



**IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA RECREACIÓN DE LOS  
PARTICIPANTES EN LOS TALLERES DE EDUCACIÓN EXPERIENCIAL  
OFRECIDOS POR UNA EMPRESA DEL SECTOR PRIVADO**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**  
**Facultad de Cultura física, deporte y recreación**

**TRABAJO DE GRADO**

**Estudiante**  
**Anamaria Vargas Ruiz**

**Docente**  
**Edwin Arcesio Gómez Serna**

## **1. Resumen**

Esta investigación busca identificar los imaginarios sociales en torno a la recreación que tienen los participantes de los talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa del sector privado. Es una investigación con enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y se orienta metodológicamente por la etnometodología.

Para la obtención de información se aplicaron entrevistas a los participantes, luego las entrevistas se analizaron por medio de matrices de análisis cualitativo. Se logra la identificación de imaginarios sociales en torno a la recreación, recreación laboral, ocio, tiempo libre, diversión y juego, a través de la aplicación de entrevistas a participantes de talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa bogotana del sector privado.

## **2. Abstract**

This research attempts to identify the imaginary social meanings regarding recreation that the participants of a experiential education workshop leading by a private company have. It is a qualitative and descriptive research oriented by ethnomethodology.

the gathering of the data was achieved by the application of surveys and interviews to the participants; the interviews were analixed by qualitative analysis matrix. The identification of social meanings regarding recreation, working hours recreation, leisure, free time, fun and game was accomplish thanks to the application of interviews to the parcipants of some experiential education workshops leading by a private company from Bogotá.

**Palabras clave:** imaginarios sociales, recreación, recreación laboral, ocio, tiempo libre, educación experiencial.

### **3. Introducción**

En el marco del desarrollo y fortalecimiento de la línea emergente de investigación en Recreación de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la universidad Santo Tomas Manifestaciones sociales del Ocio y la Recreación (MASOR), se inscribe esta propuesta investigativa, que busca identificar los imaginarios sociales que tiene un grupo poblacional específico en torno a la recreación, en este caso el grupo a trabajar serán los participantes de los talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa del sector privado, la cual ofrece sus servicios a empresas que pretenden mejorar habilidades blandas en los trabajadores de las mismas.

En la línea de investigación Manifestaciones sociales del Ocio y la Recreación (MASOR), se plantea es siguiente objetivo: aportar “a la solución de problemas que surjan en la indagación en los sectores propios de la recreación como lo son; El Comunitario, Ambiental, Terapéutico, deportivo, turístico, laboral, pedagógico, cultural y Artístico, así como al enriquecimiento en las teorías y postulados que caracterizan el hacer en contexto del Ocio y la Recreación.” , en cumplimiento con este objetivo se busca identificar los imaginarios sociales en torno a la recreación en trabajadores participantes de talleres de educación experiencial, lo cual permite una indagación en el sector de la recreación laboral, pues es en este en donde se hace la internación e indagación. Adicionalmente la línea de investigación busca articular “los avances en el proceso de formación de los profesionales, impactar al currículo de la facultad de cultura física de la USTA y contribuir con productos a la recreación en Colombia y Latinoamérica”; logrando así que esta investigación aporte nuevos conocimientos para los estudiantes de cultura física, deporte y recreación, la línea de investigación, permitiendo así a los futuro semilleros de investigación una base conceptual e investigativa, generando así un precedente en dicha línea de investigación, adicionalmente en las cátedras de recreación que se encuentra dentro del currículo

de la carrera, pues permite así que se muestre un contexto de la realidad otorgado por un estudiante, abriendo las perspectivas investigativas de los estudiantes de la carrera, pues la identificación de imaginarios sociales permite mostrarlos a los futuros profesionales de cultura física, deporte y recreación, quienes serán los futuros interventores en las comunidades colombianas y latinoamericanas; esto permite que se parta desde una base hacia las poblaciones y se tenga una cuidadosa intervención, buscando cambiar los imaginarios erróneos y fortalecer los imaginarios débiles en torno a la recreación

Para lograr la obtención de resultados se realiza la aplicación de una entrevista semiestructurada en donde se plantean preguntas mediante las cuales se busca identificar los imaginarios sociales que poseen los participantes de los talleres. A partir de esta estrategia, se realiza un ejercicio de análisis hermenéutico que permite identificar, desde la perspectiva de los sujetos de la investigación, aspectos como las creencias, las ideas y/o conceptos y las imágenes que soportan la configuración de dichos imaginarios.

Desde la profundización en recreación, como parte del programa de pregrado de la Universidad Santo Tomás y dentro de los procesos de fortalecimiento de la línea emergente en recreación, Manifestaciones sociales del Ocio y la Recreación, se busca el acercamiento directo al contexto en el que actualmente se está desarrollando la recreación a nivel distrital, específicamente en los escenarios de tipo empresarial. Como futuros profesional de cultura física, deporte y recreación surge la necesidad de identificar los imaginarios sociales en torno a la recreación, pues si bien legalmente esta se considera un derecho de primera necesidad, no está siendo tenido en cuenta de esta manera, por esta razón es de suma importancia lograr dicha identificación y así poder exponer y dejar en evidencia a otros profesionales interesados en el campo algunos de estos

imaginarios, logrando así una acción desde la educación que evite que estos imaginarios continúen creciendo o arraigándose más a la sociedad.

Hoy la recreación se presenta como una alternativa bastante interesante dentro de los procesos de formación laboral, específicamente respecto a los temas de competencias laborales específicas, trabajo en equipo, mejoramiento las relaciones intra e interpersonales y resolución de conflictos al interior de las empresas. En este sentido, conocer los imaginarios que tienen los empleados que participan en este tipo de actividades, permitirá identificar las líneas de trabajo que podrían desarrollarse al interior de la academia para fortalecer los procesos de aprendizaje experiencial que se enseñan.

Esta investigación además permitirá generar -a futuro- una producción académica, logrando construir bases teóricas en torno a los imaginarios sociales sobre la recreación, pues de esta manera se logra aportar información en torno al campo de la recreación y contribuir a la construcción académica y conceptual del campo.

Mediante la aplicación de la metodología planteada se busca identificar los imaginarios sociales en torno a la recreación, en el entendido que el fundamento conceptual-metodológico de esta investigación se soporta en la posibilidad de conocer, desde la perspectiva social de los grupos humanos, sobre los elementos de tipo cultural: creencias, concepciones, historias que soportan la configuración de los imaginarios sobre los cuales se soporta la idea sobre la recreación que tienen ciertos sujetos. Como producto del ejercicio de acompañamiento realizado por la estudiante en su calidad de practicante y profesional de apoyo de este tipo de actividades, pues se pudo identificar que el participante de los talleres tiene una visión errónea y negativa sobre la recreación,

planteándola como una acción que no conlleva a un desarrollo humano o construcción cognitiva, es decir la recreación está siendo vista como una actividad sin un objetivo definido.

#### **4. Planteamiento del problema**

Actualmente en Colombia la recreación no se encuentra posicionada como un área fundamental en los procesos deportivos, recreativos y culturales, como lo muestra COLDEPORTES (2013), en el plan nacional de recreación 2013-2019, cuando plantea que “la Recreación en Colombia ha pasado por múltiples situaciones que la han colocado en un lugar secundario” (p. 6), lo cual permite establecer que podrían llegar a ser los imaginarios sociales en torno a la recreación los que la están dejando en segundo plano frente a otros sectores. Situación está que invita a preguntarse las razones por las que se está dejando a la recreación como algo exiguo, sin embargo, es claro que legislativamente las empresas tienen la obligación de cumplir con lineamientos como ofrecer dos horas diarias de recreación a sus empleados, así como las cajas de compensación familiar permitir a sus afiliados recreación laboral, permitiendo así disminución de tensión laboral y aprovechamiento del tiempo libre y ocio. Con la recreación ocurre lo mismo que con otros derechos en nuestra nación: aunque en la letra se consideran actividades fundamentales, en la realidad de los hechos no se hace evidente esta situación.

Antes de continuar es importante aclarar los tres conceptos básicos, con la idea de ofrecer un marco de referencia respecto a las categorías de análisis que se plantean en la investigación y que permitirán comprender la relación entre éstas y la construcción del imaginario, conceptos que durante años han sido causa de malentendidos y en los cuales puede radicar dicha problemática.

El ocio puede ser considerado como aquel tiempo que queda después de la realización de las tareas laborales y se encuentra vinculado a aquellas acciones que generen un crecimiento personal o aprendizaje. Entre las grandes culturas de la antigüedad (griegos y romanos en occidente) el ocio era considerado como un espacio temporal que permitía la creación, entiéndase

literaria, filosófica y artística y se entendía como aquel tiempo que era utilizado por hombres para construir obras y productos que en el tiempo “de trabajo” no se podían lograr. El tiempo libre se entiende como el tiempo que queda después de realizar tareas laborales y es usado en actividades que generan diversión según Cortes, S. Escobar, J. Pedraza, L. (2005) el tiempo libre es “aquel conjunto de actividades a las cuales se entrega el individuo con plena aceptación para descansar, divertirse y desarrollarse en la participación social de manera voluntaria, libre, consciente y no obligatoria”. (p. 35).

Gerlero, J (s.f) menciona el ocio como las actividades que generan un aprendizaje útil para la vida y hace énfasis en cómo desde la antigua Grecia, se empezó a hacer notable, pues los pensadores contaban con esclavos que realizaban el trabajo que a ellos correspondía, permitiendo así espacios para usar en sus creaciones, bien fuera matemáticos, filosóficos, astronómicos, etc. pero esto les permitía contar con tiempo para la construcción intelectual según sus gustos propios. Cabe aclarar aquí que, aunque a primera vista se podría pensar que ocio y tiempo libre son lo mismo, es posible identificar una diferencia clave: el tiempo libre no necesariamente tenía una intencionalidad productiva, lo que ocurría con el ocio, que se entendía como un espacio que se utilizaba para pensar, crear y reflexionar. Actualmente si bien la definición no ha variado mucho, pues se sigue viendo como el tiempo que es usado para el crecimiento personal, fue en la revolución industrial cuando al término ocio se le dio una connotación negativa, pues los empleadores empezaron a usar el término “ocioso” como sinónimo de pérdida de tiempo, pues a estos les interesaba contar con empleados dedicados a la producción industrial, fundamentalmente labores de tipo mecánicas y técnicas en donde trabajaran 14 horas diarias. Desde la lógica capitalista e industrial, las horas restantes debería ser utilizadas para el descanso (entiéndase



dormir), para así regresar a laborar al otro día sin cansancio, situación que afectaba sus índices de producción

Unido a estos dos términos, está la recreación, entendida por FUNLIBRE (2004) “como el conjunto de actividades que conllevan al descanso, a la diversión y a la formación personal y social del individuo, fomentando su capacidad creadora de manera libre y espontánea” (p. 3). Nótese en esta definición planteada por FUNLIBRE la relación entre los conceptos descanso, diversión y creación conceptos que serán retomados posteriormente en el análisis de la información, producto del trabajo de campo. Por su parte, Tabares, J., (2005), identifica la recreación con un derecho y una garantía que aporta indudablemente a la mejora de la calidad de vida de las personas y las comunidades que acceden a ella, llevando la mirada más allá para pasar a verla como potenciadora de la mejora de la tan anhelada calidad de vida. Las anteriores definiciones, aunque modernas, recuperan elementos conceptuales que desde la época clásica son fundamentales al hablar de conceptos como el ocio y la recreación: son ante todos fenómenos sociales que, producto de la identificación de ciertos momentos en el devenir humano, conllevan al disfrute (placer en todos los sentidos) y la recuperación de las facetas creativa y lúdica de la vida.

Uno de los principales problemas respecto a la valoración social que tiene la recreación consiste en que tradicionalmente la recreación ha consistido en ofrecer actividades sin ningún trasfondo o enseñanza, desde una postura más bien activista, en la medida que se asume que se asume que la recreación consistiría en hacer cosas para divertir a los sujetos, sin profundizar en otro tipo de elementos: educativos, reflexivos, culturales, etc. Por otra parte, estas actividades son ofrecidas por empresas que tienen empleados con estudios diferentes al campo de la recreación, o con perfiles de formación en dónde la recreación se asume desde esta

perspectiva activista. En la experiencia vivida dentro del proceso de práctica fue posible identificar que en varios de los procesos se observa que quienes los desarrollan son odontólogos, paramédicos, ingenieros de sistemas, administradores de empresas, entre otros y se forman con cursos breves de máximo dos meses; estos cursos son ofrecidos en algunas ocasiones por las mismas empresas, basándose en cómo ejecutar la práctica. Esta situación, además de reflejar la precariedad de los procesos formativos de los instructores y orientadores de actividades recreativas, evidencia la mínima valoración y reconocimiento que se tiene por el perfil profesional de los recreadores y profesionales en este tipo de áreas.

La recreación como campo de intervención actúa en diferentes áreas según su propósito. Así, se reconocen los campos de la recreación terapéutica, pedagógica, laboral, deportiva, turística, cultural y artística, ambiental y comunitaria, todas las cuales ofrecen beneficios para las diferentes poblaciones desde el aprendizaje y el disfrute, logrando así beneficios al mejorar diferentes ámbitos como el personal o individual, comunitario, ambiental, medioambiental y económico. A nivel internacional, la recreación se ha venido estableciendo como un escenario profesional que está logrando reconocimiento social, lo que ha permitido que en diversos escenarios laborales se establezcan dinámicas de formación, resolución de problemas y mejoramiento de las relaciones interpersonales a través del fomento de actividades lúdicas y recreativas.

Lamentablemente la recreación es vista desde y como activismo y “juegos divertidos y dinámicas” planteados por cortos periodos de tiempo, Osorio, E (2009) revela que la mayoría de personas “no exploran el valor real” que la recreación “tiene en sus vidas” adicionalmente “la recreación raramente genera reflexiones profundas para el promedio de las personas” (p. 3). Este tipo de imaginarios, aleja a las personas de la posibilidad de acceder a los beneficios de la

recreación; de acuerdo con Ministerio de Cultura y Coldeportes, (2006) la recreación reporta beneficios individuales, comunitarios, ambientales y económicos a las personas y comunidades que la vivencian.

Los beneficios individuales se refieren a las oportunidades para vivir, aprender y llevar una vida satisfactoria y productiva, así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placer, salud y bienestar. Entre los más específicos se encuentran: Una vida plena y significativa, balance entre trabajo y juego, satisfacción con la vida, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal, autoestima y autoresiliencia, sentido de acompañamiento, creatividad y adaptabilidad, solución de problemas y toma de decisiones, salud y mantenimiento físico, bienestar psicológico, apreciación y satisfacción personal, sentido de aventura, entre otros. (Ministerio de Cultura y Coldeportes, 2006)

Los beneficios comunitarios se refieren a las oportunidades para vivir e interactuar con la familia, los grupos de trabajo, los vecindarios, las comunidades y el mundo. Ninguna persona es una isla, vivimos e interactuamos con otros, y el ocio, la recreación y los parques juegan un rol integral en la provisión de oportunidades para estos tipos de interacciones. Beneficios más específicos incluyen: Comunidades vitales, fuertes e integradas, integración familiar, tolerancia y comprensión étnica y cultural, apoyo para los jóvenes, condiciones adecuadas para los adultos mayores, más autonomía y menos alienación, reducción de la delincuencia, comprensión y tolerancia, entre otros. (FUNLIBRE 2004).

Por otra parte, son beneficios ambientales de la recreación el proveer y preservar parques y espacios abiertos, mejorar la motivación para visitar un área, así como contribuir a la seguridad y salud de sus habitantes. Más específicamente promueve la salud y protección ambiental, neutraliza los efectos de las relocalizaciones, la reducción del estrés, recursos para la

comunidad, incremento de los valores de la propiedad, limpieza del aire y del agua, protección del ecosistema. (Ministerio de Cultura y Coldeportes, 2006)

Desde el punto de vista de los beneficios económicos de la recreación, puede decirse que los parques y la recreación son más que servicios que se venden, pues contribuyen al bienestar de los individuos para la continuidad y viabilidad de las comunidades y el mundo. Otros beneficios incluyen: estímulo económico, reducción de los costos de salud, del vandalismo y el crimen, cataliza el turismo, mantiene una fuerza de trabajo productiva. (Cortes, S. Escobar, J. Pedraza, L. 2005)

Los servicios de ocio y recreación pueden por una parte contribuir a preservar las raíces de los pueblos y los procesos de identidad y, por otra, a preservar los recursos y el medioambiente. Osorio, E. (2015).

Según Ministerio de Cultura y Coldeportes (2006) La recreación y la vida activa son esenciales para la salud personal generando beneficios específicos en torno a las personas y comunidades:

1. “Incrementa la expectativa de vida en mínimo dos años”
2. “Estimulan y prolongan una vida independiente en los adultos mayores”
3. “Disminuye significativamente el riesgo de enfermedad coronaria”
4. “Combate la osteoporosis y diabetes”
5. “Previene la aparición de enfermedades”
6. “Previene que las consecuencias de enfermedades crónicas se profundicen”
7. “Mantiene la salud mental: Manejo del estrés, de la depresión y el bienestar emocional y psicológico”

8. “Aumenta la autoestima y una autoimagen positiva fundamental para la calidad de vida personal”

9. “Mejora los niveles de satisfacción con la propia vida”

10. “Las familias, individuos y comunidades perciben una mejor calidad de vida”

11. “Promueven el surgimiento y adquisición de habilidades para la vida y estilos de vida independiente en las personas con discapacidad o limitación.”

12. “La recreación reduce las conductas autodestructivas y antisociales”

La recreación genera un gran beneficio para las comunidades y los integrantes de las mismas, esto permite que las personas mejoren su calidad de vida, pero desafortunadamente si la recreación es vista de una manera incorrecta, como se menciona anteriormente, esto hace que las personas presenten una tendencia a la no participación, impidiendo acceder a los beneficios mencionados.

Pero para que esto suceda, es importante lograr que las personas confíen en quien dirige la actividad. Como lo plantea Carena (2016), la confianza es "la voluntad de una de las partes sea vulnerable a un tercero basado en la expectativa de que otro se realice una acción particular importancia para el fideicomitente, con independencia de la capacidad de monitorizar o controlar esa otra parte" (p. 712). Confiabilidad, por el contrario, se refiere a las características del fiduciario, que imparten las percepciones de confianza en el fiduciante.

Estas influyen sobre la percepción de los usuarios, pero además hay otros factores que pueden cambiar la visualización como lo muestra Carena, J. et al (2016):

1. “el tipo y la duración de las relaciones entre las personas”

2. “formas en que se presenta la información”

3. “el tipo de conocimiento que se comunica”

4. “los significados y definiciones personales atribuyen una persona a confiar y utilizar para evaluar la fiabilidad de los demás”

Esto lleva a contemplar la educación para la recreación, y así lograr una contribución para el desarrollo de capacidades humanas logrando así una visión del mundo y realidad en torno a la recreación más acertada. Ahora bien, la educación para el ocio, como lo menciona Osorio, E (2009) citando a Sivas, A (2000) busca “ayudar a las personas a conseguir un uso óptimo y constructivo de su tiempo de ocio”, logrando así un “desarrollo de valores, actitudes, destrezas y conocimientos relevantes para la calidad de vida”, siendo este un proceso constante a lo largo de la vida que “comienza en la infancia y abarca una variedad de actividades a través de las cuales las personas pueden entender mejor el papel del ocio en sus vidas y actuar con base en dicha comprensión para mejorar su bienestar”. Así mismo cita a Edginton, et al (1998), quienes mencionan que son “las personas e instituciones que trabajan en los diferentes niveles de los servicios de recreación y ocio” quienes “deben asumir el papel de educadores para el ocio” (p.20)

La educación para el ocio, entonces busca la construcción de “un proyecto de vida de ocio” que se desarrolle a lo largo de la vida, permitiendo así una ampliación en las “oportunidades de desarrollo de las personas” (p. 21)

Cabe resaltar que la educación para el ocio no solo busca favorecer el desarrollo de “habilidades para la realización de actividades”, sino busca también “facilitar que las personas se apropien” de “una actitud hacia el ocio en sus vidas, y no se trata únicamente del disfrute, sino de cómo un estilo de vida de ocio enriquecedor contribuye a cualificar a su vida desde lo objetivo, lo subjetivo, lo individual y lo colectivo”.; también permite la “interacción social”, permitiendo así la “integración a redes de amigos”, pero también busca que las personas “tomen conciencia” de “sus propias decisiones y acciones” (p. 29), permitiendo así que las “personas tomen conciencia

sobre sus acciones a actitudes “en relación con el mundo y con los otros”, promoviendo una ética del cuidado sobre sí mismo, los otros, la naturaleza y los bienes culturales”.(p.30)

Además, la educación para la recreación no solo permite un mejor estilo de vida en torno a esta, sino también posibilita un mejoramiento de la vida misma.

Es importante resaltar como lo menciona Osorio (2009), que no se pretende “Sobredimensionar el valor de la recreación en la vida de las personas, sino reiterar que es parte de la vida misma y como tal favorece o pone en interacción capacidades que influyen en los funcionamientos en todos los ámbitos de desarrollo del sujeto” (P. 10).

Ahora bien, la educación experiencial es vista como un proceso de construcción de conocimiento, adquisición de destrezas y desarrollo de valores a partir de la experiencia directa (association for experiential education [AEE], 1995. citada por Builes, J 2002). Ahora bien, esta es una metodología, en la que se emplean juegos y lúdica, permitiendo así a los participantes la creación de emociones y por ende un mayor aprendizaje de sus vivencias. Según García, J (2012) relata cómo la escuela antes del siglo XXI reprimía las emociones de los estudiantes luchando por combatir el carácter, buscando aplacar la mente, cuerpo y sobre todo emociones, argumentando que entre la razón y la emoción había una brecha muy grande; hoy en día las emociones se consideran parte del ser, y surge el concepto inteligencia emocional, el cual hace referencia al manejo correcto de las emociones, logrando así el control de las “emociones”, permitiendo un aprendizaje que logra ser provechoso para las personas.

Si las personas logran tener un acercamiento asertivo a la recreación, en donde se logre mostrar adecuadamente este campo, se pueden disminuir las concepciones erróneas sobre la recreación, logrando ampliar la educación para la recreación inconscientemente en los participantes de diferentes actividades.

Ahora bien, cabe resaltar que dentro de la recreación se encuentran varios sectores de aplicación de la misma, entre los que se encuentran el terapéutico, pedagógico, laboral, deportivo, turístico, cultural y artístico, ambiental y comunitario; pero en este caso específico se hará énfasis en el sector laboral, pues es allí donde se ven involucrados los trabajadores; Miquilena, D. (2011) resalta que la recreación laboral permite la motivación laboral, pues esta “basada en la satisfacción de las necesidades”. (p. 43)

También resalta que “el estrés provocado por las largas horas de trabajo, la rutina, las tareas que implican gran esfuerzo, llevan a la desmotivación, falta de atención en las tareas laborales y, por ende, ausentismo”, generando problemáticas que “están relacionadas con la interacción entre las personas, la participación activa, el intercambio de experiencias que les posibilite nuevos enfoques y aprender en la interacción con otros”. (p. 43) Es allí donde interviene la recreación, pues, mediante la aplicación de esta en los entornos laborales, se logra que los trabajadores obtengan un

desarrollo de aspectos psicoemocionales en los trabajadores, como lo son: la autoestima, las limitaciones, las potencialidades, la capacidad de superación, la seguridad, el autoconocimiento, el trabajo en equipo, la responsabilidad, el bienestar, la solidaridad y la autoestima, como fundamentos y oportunidades de desarrollo del sentido del tiempo libre y el compromiso con una actividad que más allá de generar placer y satisfacción, le otorga el desempeño de lo que pudiera ser también una orientación importante de proyecto de vida.

(Miquilena, 2011, p. 44)

Así mismo señala que la recreación laboral permite estrechar las relaciones entre los empleados, pues a través de esta se logra un acercamiento entre compañeros el cual logra



“descubrir más allá de los estrictamente profesional” (p. 48) personas con características específicas comunes. Adicionalmente la recreación laboral permite la liberación del estrés, mejorando así la calidad de vida y disminuyendo riesgos de salud, lo cual evita el ausentismo en los diferentes puestos de trabajo, logrando así un aumento en la productividad de los empleados, según Ocampo, D (s.f), la productividad es medida como “el tiempo que tarda un trabajador en elaborar un producto o en proporcionar un servicio” (p. 141) pero esto no solo se ve reflejado en la vida laboral, sino, también en el mejoramiento de la calidad de vida en el ámbito personal.

Ahora bien, la recreación es una necesidad indispensable

para poder convivir socialmente. El desarrollo y aplicación como metodología o como complemento en la realización de cada tipo de actividad humana, permite constituir cada uno de ellos en un sector donde se admite el desarrollo de actividades dirigidas al esparcimiento y al ejercicio de disciplinas lúdicas, artísticas o deportivas, que tienen como fin la salud física y mental, en donde se requiere infraestructura destinada a concentraciones de público.

Es así como en cada sector, determinado por el campo de actividad humana en que se involucra institucionalmente la recreación, requiere una intervención consistente con las características específicas de ese campo, pero ello, obviamente, demanda una coherencia y unificación del concepto de recreación.

(Ocampo, s.f, p. 142)

También es importante entender el concepto de lúdica, juego y diversión, pues son términos que se tiene presentes en el diario vivir de la recreación, pero es vital entender la relación que tienen estos. Posada, R (2014) menciona que la lúdica es una “dimensión transversal que atraviesa toda la vida”, es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión

psíquica, social, cultural y biológica”; estando “ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana”. El juego como lo señala Posada, R (2014) citando a Huizinga “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. Ahora bien, como lo menciona Ríos, M (s.f) citando a Huzinga menciona que en el juego “fluye el espíritu creador del lenguaje constante de lo material a lo pensado”, además en el juego surgen metáforas a través de las cuales se lleva a cabo la expresión de la existencia en mundos imaginarios, creados por los participantes. Según Morrillas, C (1990) tomando como referencia a Huizinga dice que el juego “crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin”, además es “una actividad reversible, que puede volver a empezar siempre”

Ahora bien, la diversión como lo menciona Iniesta, A y Sánchez, R (2009) la diversión “puede ser definida como el grado en el que el desarrollo de una actividad es percibido como algo placentero y lúdico” además menciona que esta puede llevar a los “consumidores” a fortalecer sus relaciones interpersonales y es un factor inherente a la condición humana. Blanco, M y Montes, L (2007) mencionan que la diversión “constituye un aspecto fundamental al momento de construir identidad en los sujetos” y es entendida como un derecho que permite la “sociabilización festiva”

La anterior presentación de antecedentes respecto a la recreación y su importancia, permite identificar dos grandes consecuencias respecto al interés investigativo de este proyecto:

- a. En primera medida, es claro que, a nivel investigativo, la recreación se reconoce como un proceso que ofrece grandes beneficios a nivel individual y colectivo, en diferentes aspectos: salud física y mental, fomento de la convivencia, aspectos

relacionados con la mejoría en los ambientes de trabajo, fortalecimiento del trabajo de equipo, entre muchos. Esta situación se debe fundamentalmente a que las actividades recreativas se vinculan con un aspecto clave de la condición humana: La búsqueda permanente de actividades que nos generen placer y la importancia que como individuos damos al juego. Esta situación demuestra que la recreación permite el desarrollo humano, el bienestar (tanto físico como mental) y el fomento de comportamientos sociales valorados como positivos.

- b. Por otra parte, aunque las investigaciones evidencian dicha necesidad, es claro que a nivel social la importancia de la recreación se encuentra muy menospreciada, especialmente porque las personas desconocen qué es lo que podría llamarse con razón recreación y que no.

Respecto a los antecedentes frente a los imaginarios sobre la recreación son limitados, específicamente en lo relativo al tipo de población objeto de este estudio. La revisión de autores y antecedentes permitió identificar que a nivel local y nacional se ha investigado sobre los imaginarios sobre la recreación en poblaciones como estudiantes de colegio y universidad; como se revela a través de arduas búsquedas de información y tomando como referencia a Agudelo, P. (2011) quien basa su investigación en imaginarios sociales en la educación y la sociedad en general, mostrando que si bien parece alejado de la recreación, no es así, pues revela que “las prácticas educativas son productoras de realidad social y, por tanto, fuente de legitimación e identidad” (p.14) evidenciando que desde los ámbitos educativos surgen posibles imaginarios sociales, pero cabe resaltar que “esta legitimidad e identidad no están sólo determinadas por las políticas sobre los saberes pedagógicos y didácticos” pues “también son producto de los consensos, de las discusiones y del ejercicio de poder al interior de los grupos particulares” (p. 15). Así mismo

Bocanegra, E. (2008) en su artículo revela como los estudiantes asemejan los espacios del colegio con cárceles, pues estructuralmente tienen rejas, horarios establecidos para la realización de actividades y vigilancia constante en las mismas, sin embargo menciona que a través de dialogo con estudiantes se logra evidenciar que los estudiantes visualizan los colegios como espacios donde se limita su accionar y mencionan la posibilidad de actividades que permitan a los estudiantes su completo desenvolvimiento como seres individuales; gracias a lo anteriormente mencionado se puede resaltar que a medida que se busca la información pertinente para la investigación se denota que es cada vez menor: imaginarios sobre la recreación en una población muy específica y en un contexto laboral ajeno a los escenarios educativos y deportivos, sino en una empresa privada que tiene un acercamiento a los procesos de educación experiencial, lo que evidencia la necesidad de investigar en el área, pues de esta manera se logra tener mayor conocimiento.

Surge la necesidad de realizar la investigación, identificando los imaginarios sociales que basan la realidad de los participantes de los talleres de educación experiencia ofrecidos por una empresa del sector privado, pues son los empleados quienes tienen un acercamiento directo a la recreación laboral, permitiendo así un aumento en la productividad y mejora en la calidad de vida, pues la disminución del estrés, reduce probabilidades de padecer enfermedades crónicas no transmisibles, adicionalmente la generación de espacios de recreación laboral en las empresas exige que no se dejen “al azar el diseño de sus programas” pues requiere que sean “programas y servicios recreativos equitativos y justos socialmente” como lo menciona Ocampo, D. (s.f) (p. 143)

Por esta razón es vital identificar los imaginarios sociales de los trabajadores, pues estos pueden afectar la participación en la recreación laboral, limitando las acciones, lo implica el no acceso a los beneficios de la misma.

Se parte de esta base para así hacer una observación alrededor de las actividades; describiendo los imaginarios sociales de los usuarios.

Esto lleva al surgimiento de un interrogante a resolver. ¿Cuáles son los imaginarios que tienen sobre la recreación los participantes de talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa del sector privado?

#### **4. Justificación**

La necesidad de conocer los imaginarios sociales que tienen los participantes de los talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa del sector privado, contribuirá a la transformación de las creencias erradas de diferentes individuos en torno a la recreación.

En las páginas anteriores quedó claro que, a nivel social, la recreación es relegada a un segundo plano en donde no se reconoce su importancia, a pesar de estar normativizada por las leyes colombianas y en donde -por ejemplo- se establece que todas las empresas deben asegurar recreación para sus empleados, sin embargo, parecen no estar muy interesados en esta actividad, a pesar de que la recreación forma parte de la vida de las personas y es vital para un desarrollo social y personal.

Esta situación se encuentra relacionada con los imaginarios sociales que tienen las personas sobre la recreación y la importancia de utilizarla en los escenarios empresariales como parte de los procesos formativos de los equipos de trabajo. Si dicho imaginario se comienza a transformar, a partir de las actividades y programas que ofrezcan las empresas o desde la percepción y construcción del imaginario en el entorno en el que se desenvuelve cada individuo, se podrá incidir positivamente en su reconocimiento -no solo político- sino social. Sin embargo, es claro que son las empresas que ofrecer servicios recreativos quienes venden la recreación, y lo hacen quizás de manera inapropiada por buscar un lucro desde el activismo. En este sentido es

necesario comprender los imaginarios sociales que parecen alejar a las comunidades de la obtención de los beneficios generados por la recreación, esto produciendo falta de interés hacia la participación y prejuicios hacia los profesionales del campo. Esta comprensión permitirá transformar tales imaginarios de modo que se logre mayor aceptación de la recreación en general, pero dicho cambio debe ser aplicado desde la enseñanza de la recreación a los estudiantes de carreras afines.

Ahora bien, es importante resaltar que actualmente la información en torno a imaginarios sociales es bastante escasa, y es básicamente la experiencia la que permite suponer que los posibles imaginarios en torno al campo son errados.

Por otra parte, este estudio busca aportar a la producción de conocimiento en el campo, logrando llenar vacíos conceptuales, además de abrir espacio a la práctica lúdica en la vida cotidiana, lo que contribuiría a una mejor salud mental de las comunidades, orientada por los futuros profesionales que se están formando

Identificar los imaginarios sociales en torno a la recreación permite que los profesionales en cultura física deporte y recreación den un vuelco al campo, pues son ellos quienes salen al campo laboral a aplicar o crear programas, o a crear empresas prestadoras de estos servicios, permitiendo así que los programas educativos tomen una mayor conciencia en hacer énfasis sobre la importancia de dar un buen manejo a la aplicación de la recreación; pues cabe resaltar que la recreación laboral, permite a los trabajadores de diferentes empresas y sectores económicos un aumento en la productividad y mejoramiento de calidad de vida, que finalmente se ve reflejada a través de disminuciones del estrés, mejoramiento de la calidad de vida y disminución de probabilidad de padecimiento de enfermedades crónicas no transmisibles, pues dentro del sector laboral el empleado no solo debe ser tratado como un ser producción, sino también como una

persona que promueve el desarrollo económico de las empresas y desarrollados del ámbito social entre los empleados, pues es importante que estos mantengan relaciones adecuadas para una correcta convivencia dentro de los espacios laborales; y es allí donde los profesionales del campo de la recreación tienen cabida, pues son ellos los profesionales idóneos para la intervención sobre esta población, a través de metodologías como la educación experiencial, que permite la salida del entorno laboral, brindando espacios de esparcimiento y formación personal, la cual no solo se verá reflejada en el ámbito laboral, sino también en el ámbito personal, logrando así una mejora de la calidad de vida de los integrantes de una comunidad laboral.

Comprender esta responsabilidad permite que sea más fácil efectuar o aplicar la recreación, además de hacerlo de manera responsable, logrando beneficios a los participantes como disminución del estrés, reducción de probabilidad de sufrir enfermedades cardíacas, logrando un mejoramiento en la calidad de vida, esto hace que la comunidad tenga una mayor acogida hacia la recreación, permitiendo un desarrollo humano integral.

Así no sólo se beneficiarían las comunidades respecto a elementos como mejoramiento de la salud mental (disminución del estrés, aumento de la felicidad) y física (disminución de probabilidad de sufrir de enfermedades crónicas no transmisibles) sino también los profesionales interesados en el campo de la recreación, pues se logra una mayor claridad en torno a los imaginarios sociales ya establecidos por las personas, lo que conlleva a un mayor conocimiento sobre los fundamentos que orientan las actividades de los empleados. Esta situación genera una mayor responsabilidad empresarial y educativa, pues queda en evidencia la importancia de crear y ofrecer programas que generen un provecho para quien participa en ellos; si las personas, no solo las beneficiadas por los programas de recreación laboral, sino quienes acompañan estos procesos desde las empresas, reconocen los imaginarios sociales y su responsabilidad en el aporte a la

construcción de los mismos, amplían sus límites, ofreciendo actividades más acordes a las verdaderas necesidades de cada población.

Además, el proyecto logra un aporte al cambio de la percepción general de la recreación, transformando los prejuicios que obstaculizan el acceso a la recreación como posibilidad de desarrollo humano y social. Así surge la posibilidad de brindarle a la nueva línea de investigación emergente en recreación, manifestaciones sociales del ocio y la recreación (MASOR), permitiendo así el aumento de trabajos investigativos en el mismo, logrando el crecimiento investigativo de este e involucrando estudiantes al semillero en torno a las investigaciones planteadas, que en este caso específico son los imaginarios sociales en torno a la recreación. Adicionalmente las investigaciones en torno a la recreación permiten que los estudiantes de cultura física, deporte y recreación de la universidad Santo Tomás, se involucren en el semillero, pues a través de resultados científicos se muestra a los futuros profesionales que la recreación es un campo en el que es viable intervenir, pues desde allí se logra el desarrollo de diferentes temáticas en los diferentes campos de la recreación aplicados a todas las poblaciones.

## **5. Objetivos**

### **a. General**

Identificar los imaginarios sociales en torno a la recreación que tienen los participantes de los talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa privada.

### **b. Específicos**

- Describir algunos imaginarios sociales de los diferentes participantes de las actividades que ofrecen las empresas, en torno a la recreación.



- Establecer los conceptos que tienen los participantes de los talleres de educación experiencial en torno a ocio y tiempo libre.

## **6. Marco teórico**

Es sustancial resaltar la importancia de identificar los imaginarios sociales con los que cuentan las personas que participan en los talleres ofrecidos por las empresas recreativas, pero para esto es vital entender a que hace referencia “imaginario social.

Según García, L. y Ospina (2008). El imaginario social es un acervo histórico-cultural compartido por los miembros del grupo al que se pertenece, allí citan a Pintos, J. quien plantea que “los imaginarios se entienden como esquemas sociales construidos; con un elevado grado de abstracción, situados temporalmente y que implican una secuencialidad, priorización y jerarquización de las percepciones.” P.58

Entonces el imaginario permite hacer una interpretación de la realidad según el esquema social construido por los sujetos que comparten prácticas, contextos de vida o escenarios de desarrollo cultural, siendo así, no hay realidades únicas, pues hay una variedad muy amplia de culturas, escenarios de vida y prácticas de diverso tipo. Sin embargo, es importante indicar que estos imaginarios comparten ciertas características contextuales y sociales, históricamente construidas, según las condiciones del entorno.

Es por esto que los imaginarios presentan “intercodigos”, los cuales responden a intereses particulares de la cultura y los individuos, que se configuran colectivamente. Generan una imagen de estabilidad en las relaciones sociales cambiantes creando percepciones de continuidad en fenómenos fragmentados.

Rojas, M. (2005) establece que el “imaginario son las imágenes que están latentes. En primera instancia aparecen los imaginarios sociales que indican a los individuos su pertenencia a una sociedad y definen los medios inteligibles de sus relaciones con ella, con sus divisiones internas y con sus instituciones.” Rojas, M. (2005) Ahora, el imaginario es configurado como "el lugar de los conflictos sociales y es a su vez también una de las cuestiones que están en juego en esos conflictos". Rojas, M. (2005) En relación con el artículo anterior se encuentra que los imaginarios generalmente se ven presentado a través de *símbolos y objetos que logran el relacionamiento del “sujeto con el objeto” teniendo como función la introducción de valores y moldeamiento de comportamientos y conductas.* Rojas, M. (2005)

Cabe resaltar que no es la única coincidencia, pues se encuentra que las representaciones aparecen como estructuras mentales que tienen cierto control sobre los comportamientos y las actitudes, “dichas representaciones trabajan en la construcción de identidades”. “Cada grupo social construye su representación” de la realidad. Rojas, M. (2005)

De acuerdo con Gómez, P. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico, una aproximación a la construcción narrativa de la realidad, donde el autor cita a *Pintos, J.* quien dice que los *“imaginarios sociales son aquellos esquemas (mecanismos o dispositivos), construidos socialmente, que nos permiten percibir / aceptar algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad”.* Gómez, P. (2001) Anteriormente ya se había mencionado, esto revela que puede ser un autor con construcción teórica fuerte, sin embargo, en este artículo se mencionan más autores como Castoriadis quien manifiesta que el imaginario social se tiene de manera inconsciente, el inconsciente descrito por Lacan como “el discurso del Otro”. Castoriadis menciona que el sujeto es creado por los demás, plasmando un

“disfraz” viviendo la realidad creada en su entorno y convencido que dicha realidad es la realidad absoluta.

Marca, Y. y Rodríguez, A. (2012). menciona los Imaginarios de belleza en estudiantes de Educación Física, en donde las autoras mencionan que los imaginarios sociales se construyen a través del lenguaje, estos son traspasados a través de la interacción con otros. Cabe resaltar que las autoras mencionan el constante cambio en el hombre lo cual lo hace generar sus propias construcciones de la realidad.

Se puede llegar a la conclusión que los autores revisados en cada uno de los artículos tienen conceptos sobre los imaginarios en común, pues todos plantean que estos son creados en el individuo según la situación en la que esté inmerso el sujeto y presentan aportes de personas que se encuentren en su entorno, sin embargo, el sujeto también puede crear imaginarios a partir de vivencias personales y no necesariamente por conocimientos transmitidos. En este sentido, la construcción de un imaginario es un proceso de inter-subjetivo e intercultural que atraviesa no solo los pensamientos y creencias de los individuos en un momento y situación concreta, sino que también reflejan condiciones sociales, culturales e históricas de carácter general.

Respecto al concepto de aprendizaje experiencial o educación experiencial es vista como un proceso de construcción de conocimiento, adquisición de destrezas y desarrollo de valores a partir de la experiencia directa (asociación foro experiencial educación [AEE], 1995). citada por Builes, J (2002) y es concebida por la OTC (2009) como una “metodología de aprendizaje dirigida a la formación y transformación de las personas como individuos en la conformación de equipos” logrando así el desarrollo de competencias y fortalecimientos de los valores grupales e individuales. Las experiencias actúan como fijadores de aprendizajes siempre y cuando se tenga un correcto manejo y guianza de las emociones que se presentan a lo largo de las

vivencias. Ahora bien, esta es una metodología, en la que se emplean juegos y lúdica, permitiendo así a los participantes la creación de emociones y por ende un mayor aprendizaje de sus vivencias. ahora bien la OTC (2009) muestra cómo la educación se definía como un “proceso por medio del cual las sociedades transmitían a sus nuevos miembros, a través de instituciones docentes una serie de conocimientos, lineamientos y directrices que le sirven como normas e instrumentos de desempeño en sus diarias labores.” además de esto, la educación genera en los aprendices o estudiantes patrones de comportamiento, previamente establecidos por grupos de mayor experiencia, patrones que deben ser asimilados y puestos en práctica por los estudiantes. Este concepto ha venido transformándose a través del tiempo como lo resalta la OTC (2009) evidenciando el aprendizaje como el “proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza a través de facilitadores del proceso o auto-didácticamente.”

Si bien la educación desde la perspectiva tradicional, se percibe como un factor totalmente alejado de la recreación, no es así, pues esta es un gran campo que abarca diferentes sectores como el pedagógico, en el cual está inmerso la educación experiencial, pues como lo menciona FUNLIBRE “como el conjunto de actividades que conllevan al descanso, a la diversión y a la formación personal y social del individuo, fomentando su capacidad creadora de manera libre y espontánea” esto revela como la recreación hace parte importante de la formación de una persona, pues mediante la aplicación de la misma en la vida de una persona se logran beneficios personales, sociales y ambientales, ahora bien, según Lezama, C (2000) la recreación genera un estado de “conciencia en el que predominan los sentimientos de placer, bienestar y satisfacción, fluctuando en diversos niveles de intensidad y que ocurren en el tiempo libre como resultado de

experiencias y actividades de tipo lúdico”, adicionalmente la recreación “no persigue la excelencia o el virtuosismo como fin último, es decir que no están orientadas por el principio de rendimiento máximo, aunque con frecuencia conducen a éste de manera natural y progresiva.”.

Gerlero, J (s.f) se refiere al ocio como las actividades que generan un aprendizaje útil para la vida, sin embargo muestra cómo a lo largo del tiempo este concepto ha tenido un cambio de visión desde las diferentes perspectivas, pues en la antigua Grecia los pensadores contaban con esclavos que desarrollaban el trabajo que a ellos les correspondía, permitiendo así espacios de tiempo para usar en sus creaciones, bien fuera matemáticos, filosóficos, astronómicos, etc. pero esto les permitía contar con tiempo para la construcción intelectual según sus gustos, sin embargo este concepto dio un gran vuelco en la revolución industrial, pues en esta época el mayor interés era la producción, por esta razón los empleados debían trabajar durante 14 horas diarias, y surgió el término ocioso, el cual era empleado para referirse a la pérdida de tiempo, pues la producción era necesaria para lograr la ganancia de dinero y así lograr suplir las necesidades básicas de cada trabajador; pero De Grazia, S (s.f), citando a aristoteles y a Platón menciona que el tiempo de ocio es el que destina un hombre a dedicar “lo mejor de sí mismo al estado, y el que cree que el cultivar su mente”, “es la más brillante de todas las actividades, la única a través de la cual el hombre se revela a sí mismo como pariente de los dioses”; es decir que el ocio permite a los sujetos de una sociedad cultivarse a sí mismos, para aumentar sus conocimientos y capacidades, las cuales pueden aportar a la sociedad en la que se desenvuelven, en este caso específico, permitiría a los diferentes trabajadores, la adquisición y fortalecimiento de conocimientos para lograr un mejor desempeño laboral, pero como se ha mencionada en repetidas ocasiones, dichos aprendizajes también se verían reflejados en la vida personal,

pues, “los grandes beneficios que el ocio reporta al hombre son tres: facultad creadora, verdad y libertad”(p. 14), que se verán reflejados en todos los ámbitos de la vida. Ahora bien, “la vida ociosa, según los antiguos, no conduce solamente a la facultad creadora, sino también a la sabiduría”, siendo el mejor camino para llegar a la verdad; pues Osorio, E (2011) resalta que el ocio “busca empoderar a las personas para realizar cambios en sus vidas a partir de la comprensión y reconocimiento de las estructuras que los potencian o limitan.” (p. 44). Es importante recalcar que el ocio puede ser manejado a través de la recreación laboral, pues esta brinda herramientas para los trabajadores que les permita desarrollo y fortalecimiento de habilidades y valores sociales, pero como se mencionó anteriormente los imaginarios sociales en torno a la recreación podrían generar un alejamiento de las misma, limitando el acceso a los beneficios que esta brinda.

## **7. Metodología.**

Enfoque: esta investigación tiene un enfoque cualitativo, pues pretende describir los imaginarios sociales que poseen los participantes en los talleres de educación experiencial, logrando así el entendimiento de las posibles raíces de dichos imaginarios.

Es cualitativo pues como lo menciona Sastre (2011), el paradigma interpretativista emerge de las ciencias sociales, las cuales buscan comprender la construcción social compartida de los sujetos, la cual es regida por leyes culturales que cambian a través del tiempo; pues el mundo tiene un orden dinámico que es socialmente construido por los sujetos que allí interactúan, teniendo como guía de sus acciones la significaciones e interpretaciones de la realidad que se generan en sus grupos sociales.

El ejercicio investigativo pretende identificar los imaginarios sociales de los participantes en actividades recreativas ofrecidas por una empresa de educación experiencial privada, y como fue mencionado anteriormente los imaginarios sociales hacen parte de una construcción social, pues estos pueden iniciar desde el contexto social en donde se desenvuelve cada uno de los individuos, creando así una realidad acorde a la situación de cada individuo.

**Tipo de estudio (alcance):** Etnometodológico, pues esta investigación busca identificar los imaginarios sociales de grupo poblacional y como lo muestra Alvarez, J. & Jurgenson, G. (2003) este tipo de estudio se enfatiza en “la forma como los miembros de un grupo manejan, producen y logran un sentido de la estructura social”. Adicionalmente “promueve los procedimientos prácticos que utilizan las personas a diario para crear, sustentar y manejar un sentido de la realidad objetiva”

**Población:** Se tendrá como población de referencia a los empleados de empresas públicas y privadas; la población blanco serán empleados de empresas públicas y privadas de Bogotá y la población estudio serán los participantes en los talleres de educación experiencial ofrecidos por una empresa del sector privado

**Muestra:** como se menciona anteriormente el tipo de estudio es etnometodológico, lo cual permite que se realicen 9 entrevistas, aplicadas antes de iniciar el proceso de talleres con la empresa contratantes, siguiendo los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

1. hombre y mujeres
2. trabajadores de empresas públicas y privadas de Bogotá
3. participantes en los talleres de educación experiencial dirigidos

por una empresa de educación experiencial del sector privado

**Contexto:** el proyecto investigativo se llevará a cabo en participantes de los programas empresariales que ofrece una empresa privada prestadora de recreación a través de la educación experiencial, será aplicado a 9 sujetos participantes de las diferentes actividades recreativas que ofrecen dicha empresa. Se entrevistarán 9 sujetos por taller, pues normalmente los talleres se llevan a cabo con grupos de 15 a 30 personas, es decir que se pretende aplicar el instrumento entre el 60% y 30% de los participantes de cada sesión.

**Categorías de análisis:**

Se presentan seis categorías de análisis, mediante las cuales se busca entender la noción que tiene los sujetos entrevistados sobre estas, permitiendo así la obtención de información para contemplar identificar los imaginarios sociales que poseen los sujetos.

Las categorías se presentan a continuación:

**Recreación:** según FUNLIBRE (2004) “como el conjunto de actividades que conllevan al descanso, a la diversión y a la formación personal y social del individuo, fomentando su capacidad creadora de manera libre y espontánea” (p. 3) y Tabares, J., (2005) menciona que es un derecho y una garantía que aporta indudablemente a la mejora de la calidad de vida de las personas y las comunidades que acceden a ella, llevando la mirada más allá para pasar a verla como potenciadora de la mejora de la tan anhelada calidad de vida. Cabe resaltar como lo menciona Osorio, E (2015) que la recreación busca “contribuir a la constitución de sujetos críticos, con prácticas que subviertan condiciones materiales y existenciales minimizantes, mediadas por resistencias frente a las barreras impuestas para participar en el ocio” (p. 94); así mismo resalta la recreación

“como un espacio social que tiene estructura – no estática -, contenidos, no permanentes, agentes permanentes o volátiles, interesados o desinteresados por ese



objeto en unos procesos no lineales, de construcción permanente, mediados en sus construcciones por hechos históricos estructurales y coyunturales que han planteado horizontes de ilusión de las posibilidades del campo para incidir y actuar sobre la realidad y para rescatar al sujeto como posibilidad y potencialidad. (Osorio, 2015, p. 98)

Así mismo Gregorio, A. (2008) plantea la recreación como “un campo de estudios y de prácticas con identidad propia, convirtiéndose en un instrumento de desarrollo humano y de calidad de vida, con importantes posibilidades culturales, educativas y sociales.” (p. 3), así mismo la autora cita a Ziperovich, quien manifiesta que en la actualidad la recreación es “una disciplina que declara su carácter formativo y enriquecedor de la vida humana” (p. 3). Gracias a lo anteriormente mencionado se logra establecer la similitud entre conceptos, denotando la particularidad de la formación de sujetos, permitiendo el crecimiento personal de estos.

Es importante resaltar como lo menciona Gregorio, A. (2008), que la recreación “se puede lograr por medio de actividades”, pero “no es posible identificarla plenamente con ellas, puesto que estas solo son medios que permiten al individuo reconocerse y tomar decisiones”

**Educación experiencial:** Antes de iniciar con la conceptualización de educación experiencial, es importante contextualizar sobre el aprendizaje significativo, Ausubel, D (s.f) menciona que el aprendizaje de una persona depende de la estructura cognitiva previa, pues el aprendizaje no inicia de cero, por el contrario, el sujeto siempre “contara con experiencias o conocimientos que afecten el aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio” (p. 1). Así pues, “un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”, en este sentido Ausubel, citándose a sí mismo, menciona que “El alumno debe manifestar una disposición

para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él” (p. 4), es decir, que sea “relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” (p. 4). Ahora bien, la educación experiencial, según la OTC (2009) es una “metodología de aprendizaje dirigida a la formación y transformación de las personas como individuos en la conformación de equipos” logrando así el desarrollo de competencias y fortalecimientos de los valores grupales e individuales. Además, the association for experiential education [AEE], 1995. citada por Builes, J 2002 menciona qué es un proceso de construcción de conocimiento, adquisición de destrezas y desarrollo de valores a partir de la experiencia directa. Lo anteriormente mencionado, cumple con el aprendizaje significativo, pues la educación experiencial busca que, a través de las vivencias presentadas, se obtengan aprendizajes para los sujetos participantes.

**Juego:** Según Posada, R (2014) citando a Huizinga, menciona que “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. Ríos, M (s.f) citando a Huzinga menciona que en el juego “fluye el espíritu creador del lenguaje constante de lo material a lo pensado”, además en el juego surgen metáforas a través de las cuales se lleva a cabo la expresión de la existencia en mundos imaginarios, creados por los participantes. Según Morrillas, C (1990) tomando como referencia a Huizinga dice que el juego “crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin”, además es “una actividad reversible, que puede volver a empezar siempre”

**Diversión:** Iniesta, A y Sánchez, R (2009) la diversión “puede ser definida como el grado en el que el desarrollo de una actividad es percibido como algo placentero y lúdico” además menciona que esta puede llevar a los “consumidores” a fortalecer sus relaciones interpersonales y es un factor inherente a la condición humana. Blanco, M y Montes, L (2007) mencionan que la diversión “constituye un aspecto fundamental al momento de construir identidad en los sujetos” y es entendida como un derecho que permite la “sociabilización festiva”

**Tiempo libre:** según Cortes, S. Escobar, y J. Pedraza, L. (2005) el tiempo libre es “aquel conjunto de actividades a las cuales se entrega el individuo con plena aceptación para descansar, divertirse y desarrollarse en la participación social de manera voluntaria, libre, consciente y no obligatoria”. Además De Grazia, S. (s.f) resalta que “el tiempo libre es el tiempo en que no se trabaja, tiempo no ligado al trabajo. Debe hacerse notar que esta expresión acentúa la idea de tiempo; separa una unidad de tiempo, libre de trabajo” (p. 8). Gregorio, A. (2008) plantea que el tiempo libre es “aquel modo de darse el tiempo personal que es sentido como libre al dedicarlo a actividades autocondicionadas de descanso, recreación y creación para compensarse y en ultimo termino afirmarse la persona individual y socialmente.” (p. 11)

**Ocio:** Gerlero, J (s.f) menciona el ocio como las actividades que generan un aprendizaje útil para la vida, sin embargo, De Grazia, S (s.f) resalta que “hoy día está tan debilitado este concepto que los residentes del mundo moderno confunden frecuentemente el ideal del ocio”, “con la práctica de la siesta” (p. 11); así mismo Gregorio, A. (2008) cita a Dumazedier, quien considera el ocio “como un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera totalmente voluntaria, sea para descansar, sea para divertirse, sea para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social

voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales” (p. 10), adicionalmente resalta que el ocio permite el desarrollo de la personalidad, pues “permite la participación social, creación de nuevas formas.”(p. 10). En importante resaltar el concepto dado desde la Universidad de Deustro, pues es un ente educativo que ha sentó precedentes en torno al tema, en este caso como representante de esta, Cuenca, M. (2014) revela que el ocio es” una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de la acción, descansa en tres pilares esenciales: elección libre, fin en sí mismo (autotelismo) y sensación gratificante”. (p. 24). Lo anteriormente mencionada ayuda a clarificar el tema, pues los autores presentan similitudes en torno al ocio, pues lo presentan como ocupaciones y experiencias de libre escogencia que permiten que las personas obtengan un crecimiento personal y conceptual, pues a través de este se logra la obtención de aprendizajes que generan una sensación gratificante.

## **8. Resultados**

Para la obtención de resultados de aplico una entrevista semiestructurada (anexo B), por medio de la cual se logra la identificación de nociones de los participantes, así como experiencias vitales entorno a las categorías de investigación, estas fueron organizadas en matrices para su respectivo análisis (Anexo A). Cabe resaltar que para la aplicación de la entrevista previamente se realiza la firma de consentimiento informado por parte de cada uno de los sujetos (Anexo C).

A continuación, se presentarán los resultados para las categorías de recreación, educación experiencia, juego y diversión, posteriormente se hará la descripción de los imaginarios sociales de los diferentes participantes de las actividades que ofrecen las empresas, en torno a la

recreación. Cabe resaltar que las nociones de los sujetos por categorías se encuentran organizadas en tablas de análisis (Anexo D).

Recreación (Tabla 10): Para esta categoría se logra evidenciar que de los nueve sujetos ocho relacionan la recreación con salidas a parques, uno la relaciona con lugares específicos; cabe resaltar que un sujeto relaciona la recreación con algo "lúdico, divertido, ameno, por medio del cual se obtienen aprendizajes y que permite la comprensión de las cosas, y como "algo académico"; respecto a un método para el aprendizaje junto con el sujeto anterior, uno más lo ve así, es decir, dos sujetos contemplan la recreación como un método de aprendizaje, bien sea en el colegio o en la universidad; dos de los sujetos la ven como una salida de la rutina, tres como la realización de actividad física. Sin embargo, dos de los participantes manifiestan no tener tiempo para la recreación por sus ocupaciones actuales. Cabe resaltar que se contempla en el ámbito familiar principalmente, y, dentro del ámbito laboral, solo un sujeto lo contempla como "pausas activas, juegos para des estresarse y volver a continuar", sin embargo, este es uno de los sujetos que manifiesta no tener tiempo por sus obligaciones laborales; por último, uno de los sujetos manifiesta que la recreación no tiene cabida en el ámbito laboral porque los "empresarios, dueños y jefes no les preocupan las buenas experiencias" de los empleados. Es posible concluir en este punto que las apreciaciones de los sujetos que hicieron parte del estudio vinculan la recreación con diferentes conceptos, siempre "amarrados" a aquellos escenarios en donde ellos sienten que se han recreado. Por otra parte, en forma general con actividades ajenas o "contrarias" al escenario laboral, al trabajo.

Educación experiencial (Tabla 11): para esta categoría se logra evidenciar que un sujeto manifiesta no tener noción sobre esta, dos sujetos poseen la noción que esta permite la mejora de la vida "a través de la aplicación de aprendizajes sobre las vivencias" y permite "potenciar la

toma de decisiones", así mismo un sujeto manifiesta que a través de esta se logra una mayor recordación y entendimiento de diferentes temas a tratar en ámbitos académicos logrando llevarlos más fácilmente a la vida cotidiana, dos sujetos manifiestan que la unión familiar y la amistad se logran obtener a través de diferentes vivencias que se presentan en la vida, por último un sujeto menciona que permite la competitividad la cual favorece la mejora personal y de su círculo social; sin embargo, se identifica que estas nociones son dadas por la deducción de las palabras usadas, sin embargo, a través de las experiencias vitales es que logra identificar aprendizajes a través de experiencias que han sido guiados por la familia o amigos, evidenciando la importancia de las experiencias a la hora de aprender, aplicar el aprendizaje y tener mayor recordación de lo aprendido.

Juego y diversión (Tabla 12): se presenta el análisis de dos categorías conjuntas, pues las rustas obtenidas se complementan entre sí, adicionalmente, las nociones de los sujetos son reducidas. Para el juego, tres sujetos lo relacionan con deportes y uno con actividad física, uno manifiesta que es una acción planeada, otro no sabe expresar su noción, sin embargo, los dos sujetos anteriores y uno más, manifiestan que conlleva a la diversión, un sujeto expresa que el juego es un método de la recreación, otro que es algo no académico y se lleva en momentos "para molestar", y un último sujeto revela que son acciones que entretienen a la gente. Respecto a la diversión, cinco sujetos la mencionan como acciones, el primero de ellos manifiesta que para él es ver a su hija jugar, el segundo manifiesta que es "pasarla chévere" mediante el juego y la apuesta de dinero, el tercero que es hacer cosas diferentes al ámbito laboral, el cuarto que son acciones que generan felicidad y el quinto de este grupo menciona que la diversión es el baile; así mismo tres mencionan que es un sentimiento, uno manifestando que se logra a través del juego, otro que se genera a través de diferentes actividades, siendo relativo, pues no a todas las personas les divierte

lo mismo y el último menciona que es el sentimiento que se genera cuando se juega. Para finalizar, un sujeto menciona que el juego es recreación. En conclusión, se podría indicar que para la gran mayoría de los sujetos tanto juego como diversión y recreación, terminan siendo utilizados como sinónimos.

Por último, se presentarán los resultados en torno a la noción del ocio y el tiempo libre, presentándose en una sola categoría, pues los participantes presentan similitud entre las respuestas sobre las dos nociones. Permitiendo así más adelante poder establecer los conceptos que tienen estos de los talleres de educación experiencial en torno a ocio y tiempo libre.

Ocio y tiempo libre: de los nueve sujetos, tres no saben que es el ocio, sin embargo, uno manifiesta que podría ser tiempo diferente y divertido; así mismo tres sujetos manifiestan que el ocio es "hacer pereza", relajándose y permaneciendo en un estado de poco movimiento; uno menciona que malgastar el tiempo, "teniendo labores para hacer, pero no se realizan"; por último un sujeto manifiesta que es un espacio para llevar a cabo los pasatiempos como jugar voleibol. Ahora bien, el tiempo libre es concebido por cuatro sujetos como tiempos apartados de tareas laborales, pudiendo salir con los amigos, descansar, pasar tiempo con los hijos, y realizando "lo que se quiera"; así mismo tres sujetos presentan nociones similares en torno a la última frase, pues manifiestan que es un tiempo donde "se puede hacer cualquier cosa", pero uno de ellos manifiesta que esto dependerá del estado de ánimo, pues si se están con "bajo ánimos" podría ver películas, pero si está de "buen ánimo" puede bailar, jugar o molestar, por último un sujeto menciona que el tiempo libre, es un tiempo de descanso, donde puede retomar energías. Es importante indicar que respecto a esta noción no hay claridad respecto a las definiciones de ocio y estas se asocian al

tiempo libre, sin establecer ninguna diferencia. Por otra lado, es claro que de entrada el ocio es entendido casi como un sinónimo de “no hacer nada”.



## 9. Discusión

Retomando las respuestas dadas anteriormente se quiere confrontar estas, con los aportes de los autores teóricos trabajados en páginas anteriores, pues se encuentra similitudes y diferencias. Cabe resaltar que también se tendrán en cuenta las experiencias vitales de los sujetos entrevistados, pues hacen parte de la percepción sobre recreación. El análisis se realizará según las categorías de análisis.

**Recreación:** Comparando las nociones de los sujetos se logra evidenciar que estos relacionan el concepto de recreación con un escenario que representa las actividades recreativas: las salidas a parques; pues es allí donde, desde sus experiencias se llevan a cabo ciertos comportamientos que desde su experiencia vital se encuentran asociados a dicho concepto: jugar, divertirse, practicar algún deporte, etc. Cabe anotar que este “salir al parque” representa aquellas actividades que, dentro de su memoria y creencia se asocian a la recreación en la medida que tanto su realización, como en el escenario en el que se realizan es un espacio que no tiene la carga histórica que tienen otros espacios como la escuela (que es para estudiar) o la casa (que es para vivir, para realizar las labores). Aunque esta percepción no es completamente adecuada, si se lee desde una perspectiva teórica, dentro de los beneficios de la recreación se menciona que la interacción de los sujetos en los parques permite los procesos de interacción social y comunitaria, además del aprendizaje ambiental, como lo menciona (Ministerio de Cultura y Coldeportes, 2006). Un aspecto importante a indicar tiene que ver con el hecho que todos los sujetos ven implícita la diversión en la recreación, entendiendo que la realización de actividades que generan placer son también actividades recreativas, logrando evidenciar así lo mencionado por FUNLIBRE (2004) dentro de las actividades que conllevan a la diversión, sin embargo cabe resaltar que si bien es una relación acertada, a la hora de la comprensión de la recreación como lo menciona Osorio, E.

(2015) los participantes no demuestran percibir la recreación como un espacio en el que se logra la construcción de sujetos críticos, en la medida que sus respuestas se asocian a espacios, no a los procesos de interacción social que logran una convivencia familiar, la cual se ve permeada por la formación familiar tradicional. Al momento de recuperar sus experiencias vitales, es claro que dentro de dicha experiencia se dan procesos de aprendizaje respecto a la convivencia, compañerismo y la importancia de la familia. Aunque algunos de los sujetos entrevistados relacionan la recreación directamente como un método que se puede usar para facilitar el aprendizaje, y en este sentido dicha apreciación se puede contrastar con la propuesta hecha por Gregorio, A (2008), quien resalta que la recreación “se puede lograr por medio de actividades”, pero “no es posible identificarla plenamente con ellas, puesto que estas solo son medios que permiten al individuo reconocerse y tomar decisiones”. En este sentido hay coherencia entre lo que se plantean los sujetos de la investigación, respecto a los autores. Por otro lado, también se asocia la recreación con la noción de actividad física, pues esta también se convertiría en el medio. Ahora bien, Osorio, E. (2015) resalta que la recreación estaría mediada "por resistencias frente a las barreras impuestas para participar en el ocio", sin embargo, dos de los participantes manifiesta no tener tiempo para el desarrollo de la recreación en sus vidas, por las funciones laborales, en este sentido, asumen la recreación desde una perspectiva muy cercana al ocio, es decir; “a no hacer nada productivo”.

Cabe resaltar que todos asociaron la recreación en el entorno familiar, 3 en entorno de amigos y 1 en entorno educativo; dejando en evidencia que dentro del ámbito laboral, solo un sujeto contemplo la recreación como "pausas activas, juegos para des estresarse y volver a continuar”, los otros ocho no le dieron cabida a esta en el ámbito laboral, uno de ellos manifestando que los “empresarios, dueños y jefes no les preocupan las buenas experiencias” para los empleados, generando esto una

connotación negativa, pues la recreación laboral permite a los trabajadores la posibilidad de estrechar relaciones entre los trabajadores, permitiendo así, “descubrir más allá de lo estrictamente profesional”, tal como lo menciona Miquilena, D (2011). Por último, la calidad de vida se vería afectada por altos niveles de estrés, aumentando los riesgos de salud, disminuyendo la productividad y aumentando el ausentismo. Esta situación refuerza la reflexión hecha al inicio de la presentación de los resultados, al indicar que para los sujetos participantes del estudio, el escenario laboral es contrario a los espacios y actividades recreativas.

**Educación experiencial:** la noción que poseen los participantes, si bien no es alejada de la conceptualización de los autores como la OTC (2009), quien menciona que es una “metodología de aprendizaje dirigida a la formación y transformación de las personas como individuos en la conformación de equipos”, y, la asociación for experiential education [AEE], 1995. citada por Builes, J (2002) es entendida como proceso de construcción de conocimiento, adquisición de destrezas y desarrollo de valores a partir de la experiencia directa, los sujetos manifiestan a través de la deducción que hacen de los dos conceptos que engloban el término (educación a través de la experiencia) que es un aprendizaje a través de vivencias; sin embargo, esta noción se crea a través de nociones ya establecidas, como educación y experiencia, siendo la primera un espacio para aprender y la segunda una vivencia directa. Sin embargo, basándose en Ausubel, D (s.f) el aprendizaje significativo un sujeto manifiesta que la competitividad genera aprendizajes, pues comparándolo con el autor, menciona que el aprendizaje no debe ser arbitrario y no al pie de la letra sobre lo que el sujeto ya sabe, pues a través de la competencia no se establecen enseñanzas directas para los participantes. Sin embargo, contrastando las respuestas de los sujetos con los autores, es claro que, aunque la noción de aprendizaje experiencial se tiene, la gran cantidad

de aspectos que la caracterizan -desde los autores teóricos-, las diferentes metodologías y la importancia de este tipo de aprendizaje en los procesos de recreación laboral no se tiene claro. De hecho, es posible aventurarse a pensar que, a partir de la experiencia vivida por los usuarios de este tipo de programas, el aprendizaje experiencia se asume más como una “actividad” vinculada a los procesos recreativos, que como todo un proceso formativo.

**Juego y diversión:** Realizando una contrastación de los resultados de las entrevistas respecto a los autores trabajados, los sujetos no logran expresar una noción clara sobre el juego, pues plantean actividades que pueden relacionar con tiempo libre, sin embargo, no se vincula con el deporte, el cual cumple con especificaciones dadas por Posada, R (2014) citando a Huizinga, pues menciona que se "desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas" cumpliendo con especificaciones de reglamento del deporte. Ahora bien, este autor, también menciona que conlleva a la alegría, logrando así asociarlo con la noción que poseen los sujetos respecto a la generación de diversión. Según esto, no es posible indicar que las nociones que refieren los sujetos respecto al juego se podrían aplicar al deporte. Ahora bien, respecto a la diversión los sujetos se refirieron a esta como acciones, sin embargo Iniesta, A y Sánchez, R (2009) mencionan que es "el grado en el que el desarrollo de una actividad es percibido como algo placentero y lúdico" logrando así resaltar que no son acciones, sin embargo, estos mismos sujetos presentan actividades que generan una sensación placentera, permitiendo así un acercamiento al concepto dado por los autores, más aun, un sujeto más resalta la diversión como acciones que generan felicidad logrando así una gran similitud entre las nociones teóricas. Adicionalmente, Blanco, M y Montes, L (2007) mencionan que la diversión “constituye un aspecto fundamental al momento de construir identidad

en los sujetos” y es entendida como un derecho que permite la “sociabilización festiva”, permitiendo así un contraste con las nociones dadas por los sujetos, pues se evidencia que la diversión la asocian con la realización con otros sujetos, interacción que permite la "sociabilización festiva" mencionada por el autor, permitiendo así la construcción de identidad de cada uno de los sujetos. Ante los conceptos de juego y diversión, es claro que los sujetos tienen un mayor acercamiento a las nociones teóricas, en la medida que estas se vinculan más con la asociación entre el juego como un necesario momento de diversión, sin embargo y al momento de relatar sus experiencias personales se identifica que aquellas estas se relacionan más con sus experiencias en la niñez, que con su vida actual ni mucho menos con su entorno laboral.

**Ocio y tiempo libre:** Respecto al ocio, se logra evidenciar que los sujetos no tienen una noción clara respecto a este concepto, y quienes logran expresar una noción, manifiestan que es "hacer pereza" o "perder el tiempo", contrastando con Ocio: Gerlero, J (s.f) quien menciona el ocio como las actividades que generan un aprendizaje útil para la vida; pues los sujetos no lo contemplan como una posibilidad de aprendizaje formal o instruccional. Cabe resaltar como lo menciona De Grazia, S (s.f), que “hoy día está tan debilitado este concepto que los residentes del mundo moderno confunden frecuentemente el ideal del ocio”, “con la práctica de la siesta”, justamente lo que se revela a través de la obtención de información es que éstos limitan el ocio a la pereza y pérdida de tiempo. ahora bien, Gregorio, A. (2008) cita a Dumazedier, quien considera el ocio “como un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera totalmente voluntaria, sea para descansar, sea para divertirse, sea para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales” (p. 10), esto logra establecer que un sujeto se aproxima a la característica de la diversión, pues manifiesta que el ocio es "algo diferente y

divertido"; adicionalmente el autor resalta que el ocio permite el desarrollo de la personalidad, pues "permite la participación social, creación de nuevas formas."(p. 10), dentro de esta característica se involucra la noción de la práctica de pasa tiempos, que en este caso específico el sujeto plantea el voleibol, permitiendo este una participación social. Por último, Cuenca, M. (2014) revela que el ocio es" una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de la acción, descansa en tres pilares esenciales: elección libre, fin en sí mismo (autotelismo) y sensación gratificante". (p. 24), pues si bien todos los participantes escogen las acciones a realizar de manera voluntaria, estas no generan un aprendizaje que busque el fin en sí mismo. acerca del tiempo libre, se logra evidenciar, que los sujetos manifiestan este como un tiempo libre de tareas laborales y académicas, permitiendo así el descanso y "retomar energías", logrando una comparación con Cortes, S. Escobar, J. Pedraza, L. (2005) el tiempo libre es "aquel conjunto de actividades a las cuales se entrega el individuo con plena aceptación para descansar, divertirse y desarrollarse en la participación social de manera voluntaria, libre, consciente y no obligatoria", se logra resaltar que los sujetos presentan una noción bastante proximal a la definió dada por los autores, pues logran establecer la relación con la liberación de tareas laborales que permiten un descanso así mismo conlleva a la similitud con el concepto dado por De Grazia, S. (s.f), quien menciona que "el tiempo libre es el tiempo en que no se trabaja, tiempo no ligado al trabajo. Debe hacerse notar que esta expresión acentúa la idea de tiempo; separa una unidad de tiempo, libre de trabajo" (p. 8); por último, Gregorio, A. (2008) plantea que el tiempo libre es "aquel modo de darse el tiempo personal que es sentido como libre al dedicarlo a actividades auto condicionadas de descanso, recreación y creación para compensarse y en ultimo termino afirmarse la persona individual y socialmente." (p. 11), donde presenta similitud con la noción que presentan los sujetos en torno a hacer "lo que se quiera", resaltando la

similitud con el autor en torno a las actividades auto condicionadas. En este sentido, es claro que la noción que se analiza aquí es la que, desde las respuestas y el análisis hecho, es la que menos elementos y referencias tiene respecto a los autores teóricos. Una primera observación tiene que ver con la poca o nula vinculación que tiene el ocio con los procesos y experiencias relacionadas con la formación, la construcción de la identidad o la interacción social. Al momento de revisar las experiencias que relatan, es interesante constatar que aunque el ocio no se asocia a lo que presentan los autores, sin embargo, cuando se les preguntan sobre las actividades que relacionan con el tiempo libre, si tienen que ver con lo que se plantea por los autores, en este sentido, es posible identificar que respecto a la noción no tienen claridad, sin embargo, si ponen en “práctica” acciones relacionadas con el ocio, como una forma de construir relaciones o de fomentar otro tipo de experiencias de tipo placentero.

## 10. Conclusiones

Los empleados de la empresa privada Grupo Empresarial Granados, participantes de los talleres de educación experiencial ofrecidos por la empresa bogotana privada “Lúdicamente” poseen el imaginario vinculada a la recreación con escenarios y momentos en la experiencia vital asociados a los placentero y en contraste con otros espacios y experiencias que tienen otra valoración. Los espacios son principalmente salidas a parques y hacer lo que “por costumbre” se hace allí. Si bien no es un imaginario erróneo presenta limitaciones, pues la recreación es un campo social bastante amplio que abarca muchos sectores entre los que se encuentra el terapéutico, pedagógico, laboral, deportivo, turístico, cultural y artístico, ambiental y comunitario; desde la percepción de los sujetos se encuentra que se está siendo limitada al deportivo y ambiental. Esto no afecta la percepción que ellos tienen de que dichas escenarios y actividades les generan, indirectamente, beneficios sociales, pues la interacción con personas a través de las actividades recreativas permite a los sujetos un desarrollo social a través de la cual se accede una mejor relación interpersonal e intrapersonal, en los beneficios ambientales se ven beneficiados los espacios de los parques, pues el frecuentar estos lugares permite identificar comportamientos adecuados en los mismos y logrando llevarlos también fuera de estos. Sin embargo cabe resaltar que los sujetos no ven relación entre la recreación y el ámbito laboral, generando así un alejamiento peligroso en este entorno, pues es vital para los empleados el acercamiento a la recreación laboral, pues a través de esta se logra la disminución del estrés, provocados por las funciones laborales desarrolladas a lo largo de sus jornadas, así mismo disminuyendo la probabilidad de padecer enfermedades crónicas no transmisibles, y este



alejamiento perjudica no solo a los empleados, sino también a la empresa, pues la falta de recreación laboral, puede generar disminución de la calidad de vida, que se puede ver reflejada en ausentismo y baja productividad. Es por esta razón que la recreación laboral se torna vital dentro de la empresa, para así permitir una interrelación entre los empleados adecuada, asimismo como una mejor calidad de vida, permitiendo mayor productividad, lo cual beneficia a las dos partes involucradas en las funciones laborales. En este sentido, una primera recomendación tendría que ver con la necesidad de aclarar, en los espacios ofrecidos por la empresa, de una aclaración respecto a la importancia de vincular este tipo de actividades con los procesos de recreación y su importancia en el desarrollo humano y social.

Ahora bien, dentro de la recreación se encuentra la educación experiencial como una metodología de aprendizaje para los participantes, tal como lo menciona la OTC (2009), sin embargo a pesar de estar los sujetos a punto de participar en un taller de esta metodología, no tienen una noción clara respecto a este concepto, pues, si bien hacen una deducción a través de las palabras “educación” y “experiencial” no logran acertar respecto a los resultados específicos que se pueden tener a través de esta, además de no ser contemplada dentro de la recreación. Sin embargo, cabe resaltar que solo dos sujetos asociaron está dentro del ámbito educativo como actividades que facilitan el aprendizaje, sin embargo esta concepción sería llevada a el aprendizaje significativo mencionado por Ausubel, D (s.f) como la manera de enseñanza a través de conocimientos ya adquiridos por los sujetos, permitiendo así una vinculación de conocimientos pasados con conocimientos nuevos, lo cual permite un aprendizaje más sencillo y con un mayor arraigo de estos. En este sentido, es claro que se debería establecer, desde el inicio de este tipo de

actividades, una caracterización al público de que dichos talleres hacen parte de esta metodología, explicando los alcances, los beneficios y su relación con la recreación laboral.

Respecto al juego y la diversión, los sujetos logran un mayor acercamiento respecto a sus nociones y las dadas por los autores, pues si bien son terminologías más comunes y con mayor acceso a los vocablos comunes, sin embargo, no se logra una adquisición de nociones concretas, pues las expresan a través de ejemplos específicos y respecto a la diversión la toman como un sentimiento producto de una acción. Básicamente sería importante entender que el juego y la diversión son fundamentales al momento de hablar del desarrollo humano y su fomento en este tipo de escenarios, precisamente en el escenario laboral, el que para muchos de ellos no se encuentra vinculado con la diversión.

Ahora bien, las nociones que tienen los participantes respecto a los conceptos de ocio presenta un gran alejamiento del concepto brindado por los autores, pues manifiestan que son actividades de “pereza” y “no hacer nada”, posicionando al ocio negativamente, como lo resalta De Grazia, S (s.f) cuando manifiesta que “hoy día está tan debilitado este concepto que los residentes del mundo moderno confunden frecuentemente el ideal del ocio”, “con la práctica de la siesta” y tiempo libre, pues a través del ocio se logra una formación personal que logra un fortalecimiento social a través de actividades de libre elección por los participantes.

Respecto al tiempo libre; se logra evidenciar que la noción que poseen los participantes es acertada, pues manifiestan que es un tiempo en el que se está libre de funciones y tareas laborales y escolares, en las que se realizan actividades de interés personal que conllevan a la diversión; tal como lo revelan los autores, pues como lo mencionan De Grazia, S. (s.f) “el tiempo

libre es el tiempo en que no se trabaja, tiempo no ligado al trabajo. Debe hacerse notar que esta expresión acentúa la idea de tiempo; separa una unidad de tiempo, libre de trabajo” (p. 8)

Cabe resaltar que los imaginarios que poseen los participantes de los talleres de educación experiencial respecto a términos asociados a la recreación como tiempo libre, educación experiencial, juego y diversión son acertados, sin embargo, es importante enfatizar, que faltan puntos clave en cada uno de ellos. es importante tener en cuenta que el imaginario en torno al ocio si es erróneo, pues lo plantean como tiempo perdido o tiempo donde no se hace “nada” o actividades poco productivas, pero como lo muestran los autores, el ocio es un tiempo destinado a la realización de actividades que generan formación y crecimiento personal en actividades o valore, lo cual genera un alejamiento a la práctica de este; adicionalmente la noción planteada respecto a la recreación puede generar un alejamiento de la recreación laboral, perjudicando a empleador y empleado, separándolos de los beneficios que genera esta en la vida de cada una de las personas.

Es por esto que surge la invitación a la ejecución y seguimiento de la recreación laboral en cada uno de los ámbitos (industriales, económicos, de servicio, etc.) que se presentan en el ámbito laboral, permitiendo así que cada uno de los implicados logren la obtención de los beneficios para sus vidas, que finalmente se verán reflejados en todos los ámbitos de una persona.

Respecto a los profesionales que orientan este tipo de actividades, es fundamental, más que para los participantes, tener claro la relación entre las actividades que se ofrecen en este tipo de talleres, los procesos de recreación laboral y la necesidad de establecer una relación entre lo que se hace en estos espacios y el fomento de mejores relaciones en el entorno laboral. Por otra parte, es fundamental que se pase de una visión “activista” respecto a este tipo de talleres y se profundice en establecer relaciones con otros aspectos de la relación laboral y profesional, en el

entendido que los participantes en estos talleres permanecen por lo menos un 30% del tiempo de sus vidas en sus espacios de trabajo. En la medida que dicho escenario permita ofrecer espacios de esparcimiento, de comunicación y de relacionamiento social que fortalezcan las relaciones personales necesarias para realizar una buena labor, al margen de la necesidad del cumplimiento de las labores y responsabilidades propias del trabajo, un ambiente que más que laboral, se convierta en un ambiente agradable, placentero, permitirá que los talleres cumplan su propósito.

## 11. Referencias

- Agudelo, P. (2011). (Des)hilvanar el sentido/los juegos de Penélope Una revisión del concepto imaginario y sus implicaciones sociales. *Uni-pluri/versidad*. 11 (3): 1-18
- Álvarez, J. & Jurgenson, G. (2003). Como hacer investigacion cualitativa. México. Paidòs
- Builes, J (2002) El abordaje de la educación experiencial (monografía). Universidad de la Sabana, Chia, Colombia.
- Blanco, M y Montes, L (2007). Algunas conclusiones acerca de la diversión de jóvenes y adolescentes en la provincia de Mendoza.
- Bocanegra, E. (2008). Del encierro al paraíso. Imaginarios dominantes en la escuela colombiana contemporánea: una mirada desde las escuelas de Bogotá. *Revista Latinoamérica de ciencias sociales niñez y juventud*. 6(1): 319-346
- Carena, J., Wallen, K., Landon, A., Petriello, M., Kyle, G. y Absher, J. (2016). Modeling the trust-risk relationship in a wildland recreation setting: A social exchange perspective. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*. 14, 1-11
- COLDEPORTES (2013). Plan nacional de recreation 2013-2019
- Cortes, S. Escobar, J. y Pedraza, L. (2005) Percepción y uso del tiempo libre de las y los jóvenes de la facultad de trabajo social, Universidad de la Salle. (tesis de pregrado). Universidad de la Salle. Bogotá, D.C. Recuperado de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/13231/00781902.pdf?sequence=1>
- Cuenca, M. (2014). Aproximación al ocio valioso. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*. 1(1), 21-41
- De Grazia, S. (s.f). Tres conceptos antiguos en el mundo moderno: el trabajo, el tiempo, el ocio. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2048226.pdf>
- FUNLIBRE (2004). Fundamentos de la recreación. Formación de líderes comunitarios en Recreación. Programa Realizado por FUNLIBRE para el IDR. Módulo 3. Tomado de <https://www.funlibre.org/documentos/idr/fundamentos.html> el 2 de marzo de 2016
- García, J (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista educación*. 36 (1) 1-24
- García, L. y Ospina, J (2008) Imaginarios de las personas en situación de discapacidad en torno a la actividad física. *Cienc. Salud*. 6 (2): 51-63

- Gómez, P. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico. Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad *cuadernos* (17)
- Gregorio, A. (2008). La recreación en la niñez: “conceptualización, características y aportes desde la recreación al desarrollo de los niños” [medio electrónico]. Mar del Plata: Autor.
- Guerlero, J (2005) Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación. Trabajo presentado en I Congreso departamental de recreación de la Orinoquia colombiana, de FINLIBRE. Villavicencio, Meta.
- Iniesta, A y Sanchez, R (2009). La estética y la diversión como factores generadores de valor en la experiencia de consumo en servicios. *Innovar 19* (34) 7-24
- Lezama, C (2000) Papel del recreador en la sociedad contemporánea. FUNLIBRE. Tomado de <http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/papelrecreador.html>.
- MARCA, Y. y RODRÍGUEZ, A. (2012) imaginarios de belleza en estudiantes de Educación Física. *Avances en Psicología Latinoamericana* 30 (1) 108-117
- Ministerio de cultura y Coldeportes. (2006). Beneficios de la recreación.
- Miquilena, D (2011). Recreación laboral: Su efecto motivacional en los trabajadores. *Observatorio Laboral*. 4(8): 37,51
- Morrillas, C (1990). Huizinga- Callois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahomar* (16) 11-39
- Ocampo, D. (s.f). La recreación como factor de productividad laboral. *Mas vida*. 14, 141-143
- Osorio, E., (2009). Consideraciones iniciales para la construcción de una propuesta de la educación para la recreación.
- Osorio, E (2011). El campo de la recreación como un modelo de justicia social: una mirada a la experiencia. *Revista Latinoamericana de Recreación*. 1(1): 32-51
- Osorio, E. (octubre 2015). La recreación y sus aportes al desarrollo humano. En. I Congreso departamental de recreación de la Orinoquia colombiana dirigido por FUNLEBRE, Villavicencio, Meta.
- Osorio, E. (2015). Transición del campo de la recreación de una totalidad minimizante y excluyente a totalidades dialogantes y diversas. *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica*. 1, 85-116
- OTC (2009). Manual y Vademécum. Aprendizaje experiencial. Certificación outdoor training. Proceso de certificación del 28 al 31 de mayo de 2009. Lima, Perú. Ernesto Yturalde y asociados.

Rios, M (s.f). Johan Huizinga (1872-1945: Ideal caballeresco, juego y cultura)

Rojas, M. (2005). Olor a claustro imaginarios sociales. *Revista de Arquitectura*. (7) 17-20

Sastre, A. (2011). El proyecto de investigación. Un mapa de ruta para el aprendiz investigador.

Bogotá, D.C. editorial Universidad santo Tomás.

## **12. Anexos**





## Anexo A. Matrices de resultados

Tabla 1. Matriz de sistematización de datos sujeto 1

Cargo	jefe de logística	organizar el tema de logística, tener, estar en contacto con los clientes, cuadrar las rutas de entregas a los clientes, saber si se entregó, si no se entregó y por qué no se entregó bien, estar pendiente de los objetos de la bodega de la mercancía y ya, trazar la ruta para saber dónde van, quienes son los que van a ir; tiene a cargo un personal.				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	juego	diversión
Experiencia Vital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• íbamos mucho al parque, con mis papas teníamos como el domingo era un día santo para nosotros, todos los domingos hacíamos una salida a un parque o a un parque de diversiones, o salíamos a caminar, a ciclo ruta. Nuestros papás siempre nos han inculcado que hay que estar con la familia</li> <li>• Nosotros siempre llevábamos una carpita, llevábamos comida; y nos quedamos ahí casi toda la tarde jugando, jugando fútbol, jugando cogidas, jugando voleibol</li> <li>• Mi primer recuerdo es cuando empecé a experimentar que era pegarle a un balón, a mí me gusta mucho el futbol, y cuando pues era muy pequeño y me gustaba todo lo del balón, pero no sabía para que servía, si lo yo cogía con la mano y se lo tiraba con la mano entonces que no que, con el pie con el pie, eso es un recuerdo chévere de la infancia</li> <li>• Cuando fuimos por primera vez al parque, cuando mi papá nos inculcó lo de los fines de semana, entonces eso fue un lindo recuerdo, la primera vez que fuimos</li> </ul>	NA	estar con la familia, hacer cosas que me gusten, jugar futbol, mirar televisión	las vivencias han permitido prender la unión familiar, en cualquier circunstancia que este, como un día poder dispersar todo lo malo que tienes y poder estar bien con tu familia	, fue con mis amigos de barrio por decirlo así, teníamos también como los días jueves y viernes para encontrarnos en la cuadra y jugar futbol, ósea, cerrábamos la cuadra y jugábamos futbol ahí en un grupo grande	cuando fui por primera vez al parque de diversiones con mi esposa y mi hija el parque de diversiones, fue muy divertido para mí, pues ver como mi hija ha crecido tanto y se divierte, me divierte verla que se divierta ella.
Entorno	a esas salidas iban los papás, los hermanos, mis hermanos en ese entonces llevaban a sus novias, yo estaba muy pequeño, pero ellos llevaban a las novias y eres un grupo grandecito	NA	familia y amigos	en el entorno laboral las podría aplicar, porque está trabajando con un grupo, y sería bueno también hacerlo una familia, ósea, como me lo enseñaron a mí, como me lo inculcaron a mí, la familia es todo y e inculcar esto en una empresa donde yo estoy trabajando, donde todos seamos un grupo como una familia, pues sería un ambiente chévere	familia y amigos	familia y amigos
Noción	jugar, divertirse.	no sabe que es	tener un espacio con uno mismo (el entrevistador pregunta si no ve otras personas relacionadas en dicho espacio) pues obviamente si tienes tu tiempo libre, varían muchas cosas, si tú tienes familia obviamente vas a usar tu tiempo libre prácticamente con tu familia, pero pues si estás soltero, lo digo porque cuando estaba soltero si hacia eso, si tenía mi tiempo libre , pues, me la pasaba pensando o mirando a ver que podía hacer, pero ahora como estoy con mi familia, le dedico el tiempo a mi familia	No sabe	algo que ya está planeado de hacer, divertirse	algo que te gusta mucho hacer

Tabla 2. Matriz de sistematización de datos sujeto 2

Cargo	logística	Cargue, descargue, organización.				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	juagar micro es un recuerdo de niño; en el trabajo cuando molesto con mis compañeros	NA	depende, porque acá (empresa), los días libres descansando o con mi hijo.	el micro ha generado el valor de la amistad, las enseñanzas se aplican en momentos difíciles es donde están los amigos, por eso es chévere cuando uno sale con ellos	cuando tenía como 7 que ganamos un torneo ahí de micro	los mismo, jugar micro y apostar plata
Entorno	amigos, familia	NA	amigos	amigos	amigos	amigos
Noción	ir al parque	No sabe que es	es el tiempo que sirve para salir con los amigos	aprender de las experiencias	como jugar algún deporte como en futbol	pasarla chévere

Tabla 3. Matriz de sistematización de datos sujeto 3

Cargo	logístico	conductor, alistar pedidos y entregarlos				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	salir al parque con la niña, ir los inflables, saltarían y todo eso mi primer recuerdo de recreación es en el colegio, cuando lo llevaban a uno a parques y cosas así. una vez que fuimos a Monserrate toda la familia, íbamos todos, íbamos como en un plan familiar, como algo chévere, divertido.	NA	Durmiendo y viendo televisión casi no lo disfruto, diría que cuando tengo días de descanso, cuando salgo a hacer cosas que llevo a mi hija a algún lado o algo así, cuando salgo con mi hija la llevo al Simón Bolívar, salitre, así a parques no mecánicos todavía, porque me da miedo, en el Simón Bolívar montarnos en las canoas, el coso de arena, así y más parques, así como el tunal los inflables, los globos.	las actividades enseñan responsabilidad y cuidado como cuando íbamos en las canoas. las actividades permiten aprender compañerismo, se pueden aplicar en el trabajo más que todo porque interactúa con personas, pues porque con tantas personas interactuando se vuelve una persona más sociable	en el parque cuando era pequeño, todos los días salía jugar fútbol en el parque, con mis amigos del barrio en el trabajo con los compañeros no falta el momento de recocha	cuando comenzaron a salir los juegos de maquinitas, de pronto el trabajar también nos puede divertir
Entorno	familia	NA	familia, amigos	trabajo	amigos, familia, compañeros de trabajo	amigos, familia, trabajo
Noción	Diversión, un lugar fuera de lo común	no sabe que es	es descanso, tiempo en el que no hago nada. Comer, dormir, ver televisión.	son experiencias del trabajo	una acción que conllevaba a la diversión	salir fuera de lo cotidiano, hacer cosas que no se hacen todos los días por el trabajo, cosas más espontaneas, no tan de horarios, cosas así de esparcimiento

Tabla 4. Matriz de sistematización de datos sujeto 4

Cargo	auxiliar contable	realizar egresos, meter en la base de datos de la empresa, realizar facturas, remisiones y encargarme que los muchachos que trabajan en bodega, traigan la plata correspondiente al evento que acaban de realizar				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	nos reunimos en el cuarto de mi mamá y en este cuarto contamos lo que nos pasó en el día, hacemos chistes, nos burlamos, jugamos. En la educación recreando a las personas, la persona va a entender mejor las cosas. cuando uno era niño y los profesores lo sacaban a uno a jugar en el parque del colegio, en la arenera, o en el trencito, que nos sacaban a jugar y a jugar golosa y hacer como una mesa redonda y jugar como el ganso y algo así. pero en el entorno laboral tal vez no, porque los empresarios dueños y jefes nunca se preocupan porque tengamos buenas experiencias en el trabajo, sino porque rindamos. cuando estaba en el colegio y en clase de inglés mis compañeros exponían y llevaban como una pelotica y jugábamos como pato, pato ganso, y al que le cayera tenía que responder una pregunta sobre la exposición	no tengo bien claro el concepto de ocio, entonces no puedo responder bien esa pregunta	eso depende del momento y el genio que tenga uno, si uno tiene tiempo libre y esta como bajo de ánimo, ese tiempo libre se puede aprovechar viendo una película, durmiendo, en cambio si uno está de buen humor ese tiempo libre sería mejor aprovechado si uno sale, molesta juega, sale de pronto a bailar, entonces eso también depende del genio y del día que esté haciendo.	las experiencias dejaron alguna enseñanza, porque las preguntas que le hacían a uno era sobre el verbo to be y son cosas que uno como que se le quedan más marcas porque uno dice hay no pues tradúzcame tal cosa y uno ¡hay! esa cosa la vi tal día. Aplicaría esas enseñanzas por ejemplo si a uno le enseñan a contar divertidamente, pues en el día a día cuando tenga que contar sería más divertido y día a día se aplicarían esos conocimientos	cuando uno jugaba burrito en el colegio, o cuando jugaba rejito quemado.	la diversión es relativa, yo me divierto cuando me sale bien un ejercicio de matemáticas
Entorno	familiar, educación	NA	familiar, personal	Académico, día a día	académico	académico, familiar
Noción	algo lúdico, como un aprendizaje por medio de algo divertido, algo que te haga entender más las cosas, no siempre como rectas y por el mismo camino, sino como siendo divertido, ameno. recreación también es aprender, la recreación es algo más académico	un tiempo libre y diferente, divertido	es como algo que tú tienes para ti, para hacer algo que te gusta a ti	un aprendizaje por medio de experiencias, pensaría por el nombre	el juego de pronto tiene algo que ver con la recreación, pero me parece que tal vez si se aprenda, Pero es menos académico, es como más por molestar, por hacer algo divertido y diferente. Pero el juego está muy relacionado con la educación, tu siempre piensas que el juego es molestar, es vagancia, es cualquier otra cosa menos aprender, se cree que aprender es estar ahí metido 24/7 en un cuaderno, entonces que pase esto es genial	

Tabla 5. Matriz de sistematización de datos sujeto 5

Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	<p>en este momento casi no tenemos casi espacios lúdicos, porque nos hemos metido mucho en el trabajo, porque las dos niñas ya están en la universidad, son pretextos que uno toma para decir no tengo tiempo, tengo que trabajar, tengo que tener la plata, y casi no hacemos salidas, por ahí vemos películas, o a veces salimos, pero no son actividades muy frecuentes que realizamos. nosotros teníamos un grupo de amigos en el barrio, muchas reuniones, jugábamos baloncesto, nos reuníamos a hacer juegos como 1 limos y 1/2 limo llama a...., jugábamos a la mímica, esa era la recreación que nosotros hacíamos en mi tiempo, en la época que yo estuve uno no pensaba mucho en ver televisión, pero en la casa si teníamos juegos de mesa, a mi papá le gustaba mucho el ajedrez, se jugaba parques, escalera, juegos de mesa. A mi papá le gustaba mucho llevarnos a los parques, mi papá era transportador y tenía buses, entonces él llegaba un día y decía: hagan un almuerzo y hacíamos el almuerzo, el conocía a nuestros amigos y nos decía llame a tal persona y nos fbamos, la pasábamos todo el día en un parque, jugando y sobre todo uno llevaba y hacia esos juegos de jugar a lleva, de correr y escondidas, para mi esa era la recreación que él nos hacia</p>	almorzar y acostarse un rato	<p>nos ha gustado siempre leer, y desde pequeñas nosotros con las niñas leíamos, y así pasábamos el tiempo que teníamos libre, hacíamos diversas cosas, pero lo que más hacíamos con las niñas era leer</p>	<p>por lo general lo que uno recuerda son las experiencias negativas o las experiencias positivas, entonces esos recursos para mueren positivos por eso creo que los tengo tan presentes, a partir de eso se forma una persona, y esa persona con la formación que tiene puede formar a su familia. en el ámbito laboral todas las enseñanzas que tengo, porque en el cargo que tengo que estar en contacto con todo el personal de la empresa, entonces toda la formación que tengo la transmito a mi entorno; la transmito hablándoles, lo que pasa es que yo ya soy una persona que tiene bastante experiencia por edad que tengo, y la gran mayoría de compañeros de trabajo son personas jóvenes, entonces a veces uno habla con los muchachos y les da consejos, hacia como tratar la familia, pues como ha vivido, piensa uno que le puede ayudar en ese sentido.</p>	<p>uno juagaba a hacerle cosquillas al otro, molestarlo y cosas así hacia uno, lo que pasa es que nosotros éramos seis hermanos y nos involucrábamos así, porque en esa época como le cuento uno no tenía acceso a un televisor, entonces era así, o leíamos cuentos.</p>	
Entorno	familiar	solo, familia	familia	familia, empresa	amigos	familia, amigos
Noción	<p>es como cambiar de actividad, hacer algo diferente a lo que hace uno habitualmente, piensa uno mucho como en salir, ir a un parque, hacer una salida, ir a un cine, hacer una actividad diferente que le distraiga la mente de sus problemas habituales.</p>	hacer pereza	<p>el tiempo que dedica uno a hacer actividades diferentes a sus labores de trabajo</p>	<p>nunca había oído ese término, pero pensaría que educación experiencial es como aprender a través de una experiencia.</p>	<p>un deporte, como baloncesto futbol o los juegos de rondas y esas cosas</p>	<p>como ir a bailar cantar me da esa sensación</p>

Tabla 6. Matriz de sistematización de datos sujeto 6

Cargo	aseo	hacer aseo en el negocio, limpiar sillas, desinfectar elementos				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	a mi papa, le gusta mucho llevarnos al salitre y al simón bolívar, era así como lo de cada domingo, elevábamos cometa, jugábamos futbol, montábamos en lancha, y en el salitre la montaña rusa, todo eso. En el colegio cada vez que salíamos a descanso, capábamos clase, jugábamos futbol, microfútbol, basquetbol. cuando salgo con mi hija a llevarla al parque, a que monte en el rodadero, a que monte en el saltarín	un domingo, que uno no quiere hacer nada, estar en la casa, relajarse, o haciendo pereza.	es darse un tiempo de calidad, sobre todo cuando uno tiene hijos pues disfrutarlo con ellos, dándole tiempo de calidad, dedicarle todo el tiempo libre que tenga a ella, salir a comerse un helado, ir a jugar	con mi hija uno sabe que eso influye mucho en el crecimiento de ellos y es importante estar ahí, y con los amigos y compañeros de trabajo son a veces cosas que a veces uno no pueda repetir, entonces cada experiencia que uno vive con un compañero, con un amigo, sirve como anécdotas para más adelante, recuerdos vácános que quedan lo que le deja a uno son cosas positivas, que uno sabe que vale la pena invertir ese tiempo, en el ámbito laboral, de pronto en caso tal que uno tuviera personas a cargo, sería muy bueno en ser uno consiente que a veces, como tal el empleado, el trabajador necesita esos tiempos de esparcimiento.	cuando estoy con mi hija jugando, haciéndole cosquillas, jugando a las muñecas.	cuando sale uno con los amigos, a ciclo vía o muchas veces a una fiesta, sería eso
Entorno	familia, amigos	personal, (solo)	familia	personal	familia	amigos
Noción	el tiempo libre que tiene uno para hacer ejercicio, para hacer lúdica, digamos para hacer cosas diferentes al ámbito laboral	tiempo que uno pasa, no en tanto movimiento, sino relajado, descansando.	cuando uno está realizando actividades netamente ni laborales, es un tiempo que se puede invertir en lo que uno quiera.	de pronto todo lo que uno puede tomar digamos como las vivencias que uno ha tenido para aplicarlas de manera positiva para mejorar en la vida	en si una actividad física que uno realiza en el tiempo libre	todo lo que a uno le genere felicidad, satisfacción

Tabla 7. Matriz de sistematización de datos sujeto 7

Cargo	apoyo logístico	el cargue y descargue de material, de pues lo que se usa, más que todo en carga y descarga de camiones				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	como yo soy el menor, y todos como que ya tienen conformadas sus horarios y sus vidas son muy pocos los espacios que se comparten como así de actividades lúdicas y todo eso cuando éramos pequeños mis papás salían con nosotros a parques, a parques de atracción, parque acuáticos, cosas así como que nos llevaban a nosotros para conocer cuando éramos niños, ya pues a estas alturas pues ya no. cuando salía con mis padres a los parques, cuando era pequeño fuimos al parque Simón Bolívar, con toda mi familia, no solo mis padres y mis hermanas, sino mis abuelos, primos, tíos, fuimos artos integrantes de la familia; en el lago, que la canoa, que las areneras, nos montábamos en los columpios, rodaderos, toda la cuestión y fue casi todo el día recorriendo el parque, jugando futbol, jugando voleibol. en mi trabajo he tenido la oportunidad de tener personal a cargo en algunos momentos, en los que tenemos que hacer alguna pausa activa, algún juego, algo para des estresarse y volver a comenzar	cuando tengo muchas cosas que hacer y prefiero acostarme a dormir	montar bicicleta	cualquier cosa que uno haga puede sacarle enseñanza, por ejemplo, en algún juego que hice puede que mi papá me haya enseñado que si me caigo vuelvo y me levanto y puede que eso pueda aplicarse a la vida personal, y muchas cositas de actitudes personales se pueden construir jugando, las aplico a la hora de tomar decisiones, de saber si sigo adelante, si doy la vuelta y me voy o si pongo la cara. en el ámbito laboral por medio de las actividades de pausas activas he aprendido que no todo es estresarse y carga laboral y obligaciones, sino que también está el momento de dar pausa, tomar un respiro para volver a comenzar.	se centra en una actividad específica como jugar futbol, jugar voleibol, jugar cogidas, una actividad específica.	consiste si en esa actividad la pase bien o no, hay diferentes juegos como futbol, basquetbol, inclusive montar bicicleta, en las que uno se divierte más que todo por el ambiente y la actividad que se realiza
Entorno	familiar, laboral	personal	Amigos	familia	amigos, familia	amigos, familia
Noción	hacer actividad física, alguna actividad fuera de lo cotidiano	malgastar el tiempo, tener tiempo para poder hacer algo productivo y no hacer nada, cuando tienes tiempo para hacer las tareas y no haces eso.	aquel tiempo en el que no tienes ninguna obligación, de estudio, de trabajo, sino que te queda ese tiempo del día para ocuparlo en cualquier cosa que sea del gusto de uno.	aprender algo a través de la experiencia	haría parte de la recreación, serían como los métodos o actividades que se usan para hacer recreación.	una moción, un sentimiento que se logra a partir de las acciones que uno haga

Tabla 8. Matriz de sistematización de datos sujeto 8

Cargo	auxiliar contable		Básicamente entre mis funciones está el apoyo al contador haciendo los balances, facturas, egresos y comprobantes de pago.				
Conceptos / Imaginarios	Recreación		Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	<p>es más ir al parque, como tal no tenemos una actividad lúdica, es que a veces no queda tiempo, cuando van al parque más por mi hija, jugamos fútbol y si no ella se va a las atracciones del parque y seguimos al parque, la familia hace las actividades en torno a Sara, no hacen actividades para ellos montar bici, cuando era pequeña nos enseñaron a montar bici a mi hermana y a mí, entonces mi papá era el que nos enseñaba y mi mamá no sabía mostrar bicicleta y mi papá intentaba enseñarle a ella y ella no, nosotras empezábamos a pedalear hacia atrás y mi papá nos soltaba y luego en bajada. A veces actividades en la universidad en donde uno tiene que hacer como juegos donde se aprende y también se hace como actividad física</p>		<p>como los días que tengo de descanso, esos días se dedican a hacer pereza, como volver a tomar energías para retomar nuevamente la semana</p>	<p>hacer lo que me gusta, que me saque una sonrisa</p>	<p>se aprende a confiar en uno mismo, a enfrentarse a los retos, cuando uno aprende a montar bicicleta, mi papá me soltaba y uno entraba en pánico, pero ya uno confía en uno mismo y ya es normal y a enfrentar a la vida, cuando jugaba fútbol y no sabía, pero igual lo hacía</p>	<p>cuando era pequeña jugar fútbol, que no sabía jugar mucho, pero me metía ahí mi hermana a jugar y yo era la que tapaba. Ahora casi no juego, solo juegos de mesa</p>	<p>a veces salir a montar bicicleta es una diversión, porque uno va conociendo, sale con amigos</p>
Entorno			personal (solo)	personal, familiar	familiar	familiar	amigos
Noción	<p>lo asimilo con diversión, sería como volver a crearse, porque es RE-CREACIÓN</p>		<p>pereza, cuando uno tiene esos momentos de locha</p>	<p>tiempo en el que no tengo ninguna de las tareas importantes en mi vida ni en la vida de mi hija, es decir trabajar, ni siquiera tengo que comer, tengo un tiempo en el que no tengo nada que hacer</p>	<p>se basa en las experiencias, así como basado desde los sentidos, basado en lo que uno toma desde los sentidos</p>	<p>en un juego también es diversión, no sé cómo explicarlo</p>	<p>juego, recreación; no se es una palabra muy compleja</p>



Tabla 9. Matriz de sistematización de datos sujeto 9

Cargo	técnico en mantenimiento electrónico	encargado de revisar y monitorearlos elementos electrónicos que llegan a la empresa, que estén en un estado óptimo para cuando salgan a laborar, que no tengan ninguna falla, que no hayan sido reconstruidos más de dos veces, mirar que todo funcione muy bien				
Conceptos / Imaginarios	Recreación	Ocio	Tiempo libre	Educación experiencial	Juego	Diversión
Experiencia Vital	el único que practica deporte es mi hermano, que más o menos cuando podemos y tenemos el tiempo salimos a montar en bicicleta, eso es lo único, por parte de mis padres ellos casi no realizan actividad física. cuando eran más pequeños, salíamos al parque a jugar futbol a trotar, casi siempre era actividades como de futbol. en el colegio cuando nos hacían hacer actividades de recreación y cosas así, cuando nos hacían hacer ejercicios de coordinación con el grupo del salón en la clase de educación física, cuando decían uno y teníamos que levantar los brazos y dos sentamos. siempre que salíamos de clase en el colegio, nos poníamos a jugar voleibol entre todos para mejorar, era como nuestro hobby en el colegio	algo favorito, nuestro ocio en el colegio era el volei	en el colegio cuando no teníamos clase, aprovechábamos el tiempo libre para platicar sobre juegos, sobre hobbies de nosotros, compartir experiencias	se demostraba el compañerismo, las ganas de mejorar, la competitividad de cada uno saber tratar a las personas, sacar lo mejor de mí, ayudar a la gente a que saque lo mejor de ellos, como la moral en el ámbito laboral y familiar, hay que ser compañerista, saber tratar a la gente, como brindarles amor, ayudarlos cuando necesiten	cuando con los compañeros de colegio realizábamos cualquier actividad que nos relacionara con la diversión, con el jugar, nuestras destrezas.	cuando realizábamos eso lo más importante era gozarlo, divertimos, porque lo más importante del juego es divertirse, no amargarse
Entorno	familiar, amigos	amigos	amigos	amigos, familiar, laboral	amigos	amigos
Noción	hacerle a la gente algo, como recrear el ámbito y que se distraigan haciendo algo	pasatiempo	cuando uno destina su tiempo para realizar cualquier cosa	por medio de una experiencia aprendes	algo para que la gente se entretenga	lo que uno siente cuando juega

Anexo B, Guion de entrevista

## **GUIÓN DE ENTREVISTA**

### **NOMBRE COMPLETO DEL PROYECTO**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:  
IMAGINARIOS SOCIALES SOBRE LA RECREACIÓN EN USUARIOS DE  
PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EXPERIENCIAL

PROGRAMA CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS.

#### **Introducción:**

Este ejercicio busca identificar los imaginarios en torno a la recreación con los que cuentan los trabajadores de la empresa \_\_\_\_\_.

Mediante la entrevista se busca conocer las experiencias que han tenido a través de su vida en relación con los procesos de recreación, en sus diferentes manifestaciones y así entender cómo es concebida la misma en ámbitos laborales y personales.

Cabe resaltar que la información obtenida tendrá un manejo netamente académico, y ninguno de los nombres de los participantes será revelado por ninguna circunstancia, pues a cada persona se le asignará un código de identificación mediante el cual se analizará la información.

Esta entrevista será grabada, pero dicha grabación no será divulgada en el trabajo investigativo, pues será transcrita y se presentara como texto en los anexos del mismo, y será allí donde se use el código de identificación asignado.

#### **PRIMERA PARTE**

Iniciaremos con una presentación

- ¿Cuál es su nombre?

#### **De donde surge el nombre**

- ¿Qué cargo desempeña en la empresa?
- ¿Podría contarnos en qué consisten sus funciones?

#### **Indagar sobre las funciones.**

OJO: Si en esta parte se identifica que algunas de estas funciones tienen relación con los campos temáticos de la recreación, ampliar más, por ejemplo: Si el entrevistado habla que tiene relación con clientes, empleados y demás, sería importante preguntar si dentro de dichas funciones utiliza actividades de tipo lúdico y recreativo para establecer contacto, resolver situaciones, diferencias, etc.

- ¿Cómo está conformada su familia?
- ¿Nos podría contar qué tipo de actividades realizaban en su familia que se pudieran considerar lúdicas o recreativas? (salir a cine, paseos familiares, vacaciones en sitios recreativos, etc.)

OJO: Identificar si dentro de la historia familiar hay y hubo personas (familiares) que tuvieran una relación cercana con los campos y temáticas de tipo recreativo.

**Indagar sobre el núcleo familiar, identificando integrantes como hijos, padres, etc. hará de esta manera tener una mayor confianza y así poder preguntar más adelante sobre estos**

## **SEGUNDA PARTE**

Es importante recordar que esta entrevista busca ampliar nuestras ideas sobre lo que piensan los usuarios de XXXX de los servicios de educación experiencial que ofrecemos... en este sentido, nos gustaría que nos contarán **QUÉ ENTIENDE CUANDO LE DICEN: Recreación, Juego, Diversión, ocio, tiempo libre y educación experiencial.**

Ahora me gustaría que me contara sobre...

- ¿cuál es su primer recuerdo en relación con la recreación?

**Importante identificar momentos en la niñez y adultez, además del contexto (académico, laboral, etc.) y que nos la cuente con detalle.**

Nos gustaría que nos contarán una experiencia en donde usted identifique (crea, sienta) que sea la representación de lo que significa Recrearse, Jugar, Divertirse, Disfrutar el tiempo libre, el ocio, etc.

**Lograr una historia completa, con detalles como lugar y actores que intervenían en este recuerdo, e identificar porque lo recuerda.**

- ¿Que hace que ese recuerdo esté tan presente?

**Recordar mencionar experiencias personales para generar confianza con el entrevistado.**

- ¿Por qué era tan divertida esa actividad?
- ¿Qué la hace tan valiosa?

**Mencionar recuerdos divertidos que se tengan para ayudar a la construcción de la confianza.**

- ¿Cree que esa experiencia le dejó alguna enseñanza? ¿Para la vida personal, profesional, u otro ámbito? ¿Cuándo aplica esa enseñanza? ¿En qué momentos ha “regresado” a ese momento y trata de recuperarlo “RECREARLO”

**Resaltar las enseñanzas que la persona pueda mencionar, pero en las que no hizo énfasis**

- ¿Esas actividades que ha mencionado las realiza solo en su tiempo libre?

**Obtener información en torno a porque no las realiza en otros momentos como los laborales.**

- ¿Qué actividades ha realizado en el entorno laboral?  
¿Relacionadas con las categorías en análisis? (Recrearse, Jugar, Divertirse, aprender... etc.)

**Con la información obtenida, hacer énfasis en el tiempo libre y ocio**

- ¿Esas actividades las considera dentro de su tiempo de ocio?

**Tener muy presente la respuesta para identificar la concepción de ocio**

- ¿y esas actividades le han servido para su formación personal u obtener conocimiento sobre algún tema?

**Esta pregunta ayuda a obtener más información sobre el ocio y tiempo libre.**

- ¿Le gustaría que sus hijos tuvieran acceso a estas actividades?

**Permite identificar si está dispuesto a la inmersión de los hijos en la recreación.**

- ¿Actualmente en qué clase de actividades extra escolares tiene a su hijo inscrito?

**Resaltar aspectos de la actividad, esta pregunta permite identificar la relevancia de las actividades extra escolares**

**Sin embargo, indagar en torno a quién escogió la actividad y en caso de ser el niño, porque él o ella apoyó esta decisión**

**Por último, me gustaría saber...**

¿En qué actividades formativas le gustaría inscribir a su hijo para el manejo del tiempo libre y ocio?

**Esta pregunta permite identificar las diferencias o similitudes que la persona encuentra en torno al tiempo libre y ocio.**

**RECORDAR A LA PERSONA:**

**QUIERO RECORDAR QUE EL TRATO DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA SERÁ NETAMENTE ACADÉMICO Y NO SE CONOCERÁ LA IDENTIDAD DE LOS PARTICIPANTES**

Anexo C. Consentimientos informados

cabe resaltar que estos anexos no están en el orden correspondiente a cada sujeto.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN

ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 12/05/2019

Yo, Angela Herrera identificado(a) con cedula de ciudadanía número 10136704184  
de Bogotá, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

  
FIRMA  
CC 10136704184

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: \_\_\_\_\_

Yo, Hugo Cárdenas Solano identificado(a) con cedula de ciudadanía número 1025 585 785 de \_\_\_\_\_, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

Hugo Cárdenas Solano  
FIRMA  
CC 1025 585 785

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 12 mayo 13

Yo, Anne Fabra identificado(a) con cedula de ciudadanía número 102392402  
de Barranquilla, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

Anne Fabra  
FIRMA  
CC 102392402



UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 11/05/11

Yo, Alberto Olate identificado(a) con cedula de ciudadanía número 1023537993  
de Bogotá, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

Alberto Olate  
FIRMA  
CC 1023537993

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 12/05/2017

Yo, Javier Abochea identificado(a) con cedula de ciudadanía número 1032398809  
de Bogotá D.C., por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

  
FIRMA  
CC 1032398809

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 11-05-17

Yo, WILMER MORALES G. identificado(a) con cedula de ciudadanía número 1010121673

de BOGOTÁ, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

WILMER MORALES G.  
FIRMA  
CC 1010121673

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: Mayo 11 del 2017

Yo, Guareiza Anza S. identificado(a) con cedula de ciudadanía número 51491377  
de Bogotá, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaría Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomás.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

FIRMA  
CC



UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 11-05-17

Yo, Cristian Camilo Guintero identificado(a) con cedula de ciudadanía número 2013611696  
de Bogotá, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

Camilo Guintero

FIRMA  
CC

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
ENTREVISTA TRABAJO DE GRADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: 11 de mayo del 2017

Yo, Viviana Lemus Ruiz identificado(a) con cedula de ciudadanía número 1022439182  
de Bogotá, por voluntad propia, doy mi consentimiento para la participación en la entrevista que  
busca obtener datos para el trabajo de grado que lleva como título IMAGINARIOS SOCIALES EN TORNO A LA  
RECREACIÓN, desarrollado por Anamaria Vargas Ruiz, estudiante de último semestre de cultura física deporte y  
recreación de la universidad Santo Tomas.

Así mismo, me han informado que la información obtenida será publicada bajo un código que no revelara mis datos  
personales a personas diferentes a las involucradas en el proceso académico, y los resultados serán publicados bajo un  
código que no revelara mi identidad, además de conocer el proceso de grabación de la entrevista.

Doy mi consentimiento para que las respuestas dadas en la entrevista sean publicadas en el trabajo de grado y sean  
sujetas a los análisis correspondientes.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su  
contenido.

Viviana Lemus  
FIRMA  
CC 1022439182.

Anexo D. Tablas de análisis por categorías.

Tabla 10. Análisis de la categoría recreación

0	sujeto 1	sujeto 2	sujeto 3	sujeto 4	sujeto 5	Conclusiones
RECREACIÓN	<p>Posee la noción de recreación como jugar y divertirse, su experiencia vital se basa en salidas a ciclo ruta, caminar, parques los domingos con la familia, en donde realizaban a actividades como comer, jugar futbol cogidas y voleibol</p>	<p>posee la noción de la recreación como ir al parque, jugar micro y "molestar con los compañeros", este sujeto tiene una concepción y experiencias vitales más reducidas, pues refiere la recreación como un único momento "ir al parque a jugar micro", sin embargo, no lo contempla en el entorno laboral.</p>	<p>posee la noción de la recreación como diversión y lugares fuera de lo común, presentado como experiencias vitales el ir al parque con la hija y momentos escolares como salidas al parque; y salidas a Monserrate con la familia, sin embargo, el sujeto percibe la recreación como lugares,</p>	<p>este sujeto presenta la noción más completa, pues percibe la recreación como algo lúdico, divertido, ameno, por medio del cual se obtienen aprendizajes y que permite la comprensión de las cosas, además lo muestra como algo académico, adicionalmente menciona experiencias vitales en el colegio, donde se aprendían con juegos, en la familia lo plantea como encuentros en el cuarto de la mamá en donde cuentan lo que paso en el día, juegan y hacen chistes, sin embargo no lo contempla dentro en el entorno laboral, mencionando que los "empresarios, dueños y jefes no les preocupan las buenas experiencias";</p>	<p>este sujeto plantea la recreación como el cambiar de actividad, haciendo algo diferente a lo habitual, manifiesta que es salir al parque, ir a cine, actividades que permitan distraer la mente de problemas habituales, respecto a las experiencias vitales se evidencia que menciona vivencias como el salir a parques con la familia y amigos, en donde jugaban la lleva, y escondidas sin embargo esas actividades las menciona en épocas de juventud, actualmente menciona no tener tiempo por estar inmersa en el trabajo.</p>	<p>Para esta categoría se logra evidenciar que de los nueve sujetos ocho relacionan la recreación con salidas a parques, uno la relaciona con lugares específicos; cabe resaltar que un sujeto relaciona la recreación con algo "lúdico, divertido, ameno, por medio del cual se obtienen aprendizajes y que permite la comprensión de las cosas, y como "algo académico"; respecto a un método para el aprendizaje junto con el sujeto anterior, uno más lo ve así, es decir, dos sujetos contemplan la recreación como un método de aprendizaje, bien sea en el colegio o en la universidad; dos de los sujetos la ven como una salida de la rutina, tres como la realización de actividad física. Sin embargo, dos de los participantes manifiestan no tener tiempo para la recreación por sus ocupaciones actuales. Cabe resaltar que, dentro del ámbito laboral, solo un sujeto lo contempla como "pausas activas, juegos para des estresarse y volver a continuar", sin embargo, este es uno de los sujetos que manifiesta no tener tiempo por sus obligaciones laborales; por ultimo uno de los sujetos manifiesta que la recreación no tiene cabida en el ámbito laboral porque los "empresarios, dueños y jefes no les preocupan las buenas experiencias" de los empleados.</p>
	sujeto 6	sujeto 7	sujeto 8	sujeto 9		
	<p>este sujeto posee la noción que la recreación es tiempo libre, en donde se hace ejercicio y actividades diferentes a las del ámbito laboral. En las experiencias vitales se logra evidenciar que relaciona la recreación con salidas al parque los domingos con la familia, donde jugaban futbol, elevaban comenta, montaban en lanchas y montaña rusa; en el entorno escolar lo relaciona con el descanso, y "capar clase" para poder jugar futbol, microfútbol y basquetbol. Actualmente sus actividades "diferentes al ámbito laboral" giran en torno a la hija, pues le lleva al parque a que monte en le saltarín y el rodadero.</p>	<p>este sujeto presenta una noción de la recreación como actividad física, y actividades fuera de lo cotidiano, adicionalmente menciona dentro de sus experiencias vitales en la niñez salidas a parques, parques acuáticos y de diversiones con la familia, resalta una salida al parque Simón Bolívar, salida a la cual asistieron sus padres, hermanas, abuelo, primos y tíos, realizaron actividades en el lago, la arenera, los columpios y rodaderos, jugaron futbol y voleibol; en el ámbito laboral menciona la realización de pausas activas y juegos para "des estresarse y volver a continuar", sin embargo menciona que actualmente los espacios para actividades lúdicas y recreativas es mínima, por los tiempo que maneja.</p>	<p>la noción sobre la recreación de este sujeto es la diversión, manifestado que es volver a crearse pues trata de desglosar la palabra, encontrando como resultado "RE-CREARSE"; ahora bien, en torno a las experiencias vitales se logra evidenciar que el sujeto relaciona la recreación con salidas a parques con la hija, n donde juegan futbol, la utilización de las atracciones del parque por parte de la hija, menciona que las actividades que realizan en la familia giran en torno a la hija y no realizan actividades recreativas para los adultos; sin embargo resalta una experiencia vital durante su niñez, en donde el papá les enseñó amontar bicicleta a ella y a la hermana, además de intentar enseñarle a la mamá, por ultimo menciona la recreación dentro de la universidad, en donde realizan actividades por medio de las cuales se logran obtener conocimientos y hacer actividad física.</p>	<p>la noción que tiene este sujeto sobre la recreación es "hacerle a la gente algo, como recrear el ámbito y que se distraigan haciendo algo", respecto a la experiencia vital, se logra evidenciar que el sujeto relaciona la recreación como actividad física, menciona actividades escolares en clase de educación física donde hacían secuencias para mejorar la coordinación, además resalta la práctica de voleibol, además de la práctica de ciclismo con el hermano y trote en el parque, sin embargo menciona que actualmente no realiza mucho estas actividades con frecuencia, enfatizando en que el hermano es el único integrante de la familia que realiza actividad física y que los padres "casi" no realizan actividad física. En este sujeto se logra evidenciar la relación de la actividad física con la diversión, adicionalmente a contemplación del mejoramiento de la calidad de vida a través del estado físico.</p>		

Tabla 11. Análisis de la categoría educación experiencial

	sujeto 1	sujeto 2	sujeto 3	sujeto 4	sujeto 5	Conclusiones
Educación experiencial	<p>no sabe a qué hace referencia el termino educación experiencial, sin embargo, a través de las experiencias vitales se logra identificar que el sujeto ha aprendido la importancia de la unión familia a través de las actividades vividas, el ejemplo de los padres y la enseñanza de los mismos.</p>	<p>la noción de este sujeto en torno a la educación experiencial hace referencia a aprender a través de experiencias, a través de las experiencias vitales se logra identificar que mediante l practica del microfútbol, el sujeto ha logrado aprender el valor de la amistad, permitiéndole estar en los momentos difíciles de sus amigos, estas acciones se presentan de manera recíproca.</p>	<p>la noción de este sujeto en torno a la educación experiencial es que son experiencias del trabajo, sin embargo, las experiencias vitales que refieren aprendizaje son las vividas con la familia, pero menciona aplicarlas en el trabajo pues la interacción con personas permite aprender a interactuar mejor con los demás.</p>	<p>la noción de este sujeto revela que el sujeto interpreta el termino como el aprendizaje a través de experiencias, en las experiencias vitales se logra identificar situaciones académicas en las que el desarrollo de actividades permite el entendimiento y mayor recordación de un tema trabajado. Resalta que si diferentes temas se enseñaran de esta manera seria más divertido y fácil la aplicación a la vida cotidiana.</p>	<p>la noción de este sujeto es el aprendizaje a través de una experiencia, sin embargo, a través de las experiencias vitales se logra identificar que las experiencias positivas o negativas son las que más se tienen presentes, y de esta manera se pueden transmitir más fácilmente en la familia o ámbito laboral.</p>	<p>para esta categoría se logra evidenciar que un sujeto manifiesta no tener noción sobre esta, dos sujetos poseen la noción que esta permite la mejora de la vida "a través de la aplicación de aprendizajes sobre las vivencias" y permite "potenciar la toma de decisiones", así mismo un sujeto manifiesta que a través de esta se logra una mayor recordación y entendimiento de diferentes temas a tratar en ámbitos académicos logrando llevarlos más fácilmente a la vida cotidiana, dos sujetos manifiestan que la unión familiar y la amistad se logran obtener a través de diferentes vivencias que se presentan en la vida, por ultimo un sujeto menciona que permite la competitividad la cual favorece la mejora personal y de su círculo social; sin embargo, se identifica que estas nociones son dadas por la deducción de las palabras usadas, sin embargo, a través de las experiencias vitales es que logra identificar aprendizajes a través de experiencias que han sido guiados por la familia o amigos, evidenciando la importancia de las experiencias a la hora de aprender, aplicar el aprendizaje y tener mayor recordación de lo aprendido.</p>
	sujeto 6	sujeto 7	sujeto 8	sujeto 9		
	<p>la noción de este sujeto respecto a la educación experiencial es el aprendizaje sobre vivencias, que aplicándolas de manera positiva logra el mejoramiento de la vida.</p>	<p>este sujeto tiene la noción de educación experiencial como aprender a través de experiencias; las experiencias vitales permiten identificar que el sujeto considera que se puede aprender de todas las situaciones vividas, pues a través de estas se logra potenciar la toma de decisiones.</p>	<p>este sujeto presenta la noción de las experiencias basadas en los sentidos, logrando a si el aprendizaje de la toma de retos y la confianza en sí mismo, esto se logra identificar a través de la experiencia vital.</p>	<p>la noción de este sujeto es el aprendizaje a través de experiencias, mediante la experiencia vital se logra identificar que resalta la competitividad para ser mejor cada día y ayudar a los demás a serlo también.</p>		



Tabla 12. Análisis de las categorías juego y diversión

	sujeto 1	sujeto 2	sujeto 3	sujeto 4	sujeto 5	Conclusiones
Jugo y diversión	<p>este sujeto presenta la noción del juego como algo que está planeado para divertirse, la experiencia vital de este sujeto son los encuentros que tenía los jueves y viernes con sus amigos de barrio para jugar futbol. Ahora bien, la diversión la contempla como algo que le gusta mucho hacer, se aclara con la experiencia vital, pues refiere que lo divierte ver a su hija disfrutar las atracciones de un parque.</p>	<p>la noción sobre juego de este sujeto es pasarla la práctica de algún deporte, en este caso específico se presenta por la experiencia vital de la práctica de microfútbol con los amigos de barrio; y la noción en torno a la diversión es pasarla chévere, mediante la práctica del microfútbol y el apostar dinero.</p>	<p>la noción de juego de este sujeto es una acción que conlleva a la diversión, siendo así entendida esta como salir fuera de lo cotidiano y hacer cosas que no se hacen todos los días por las funciones laborales, acciones que no tengan horarios predeterminados.</p>	<p>este sujeto presenta la noción de juego como menos académico y se lleva a cabo más en momentos para "molestar", hacer algo divertido y diferente. Respecto a la diversión menciona que esta es relativa porque esta puede surgir de hacer operaciones matemáticas, es decir la relaciona con satisfacción.</p>	<p>este sujeto relaciona al juego con deportes como baloncesto o futbol además de rondas y juegos tradicionales y la noción de diversión la asocia con bailar.</p>	<p>se presenta el análisis de dos categorías conjuntas, pues las rustas obtenidas se complementan entre sí, adicionalmente las nociones de los sujetos reducidas. Para el juego tres sujetos lo relacionan con deportes y uno con actividad física, uno manifiesta que es una acción planeada, otro no sabe expresar su noción, sin embargo, los dos sujetos anteriores y uno más, manifiestan que conlleva a la diversión, un sujeto expresa que el juego es un método de la creación, otro que es algo no académico y se lleva en momentos "para molestar", y un último sujeto revela que son acciones que entretienen a la gente. Respecto a la diversión, cinco sujetos la mencionan como acciones, el primero de ellos manifiesta que para él es ver a su hija jugar, el segundo manifiesta que es "pasarla chévere" mediante el juego y la apuesta de dinero, el tercero que es hacer cosas diferentes al ámbito laboral, el cuarto que son acciones que generan felicidad y el quinto de este grupo menciona que la diversión es el baile; así mismo tres mencionan que es un sentimiento, uno manifestando que se logra a través del juego, otro que se genera a través de diferentes actividades, siendo relativo, pues no a todas las personas les divierte lo mismo y el ultimo menciona que es el sentimiento que se genera cuando se juega. Para finalizar, un sujeto menciona que el juego es recreación.</p>
	sujeto 6	sujeto 7	sujeto 8	sujeto 9		
	<p>la noción de este sujeto en torno al juego es la actividad física que se realiza en el tiempo libre; y la diversión las acciones que generan felicidad, como el salir con los amigos a fiestas o ciclovía.</p>	<p>este sujeto presenta la noción de juego como un método de la recreación como futbol, cogidas o voleibol, adicionalmente la diversión la asocia con un sentimiento que se logra a través de las acciones anteriormente mencionadas.</p>	<p>si bien este sujeto no sabe cómo relacionar el juego menciona que también es diversión, siendo esta última recreación.</p>	<p>este sujeto relaciona el juego como acciones que entretienen la gente; y la diversión es el sentimiento que se genera cuando se juega.</p>		

Tabla 13. Análisis de las categorías ocio y tiempo libre

sujeto 2	sujeto 3	sujeto 4	sujeto 5	Conclusiones
<p>no sabe que es el ocio; la noción que tiene sobre el tiempo libre es tiempo destinado para salir con los amigos, manifiesta que su tiempo libre es cuando sale del trabajo y puede descansar y pasar tiempo con el hijo.</p>	<p>no sabe que es el ocio; la noción con la que cuenta respecto a tiempo libre es tiempo de descanso, tiempo en el que no hace nada, comer dormir, ver televisión y lleva a la hija al parque, sin embargo, manifiesta que casi no lo disfruta.</p>	<p>este sujeto manifiesta que su noción de ocio es un tiempo diferente y divertido, sin embargo aclara que no sabe que es ocio y no puede expresar experiencias vitales; ahora bien la noción en torno a el tiempo libre manifiesta que es un tiempo que se tiene para sí mismo y para hacer cosas que le guste a cada "uno"; respecto a las experiencias vitales manifiesta que dependen del estado de ánimo, pues si se está bajo animo las actividades a realizar serian ver películas y dormir, pero si se está de buen ánimo las actividades varían y podrían ser salir a bailar, jugar y molestar.</p>	<p>la noción sobre ocio de sujeto es "hacer pereza" y acostarse; ahora bien, la noción del tiempo libre antes era leer.</p>	<p>de los nueve sujetos, tres no saben que es el ocio, sin embargo uno manifiesta que podría ser tiempo diferente y divertido; así mismo tres sujetos manifiestan que el ocio es "hacer pereza", relajándose y permaneciendo en un estado de poco movimiento; uno menciona que se malgasta el tiempo, "teniendo labores para hacer, pero no se realizan"; por ultimo un sujeto manifiesta que se necesita un espacio para llevar a cabo las actividades como jugar voleibol. Ahora bien, el tiempo libre es concebido por cuatro sujetos como tiempos apartados de tareas laborales, 'pudiendo salir con los amigos, descansar, pasar tiempo con los hijos, y realizando "lo que se quiera"; así mismo tres sujetos presentan nociones similares en torno a la última frase, pues manifiestan que es un tiempo donde "se puede hacer cualquier cosa", pero uno de ellos manifiesta que esto dependerá del estado de ánimo, pues si se están con "bajo ánimos" podría ver películas, pero si esta de "buen ánimo" puede bailar, jugar o molestar, por ultimo un sujeto menciona que el tiempo libre, es un tiempo de descanso, donde puede retomar energías.</p>
<p>este sujeto tiene la noción del ocio como malgastar el tiempo, teniendo labores para hacer, pero no realizarlas; respecto al tiempo libre manifiesta que es un tiempo en el que no se tiene ninguna obligación, de estudio o trabajo, logrando ocupar dicho tiempo en actividades del gusto personal.</p>	<p>la noción de este sujeto sobre el ocio es que es momento de lucha o pereza, actividades que realiza en días de descanso, para retomar energías.</p>	<p>la noción de este sujeto sobre el ocio es que es un espacio para hacer sus pasatiempos, como jugar voleibol. Y el tiempo libre lo dimensiona como el tiempo para realizar cualquier cosa.</p>		