niños igualmente el 50%, en la dimensión solidaria las niñas presentan el 44% y los niños el 50%, y finalmente en la dimensión ambiental ecológica las niñas presentan el 55% y los niños el 44%.



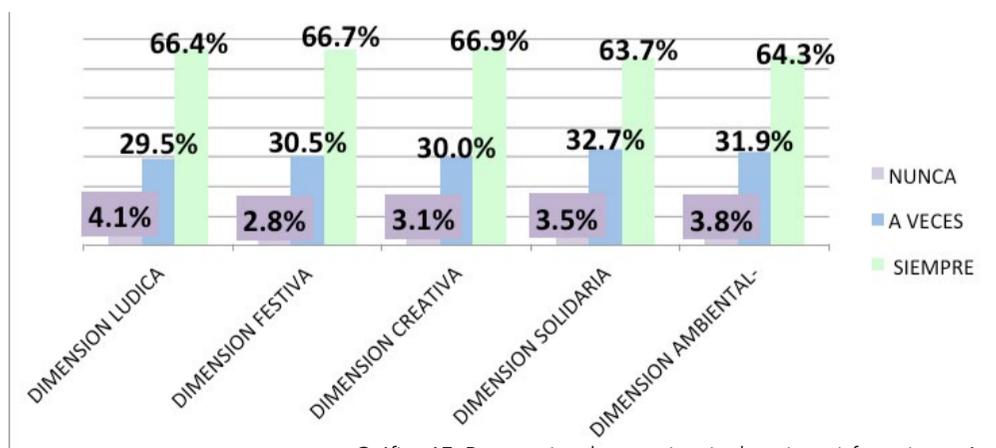
Gráfica 15: Porcentajes de participación en las dimensiones del ocio y su relación con la edad.

En la gráfica se muestra que los niños de 4 años tiene mayor preferencia por la dimensión creativa con el 21.7%, seguida por la festiva con un 19%, la lúdica con el 18.9%, la dimensión solidaria con el 16.1% y la ambiental ecológica con el 14.3%. En los niños de cinco años la preferencia mayor es hacia la dimensión festiva con el 58.6%, seguida por la dimensión lúdica con el 58.5%, la solidaria con el 53.1%, la ambiental ecológica con el 53.1% y la creativa con el 47.8%. En la edad de seis años la preferencia es por la dimensión ambiental ecológica con el 32.7%, seguida por la creativa con el 30.4%, la solidaria 25.8%, la lúdica con el 22.6% y la festiva con el 22.4%.



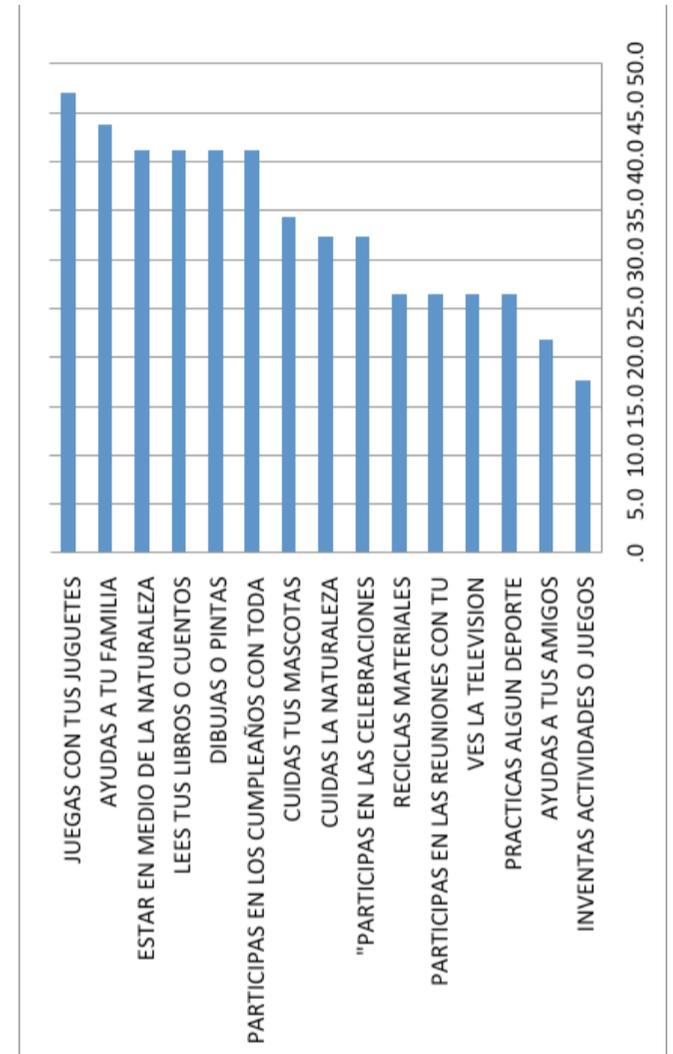
Gráfica 16: Porcentajes de participación en las dimensiones del ocio según la importancia otorgada al tiempo libre.

La gráfica nos muestra que los niños que dan mayor importancia a su tiempo libre tienen mayor participación en las cinco dimensiones del ocio, de ahí el 81% participa más en la dimensión festiva, seguida por la dimensión creativa con el 76%, y con el 75% las dimensiones lúdica, solidaria y ambiental ecológica.



Gráfica 17: Porcentajes de experiencia de ocio-satisfactoria según la participación en las dimensiones del ocio.

Esta gráfica nos muestra que de todos los niños que contestaron siempre vivenciar su experiencia de ocio satisfactoria, el 66.9% se siente más satisfecho con la dimensión creativa, seguida por las dimensiones festiva 66.7%, la lúdica con el 66.4%, después la dimensión ambiental ecológica con el 64.3% y finalmente la dimensión solidaria con el 63.7%.



Gráfica 18: Preferencia de las prácticas de ocio.

La muestra tomada, respondió de forma individual a cada uno de los ítems sobre las actividades en las que participan con mayor frecuencia, y en la gráfica se describe la tendencia mayor hacia los ítems: juegas con tus juguetes y ayudas a la familia; seguida por los ítems: estar en medio de la naturaleza, lees tus libros o cuentos, dibujas o pintas y participas en los cumpleaños con; inmediatamente los ítems: cuidas a tus mascotas, cuidas la naturaleza y participas en las celebraciones; después los ítems: reciclas materiales, participas en las reuniones con tu, ves la televisión, practicas algún deporte, ayudas a tus amigos; y al final los ítems: inventas actividades o juegos.

Comentarios

Discusión de resultados.

Con los resultados obtenidos se acepta la hipótesis general de esta investigación, la cual menciona que la participación de los niños en las diferentes dimensiones del ocio sí es consecuente con las experiencias de ocio satisfactorias, encontrando además una correlación negativa entre las variables ya que en comparativa las gráficas 5 Preferencias de participación en las cinco dimensiones del ocio con la 17 Experiencia de ocio satisfactoria según la participación en las cinco dimensiones del ocio, lo muestran en una secuencia de la siguiente forma:

Tabla 1. Comparativo entre preferencias de las prácticas de ocio y las prácticas de ocio satisfactorias.	
Gráfica 5	Gráfica 17
Solidaria	Creativa
Festiva	Festiva
Lúdica	Lúdica
Ambiental-ecológica	Ambiental-ecológica
Creativa	Solidaria

En la primera columna se tiene el orden de mayor participación según las prácticas que realiza más frecuentemente, y en la segunda columna se muestra el orden según aquellas prácticas que le provocan mayores experiencias de ocio satisfactorias, la diferencia en la primera y la última son extremas y de mucha atención.

El instrumento de medición considera tres prácticas de ocio representativas de la dimensión lúdica, en la cual se pensaba que la mayoría se la pasaba viendo la televisión principalmente, además, cabe resaltar que las dos preferencias con mayor porcentaje son en su mayoría pasivas.

En la dimensión creativa se consideran también tres prácticas de ocio representativas, la lectura es al que obtuvo mayor porcentaje, la cual puede ir de la mano con la imaginación, sin embargo, no permite ampliamente una expresión de su interior, no se da una creación

que pueda permitir externar sus ideas, sentimientos y/o pensamientos.

El instrumento de medición considera tres actividades representativas de la dimensión ambiental ecológica con la preferencia por estar en medio de la naturaleza, ya que a esta edad a los niños siempre les llaman la atención los fenómenos naturales o los cambios físicos en la materia, son elementos que lo llevan a la observación y que por esta razón, prefieren estar inmersos en ella.

Referente a las hipótesis específicas, la número uno menciona que la participación en las dimensiones del ocio dependen del sexo de los niños, se acepta y comprueba con la gráfica 14 en la cual por ejemplo, muestra la dimensión ambiental ecológica como preferente de las niñas y la lúdica como preferente de los niños, opuestas también de extremo a extremo.

La hipótesis dos, menciona que la edad de los niños determina la participación en las diferentes dimensiones, y con la gráfica 15 la participación en la cinco dimensiones del ocio según la edad se comprueba y acepta que sí es un factor determinante, ya que se observa que los niños de 4 años prefieren la dimensión creativa, los niños de 5 años prefieren la festiva y los niños de 6 años prefieren la ambiental-ecológica.

Se acepta la hipótesis tres, la cual menciona que la participación de los niños en las dimensiones del ocio es directamente proporcional a la importancia que otorgan al tiempo libre, con la gráfica 16 Participación en las cinco dimensiones del ocio según la importancia otorgada al tiempo libre se comprueba y se observa de la siguiente forma:

Tabla 2. Comparativo sobre la importancia otorgada al tiempo libre en las prácticas de ocio.		
	Gráfica 5	Gráfica 17
Lúdica	24%	75%
Festiva	19%	81%
Creativa	23%	76%
Solidaria	24%	75%
Ambiental-ecológica	24%	75%

Se observa que los niños que no consideran importante su tiempo libre muestran porcentajes bajos de participación en las prácticas de ocio a diferencia de los niños que dan mucha importancia a su tiempo libre en quienes resalta los porcentajes más altos de participación en las mismas.

La hipótesis cuatro, menciona que las experiencias de ocio satisfactorias en los niños dependen del sexo, se acepta y en la gráfica 8 Anova de experiencia de ocio satisfactoria según sexo se confirma claramente ya que estadísticamente se tomaron las medias y así se indica mayores experiencias de ocio satisfactorias en el sexo femenino.

La hipótesis cinco se acepta. Esta menciona que las experiencias de ocio dependen de la edad de los niños, según la gráfica 11 Experiencia de ocio satisfactoria según edad se pueden observar estadísticamente las medias, y sin embargo sus diferencias no son muy marcadas:

Tabla 3. Comparativo de experiencias de ocio satisfactorias según la edad.

Edad	Media
Cuatro años	19.40
Cinco años	19.10
Seis años	19.12

La hipótesis seis, menciona que la importancia que dan los niños al tiempo libre se relaciona directamente con las experiencias de ocio satisfactorias, se acepta y confirma según la gráfica 12 Anova de experiencia de ocio satisfactoria según la importancia otorgada al tiempo libre, la cual muestra que es mayor el nivel de experiencias de ocio satisfactorias en el caso de mayor importancia al tiempo libre.

Según la gráfica 7 Comparativo entre los cuatro factores de la experiencia de ocio satisfactoria, se enuncian de mayor a menor según el índice de percepción:

1. motivación intrínseca con el 65%,
2. efecto positivo con el 65%



3. la competencia con el 59%

4. la libertad con el 57%

Tan solo poco más de la mitad de la muestra percibe las experiencias de ocio como satisfactorias, por lo que se podría notar que requieren mayor experimentación en las dimensiones del ocio respecto a este ámbito que les permita mayor grado de satisfacción.

Respecto a los factores sociodemográficos los datos arrojaron que el 8% de los niños considera tener poco tiempo libre a diferencia del 91% que considera tener mucho para realizar sus prácticas de ocio, por lo tanto, los niños de esta edad son capaces de diferenciar su jornada académica de su tiempo libre para ellos. El 23% lo considera poco importante y el 76% lo considera como algo muy importante, entonces la tendencia es que la mayoría considera tener mucho tiempo libre y al cual le dan mucha importancia.

El 88% de los niños considera muy divertidas



sus prácticas de ocio y solamente el 11% las considera como más o menos divertidas; y del total de los niños el 88% las realiza con su familia, el 5.8% las realiza solos o con amigos por lo que se interpreta que la mayoría de los niños se divierte mucho en sus prácticas de ocio y que por la edad aún lo hacen en compañía de su familia.

Conclusiones

Se cuenta con una población que más de la mitad está interesada en la ocupación de su tiempo libre, y también poco más de la mitad perciben sus experiencias de ocio como satisfactorias, con esta información se llega a la conclusión que las prácticas de ocio que llevan a cabo frecuentemente, no están siendo enfocadas a las necesidades de los niños.

Y para continuar se resalta que la mayor participación es en la dimensión solidaria, aquella referida a la ayuda hacia otros como

las labores altruistas y en la que son menos partícipes es la dimensión creativa, sin embargo como ya se comentó en la discusión de resultados, las experiencias de ocio satisfactorias se dan opuestamente, en mayor medida con la dimensión creativa y en menor medida la dimensión solidaria. Como bien dice Cuenca (2004), la dimensión creativa está ligada precisamente a la creación y recreación de las diversas formas de expresión del ser humano, sucede al permitir expresar sus ideas, sentimientos, pensamientos, deseos, sueños, etc. llevando al individuo a una autodefinición, al desarrollo de su propia identidad, que a la edad de los preescolares precisamente se está construyendo.

Los indicadores de la experiencia de ocio satisfactoria permiten reconocer aspectos más internos, más personales desde el interior de cada uno de los niños. Los resultados arrojaron como principales a la motivación intrínseca y el efecto positivo, la primera según Edginton, se traduce en sentimientos de satisfacción, disfrute y recompensa y el efecto positivo se

refiere a la repercusión, al control o influencia en el contexto.

Erikson (1997) menciona que a esta edad los niños se encuentran en la etapa de adquisición de su iniciativa y que para ello requieren el contacto con el contexto social para poner a prueba sus capacidades, habilidades y conocimientos. Esto se complementa con Maier (2003) al resaltar que esta incursión social, logra que aquellas personas que se encuentran próximos al niño, se vean implicados en la propia conducta del niño y este se sienta considerado y en muchas ocasiones influyente o determinante en las decisiones.

A diferencia de los dos indicadores antes mencionados, el indicador libertad, tuvo el porcentaje menor, correspondiente con el discurso de Cuenca (2011), ya que para él, la libertad es un ejercicio de autonomía, la afirmación de una vida liberada de obligaciones y para Edginton (1995), el individuo debe ser capaz de actuar sin la interferencia o control de otro, por lo tanto como es claro, los niños de edad preescolar aún no son seres completamente autónomos ni independientes.

Estos niños realmente se dan cuenta de aquellas prácticas que les otorgan mayores experiencias de ocio satisfactorias, sin embargo la dependencia aún hacia sus padres no les permite buscarlas o probarlas y así podrán disfrutarlas en mayor medida.

Cabe recordar que para obtener mayores experiencias de ocio, Cuenca (2002) sugiere que las experiencias de ocio sean enriquecidas a través de una vivencia de ocio global, la cual "no cerrada en un solo ámbito o dimensión, permite la riqueza de experiencias y la pluridimensionalidad, que permite vivir un ocio más maduro, abierto y humano" (Cuenca, 2002, p.34).

Recomendaciones

Se debe tener presente que la Carta internacional para la educación del ocio, menciona que el ocio fomenta un bienestar al ofrecer variadas oportunidades en las prácticas del mismo que le permite al individuo seleccionar aquellas "que se ajustan a sus

propias necesidades, intereses y preferencias. Las personas consiguen su máximo potencial de ocio cuando participan en las decisiones que determinan las condiciones de su ocio" (WLRA, 1994. párrafo 4).

Para estos niños, el ocio los conllevará a sus propios beneficios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute, placer y una mayor felicidad con diversas formas de expresión como intelectual, social, artística o espiritual (WLRA, 1994).

Considerando los resultados de esta investigación, se sugiere gestionar la educación para el ocio desde la plataforma escolar, a través del involucramiento del personal directivo y hacia el personal docente quien estará a cargo de la operación de los programas que pudieran diseñarse con base a los datos arrojados en esta investigación acerca de esta población.

Se considera importante el involucramiento de los padres o tutores de los niños para poder concretar un programa integral que sea capaz de responder a las necesidades reales de los niños, no solamente a las posibilidades de participación en diversas experiencias de ocio que les vienen otorgando hasta este momento.

El proceso requiere que los personajes de la comunidad escolar, directivos, docentes, alumnos y padres de familia o tutores se sientan involucrados se podrá dar inicio al proceso que implica una metodología que como se mencionó anteriormente diagnóstico basado en las características y necesidades propias de los niños de edad preescolar.

Esto creará un vínculo para continuar con la metodología de la educación para el ocio, el cual es crear conciencia entre los involucrados, etapa que pareciera obvio es la más importante ya que después de esto se continua a la etapa del desarrollo de la creatividad en la cual cada uno comienza a ser gestor de su propia vivencia considerando los habilidades, actitudes, aptitudes, hábitos para las prácticas del ocio mismos que deberán adoptarse como parte cotidiana en su vida logrando así que cada individuo sea responsable y gestor de experiencias de ocio satisfactorias.



Referencias

1. Cuenca, M. (1999). Ocio y formación. Hacia una equiparación de oportunidades mediante la educación para el ocio. Bilbao: Universidad de Deusto.
2. Cuenca, M. (2000a). Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio. Bilbao: Universidad de Deusto.
3. Cuenca, M. (2000b). Ocio y desarrollo humano: Propuestas para el 6º Congreso Mundial de Ocio. Bilbao: Universidad de Deusto.
4. Cuenca, M. (2004a). Pedagogía del ocio: modelos y propuestas. Bilbao: Universidad de Deusto.
5. Cuenca, M. (2004b). El ocio como experiencia humana. En Revista de estudios de ocio ADOZ. (28), (pp.15-19). Bilbao: Universidad de Deusto.
6. Cuenca, M. (2008). ¿Qué es el ocio. 20 respuestas clásicas y un testimonio. (pp.43 – 80). Bilbao: Universidad de Deusto.
7. Cuenca, M. (2011). Valores que dimanar del ocio humanista. En Madariaga O.A. y Cuenca A. J. (Eds.) Los valores del ocio: cambio, choque e innovación.(pp. 17 – 47). Bilbao: Universidad de Deusto.
8. Edginton, C.R., Jordan D.G., Degraaf, D.G., Edginton, S.R. (1995). Leisure and life satisfaction. Iowa: Brown and Benchmark Publishers.
9. Erikson, E. (1997). OrganModes and postural and social modalities, Thepreschoolyears. En Thelifecyclecompleted. New York: W.W. Norton &Company.
10. Goytia, A. (2008). Claves interpretativas de la experiencia de ocio. Más allá de la participación y el disfrute de está la persona. En Monteagudo S.M. de J. (Ed.). La experiencia de ocio: una mirada científica desde los estudios de ocio. (pp. 43-66). Bilbao: Universidad de Deusto.
11. Secretaría de Educación Pública. (2004). Programa de Educación Preescolar 2004. México: SEP.
12. Stebbins, R. (2005). Elección y definiciones experienciales de Ocio. Departamento de sociología. Alberta. Canadá: Universidad de Calgary.



Apéndice

UNIVERSIDAD YMCA

ENCUESTA SOBRE PRACTICAS DE OCIO Y LA SATISFACCION EN SUS EXPERIENCIAS

Buenos días, mi nombre es Carolina Carmona Hernández y estoy haciendo una encuesta y me gustaría saber acerca de las prácticas / actividades que realizas en tu tiempo libre. Entendiendo como tiempo libre, aquel en el cual no te encuentras en la escuela. El objetivo es conocer qué haces, qué te gusta y qué sientes en tu tiempo libre. ¡Muchas gracias por tu participación!

Parte I. En la parte I, se leerá el número con su pregunta y subrayarás tu respuesta:

1. Edad _____
2. Sexo _____
3. ¿Sabes qué es el tiempo libre?
 - 3.1 sí
 - 3.2 no
4. Diariamente tu tiempo libre es:
 - 4.1 mucho
 - 4.2 poco
 - 4.3 nada
5. El tiempo libre para tí es:
 - 5.1 muy importante
 - 5.2 poco importante
 - 5.3 nada importante
6. Mis actividades de tiempo libre son:
 - 6.1 Muy divertidas
 - 6.2 Más o menos divertidas
 - 6.3 Nada divertidas
7. ¿Con quién realizas tus actividades de tiempo libre?
 - 7.1 solo
 - 7.2 con la familia
 - 7.3 con amigos

Parte II. En la parte II, se leerá el número con su actividad, seleccionarás con el dibujo tu respuesta según qué tan frecuentemente la realizas y tacharás el recuadro correspondiente:

N.P	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
8	Juegas con tus juguetes			
9	Practicas algún deporte			
10	Ves la televisión			

¿Cuál de ellas te gusta más? Escribe el número.

11. _____

¿Cuál te gustaría hacer que normalmente no haces?

12. _____

N.P	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
13	Participas en las celebraciones tradicionales de la colonia / ciudad			
14	Participas en las reuniones con tu familia (navidad, año nuevo...)			
15	Participas en los cumpleaños con toda tu familia			

¿Cuál de ellas te gusta más? Escribe el número.

16. _____

¿Cuál te gustaría hacer que normalmente no haces?

17. _____

N.P	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
18	Dibujas o pintas			
19	Inventas actividades o juegos			
20	Lees tus libros o cuentos			

¿Cuál de ellas te gusta más? Escribe el número.

21. _____

¿Cuál te gustaría hacer que normalmente no haces?

22. _____

N.P	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
23	Cuidas a tus mascotas			
24	Ayudas a tus amigos			
25	Ayudas a tu familia			

¿Cuál de ellas te gusta más? Escribe el número.

26. _____

¿Cuál te gustaría hacer que normalmente no haces?

27. _____

N.P	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
28	Cuidas la naturaleza			
29	Reciclas los materiales			
30	Estar en medio de la naturaleza			

¿Cuál de ellas te gusta más? Escribe el número.

31. _____

¿Cuál te gustaría hacer que normalmente no haces?

32. _____

Parte III. En la parte III, se leerá el número con su pregunta, seleccionarás con el dibujo tu respuesta según qué tan frecuentemente la realizas y tacharás el recuadro correspondiente:

N.P	Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
33	Yo solo escojo mis actividades de tiempo libre			
34	Yo solo decido con quién hacer mis actividades de tiempo libre			
35	Nadie me dice qué tipo de actividades realizar en mi tiempo libre			
36	Uso mis conocimientos para realizar mis actividades de tiempo libre			
37	Uso mi fuerza física en mis actividades de tiempo libre			
38	Me siento competente en mis actividades de tiempo libre			
39	Yo realizo mis actividades de tiempo libre porque las disfruto			
40	En mis actividades de tiempo libre me siento motivado por mí mismo y no por alguien más			
41	Siento satisfacción al practicar mis actividades de tiempo libre			
42	Mis actividades de tiempo libre influyen positivamente con quienes participo			
43	Mis actividades de tiempo libre me hacen sentir mejor			
44	Mis actividades de tiempo libre influyen negativamente con quienes participo			