

## Original

### **El ocio digital: un recurso para la interacción educativa durante la pandemia** **Digital leisure: a resource for educational interaction during the pandemic**

Richar Jacobo Posso Pacheco. Universidad Central del Ecuador. Ecuador.

[\[rjposso@uce.edu.ec\]](mailto:rjposso@uce.edu.ec) .

Ronald Gabriel Garces Quilambaqui. Universidad Técnica de Machala. Ecuador.

[\[rgarces@utmachala.edu.ec\]](mailto:rgarces@utmachala.edu.ec) .

Josué Celso Marcillo Ñacato. Universidad Central del Ecuador. Ecuador.

[\[jcmarcillo@uce.edu.ec\]](mailto:jcmarcillo@uce.edu.ec) .

Doris Esther Garcés Quilambaqui. Investigadora. Ecuador.

[\[doris18\\_garces@hotmail.com\]](mailto:doris18_garces@hotmail.com) .

**Recibido:** 2 de mayo de 2021 / **Aceptado:** 5 de agosto de 2021

### **Resumen**

La educación remota implementada en el Ecuador para la continuidad educativa durante la pandemia, ha generado cambios en la metodología y los recursos utilizados para la enseñanza. El objetivo de este artículo es conocer si las actividades de ocio digital realizado por los estudiantes durante la pandemia generaron un puente de interacción educativa. La investigación es cualitativa descriptiva con diseño transeccional. La muestra es de tipo no probabilística por conveniencia; para la recolección de la información se aplicó entrevistas estructuradas a 18 estudiantes de tercero de bachillerato pertenecientes a tres instituciones educativas de la ciudad de Quito. Mediante los resultados obtenidos se pudo determinar que el desarrollo del ocio digital durante la pandemia permitió el contacto entre compañeros de un mismo curso, donde pudieron expresar sentimientos, emociones y participar en encuentros sociales sincrónicos y asincrónicos; pero también pudieron compartir información académica y colaborar en el desarrollo de diferentes tareas escolares, permitiendo una conexión alternativa de interacción educativa.

**Palabras clave:** pandemia; ocio; educación, recurso.

### **Abstract**

The remote education implemented in Ecuador for educational continuity during the pandemic, has generated changes in the methodology and resources used for teaching. The objective of

this article is to find out if the digital leisure activities carried out by students during the pandemic generated a bridge for educational interaction. The research is qualitative descriptive with a transectional design. The sample is non-probabilistic for convenience; To collect the information, structured interviews were applied to 18 third-year high school students from three educational institutions in the city of Quito. Through the results obtained, it was possible to determine that the development of digital leisure during the pandemic allowed contact between classmates in the same course, where they could express feelings, emotions and participate in synchronous and asynchronous social encounters; but they were also able to share academic information and collaborate in the development of different school tasks, allowing an alternative connection of educational interaction.

**Key words:** pandemic; leisure; education, resource.

### **Introducción**

La educación para el tiempo libre y el ocio permite a los estudiantes realizar de manera voluntaria una serie de actividades con las que disfrutan, se divierten y aprenden, además Posso et al. (2020) menciona que le abren nuevos campos al conocimiento, al relacionarse con otras personas, es decir, socializando con sus pares, descubriéndose a sí mismos, fortaleciendo sus capacidades y sus habilidades.

La educación para el buen uso del ocio y del tiempo libre tiene su base en lo planteado por (Fernández 2001), a partir de las actividades escolares y extraescolares, las cuales considera como necesarias para lograr los fines de una educación integral, complementadas a la perfección en los programas formativos desarrollados en las instituciones educativas.

Es decir el ocio es un espacio de tiempo para la libertad, donde existen mayores posibilidades interacción entre estudiantes, donde se desarrollan diversos roles, en donde se explora, se crece personal, racionalmente, en donde se establecen nuevas relaciones, descubriendo los límites, las posibilidades de cada uno y de los demás, en un mundo tan complejo, donde hay que desaprender para aprender que tanto el ocio también es importante para esa interacción educativa tan buscada por los docentes, sobre todo para la formación de un ciudadano respetuoso con valores bien fundamentados en su vida personal, social y profesional.

El ocio como medio para la interacción social dependerá de las actividades elegidas, Medina (2004) considera que el fenómeno, del ocio y la socialización están estrechamente vinculados a la realidad social y cultural, hasta el punto de que se transforman y van cambiando conforme cambian las costumbres e idiosincrasia de cada pueblo.

No cabe duda de que el ocio fomenta el desarrollo de los valores sociales, el respeto, la igualdad, la solidaridad, la cooperación, la libertad y la responsabilidad, para lograr placer en lo que se hace, todo lo planteado se puede aplicar con el uso de dinámicas socializadoras, de integración grupal, al aplicar normas de conducta social.

Los valores son importantes para cada persona, porque tienen su propia jerarquía que permiten entender el mundo desde una propia percepción de la vida, lo que es importante para unos para otros no lo es. Posso et al (2019) menciona que es necesario fortalecer las interacciones sociales durante las actividades lúdicas debido a que se tiene acceso a la práctica de valores como la solidaridad, responsabilidad, igualdad, cooperación, entre otros.

Por esa razón, las manifestaciones del individuo en actividades de ocio durante el tiempo libre, se considera producto de la sociedad que los ha formado como seres humanos integralmente constituidos, según Cargua et al. (2019) los docentes deben formar a los estudiantes de tal manera que sean capaces de desarrollar sus cualidades durante el tiempo libre en actividades de ocio creativo que le permitan la socialización con el medio y con los demás.

Se puede decir que tanto el ocio productivo como el tiempo libre son herramientas fundamentales para que el docente estimule en el estudiante la participación hacia el aprendizaje, referente a este enunciado Goytia y Lázaro (2000) mencionan que el ocio cultural, deportivo y recreativo, ofrecen la oportunidad para lograr el desarrollo personal integral, debido a que se encuentran motivados por las posibilidades de prácticas físicas, sociales e intelectuales.

Durante la pandemia los gobiernos nacionales y locales establecieron políticas de aislamiento y confinamiento, esto provocó que las personas tengan que realizar las actividades cotidianas desde sus casas, generando que el tiempo destinado para la preparación y movilización para ir al trabajo, estudios, reuniones, entre otros, sean aprovechados como tiempo libre.

Desde el punto de vista el tiempo libre fue aprovechado en la mayoría de los casos para actividades dedicadas al ocio, como lecturas, ver televisión, actividad física, actividades en el hogar, utilización de redes sociales, entre otros.

En tal sentido, estos aspectos permiten fortalecer las relaciones más libres, que no los llevo al ocio improductivo, sino en la convivencia sana, donde la persona disfruta el compartir con los demás, donde vive esos momentos gratos de manera significativa, que presuponen la satisfacción del grupo y por ende logra la satisfacción personal.

Se puede decir que cuando los individuos son capaces de integrarse a un grupo de manera sana influye también en su mundo, en las actividades que realiza, le permiten fortalecer sus relaciones interpersonales, y en la actualidad el ocio digital surge como una alternativa al alcance de todos, debido a la conectividad y la utilización de teléfonos inteligentes, con lo cual se puede jugar en línea, informarse en forma inmediata y tener una interactividad permanente a través de redes sociales.

Este tipo de ocio digital es el pilar fundamental que provocó escapes momentáneos durante la pandemia (Posso, et al. 2021a), en muchos de los casos pudo evitar el estrés y ansiedad, depresión ocasionada por el estado de emergencia vivido, también fue un instrumento auto proporcionado para la contención emocional, por lo que crece cada día más generando niveles altos de sedentarismo y problemas ostiomusculares.

Es necesario considerar que el ocio se orienta a lo físico, lo social, lo psicológico, lo educativo, lo espiritual, lo ambiental, entre otros. En este caso el ocio digital promueve procesos educativos como el aprendizaje, debido a la oportunidad de interacción entre estudiantes, quienes a su vez no deben estar desligados de la comunidad, de su entorno social, cultural y tecnológico, que los lleva a entender que son seres únicos que requieren participar en grupo, que entiendan que la socialización es importante, donde el aspecto moral y la ética, los lleven a entender la realidad que los envuelven en un mundo en pandemia.

Una aproximación teórica del ocio como medio de socialización durante la acción educativa lo realiza Morín (2007), cuando menciona que en la educación que requiere el futuro debemos comprender que somos seres terrenales que requieren de una conciencia planetaria que nos enseñe a entendernos y comprendernos primero a nosotros mismos, para poder entender a los demás.

Con esto se defiende que el ser humano debe conocerse así mismo, entender que es lo que quiere y que desea, para ello debe lograr trascender a través del tiempo, sin que el estrés de esta nueva realidad los agobie y acabe con su calidad de vida, por lo que se necesita del ocio digital que los lleve a tener interacciones educativas.

También es importante destacar que a través de la autoimagen se desarrolla una buena y efectiva utilización de las interacciones educativas, Posso et al. (2021b) menciona que es importante enseñarle al ser humano a través de la educación remota, el cómo se debe utilizar de manera efectiva ese tiempo libre para convertirlo en ocio, en donde una persona puede formarse positivamente.

Entonces, se puede decir que el ocio digital permite que los estudiantes puedan ser más creativos y estén informados, dentro de la educación permitirá que existan grupos conectados para colaborar y compartir, y este sea aprovechado como una herramienta de aprendizaje, que encaja perfectamente en el ambiente de aislamiento y distanciamiento dado por la pandemia.

Al retomar el planteamiento inicial se persigue que a través del ocio digital se puede generar interacción educativa entre los estudiantes, porque encierra un alto valor recreativo y educativo de la socialización, satisfaciendo las necesidades que tienen los seres humanos de formar una comunidad que deben interactuar con los demás de manera efectiva, erradicando esos espacios de soledad que produjo esta pandemia.

En ese orden de ideas (Molina, 2000), plantea:

Satisfacer adecuadamente la necesidad de ocio de una comunidad se constituye en un importante indicador de la calidad de vida de esa población. El ocio como calidad de vida implica ofrecer propuestas que estén acordes a las necesidades de la comunidad y desde las cuales se contribuya a una vida en mejores condiciones, más satisfactoria, lo que conlleva fundamentalmente, a una mayor esperanza de vida y, sobre todo, a vivir en mejores condiciones físicas, mentales y sociales.

De acuerdo con lo expuesto se fundamenta teóricamente el objetivo de esta investigación que es conocer si las actividades de ocio digital realizado por los estudiantes durante la pandemia generaron un puente de interacción educativa.

### **Metodología**

La investigación realizada es de carácter cualitativa descriptiva con diseño transeccional, debido a que busca recolectar la información en un solo momento para comprenderla e interpretarla de acuerdo con el contexto de la pandemia.

La muestra es de tipo no probabilística por conveniencia; para la recolección de la información se aplicó la técnica de la entrevista con un instrumento de preguntas estructuradas a 18 estudiantes pertenecientes al tercero de bachillerato de tres instituciones educativas de la ciudad de Quito.

Este instrumento fue validado por cinco expertos docentes universitarios, con una experiencia profesional mínima de cinco años, con estudios de cuarto nivel y publicaciones en revistas indexadas.

Se realizó en una circulación debido a que hubo coincidencias, también se pudo determinar el Alpha de Cronbach de 0,91 indicando una confiabilidad del instrumento alta.

El estudio se realizó en el mes de junio del 2021 correspondiente al segundo semestre ciclo Sierra-Oriente del año lectivo 2020-2021, antes de las entrevistas se obtuvo la autorización de las instituciones educativas y de los representantes legales de los estudiantes, también fueron informados sobre los diferentes aspectos de la investigación, firmando un consentimiento informado y la conformidad para que su representado participe del estudio. Se garantizó la confidencialidad y custodia de la información cumpliendo con los lineamientos éticos de la investigación científica.

## **Resultados**

A continuación, se muestra los principales hallazgos producto de la aplicación de las entrevistas, en el cual se pudo conocer si las actividades de ocio digital realizado por los estudiantes de tercero de bachillerato durante la pandemia, generaron un puente de interacción educativa; cabe indicar que los entrevistados tuvieron previamente una inducción sobre la conceptualización del término ocio digital.

El instrumento contaba con las siguientes interrogantes de investigación:

1. ¿Qué actividades de ocio digital realizaste durante la pandemia?
2. ¿Cuáles son las plataformas de redes sociales utilizadas en tu tiempo libre durante la pandemia?
3. ¿Utilizaste las redes sociales en tu tiempo libre para comunicarte con tus compañeros de tercero de bachillerato?
4. ¿Utilizaste las redes sociales en tu tiempo libre para informarte o comunicar asuntos relacionados con las clases?
5. ¿Crees que las redes sociales utilizadas en tu tiempo libre generan interacción con la educación?

Respecto a la pregunta 1, la mayoría de los estudiantes mencionaron que las actividades de ocio digital más realizadas durante la pandemia fueron escuchar música, ver videos musicales, jugar en plataformas en línea, utilizar whats app, Facebook, Instagram y tik tok.

De acuerdo con estos hallazgos se puede decir que, durante la pandemia en una educación remota, el tiempo destinado para preparación y traslado desde el hogar hasta la institución educativa y viceversa, fueron aprovechados como tiempo libre, además de varios momentos durante el día, que la mayoría de los estudiantes ocupó en actividades de distracción, información y comunicación, a través del uso y aplicación de las tecnologías.

Se hace necesario tener seguimiento del uso de los dispositivos móviles y fijos de parte de los representantes legales, para que su uso se pueda orientar hacia la adquisición y discriminación de la información.

En relación a la pregunta 2, la mayoría de estudiantes del tercero de bachillerato respondieron que las plataformas de redes sociales más utilizadas en su tiempo libre son el Instagram y el Facebook, debido a que les permiten comunicarse de manera rápida y pueden seguir e imitar todas las acciones de famosos y personas que son tendencia.

Con esto se puede deducir que las actividades de ocio digital más utilizadas son el Instagram y el Facebook, por encima del escuchar música, jugar o recrearse; y que su principal interés es la información de las nuevas tendencias en el mundo, como moda, videos, canciones, sucesos, entre otros.

Referente a la pregunta 3, la mayoría de estudiantes menciona que tanto el whats app y el Facebook son utilizados en su tiempo libre, para informarse o comunicarse con sus compañeros de tercero de bachillerato; en cambio el Instagram lo utilizan para información diversa, saber o conocer de otras amistades o personas.

Con estas respuestas se puede deducir que el interés de los estudiantes de tercero de bachillerato es poder publicar sus pensamientos, influir en otras personas, ser parte de grupos del mismo interés, saber de nuevas tendencias, comunicarse con sus amistades o simplemente conseguir nuevas amistades.

En cuanto a la pregunta 4, casi la mayoría de estudiantes encuestados respondieron que en su tiempo libre utilizaron las redes sociales para informarse y comunicarse sobre trabajos, exposiciones, proyectos, evaluaciones o actividades de asusto académico; debido a que por el contexto de la pandemia los grupos del whats app y facebook abiertos exclusivamente para estudiantes del curso o para la asignatura beneficiaron para las interacciones educativas.

Se puede decir que durante la pandemia la comunicación entre estudiantes y estudiantes docentes, mejoró la comunicación haciéndola más atractiva y motivadora, posibilitando la interacción dinámica de estos actores, además se pudo adquirir diferentes experiencias de aprendizaje no solo académico, sino de relaciones interpersonales, generación de valores, empoderamiento y liderazgo.

Aunque no es parte de esta investigación, pero se pudo rescatar que se incrementaron los niveles de autonomía del aprendizaje y la adquisición de diferentes tipos de liderazgo de los estudiantes frente a la resolución de problemáticas que surgían.

Con respecto a la pregunta 5, la mayoría de los estudiantes respondieron que, si creen que las redes sociales generan interacciones con la educación, debido a que durante la pandemia fueron muy útiles para alertar permanentemente a sus compañeros en los grupos de whats app y en el facebook sobre el cumplimiento del rol de estudiante.

En base a esta respuesta se puede mencionar que el ocio digital durante la pandemia es un recurso que permite la interacción con la educación y en muchos de los casos hacia el aprendizaje; entrelazando la diversión y recreación que estas redes sociales ofrecen con el ambiente educativo autónomo.

### **Discusión**

Teniendo en cuenta todos los resultados es pertinente tener en cuenta que la pandemia en algún momento terminará, y se volverá a la realidad educativa que conocíamos, el Ministerio de Educación se encuentra incentivando para que las instituciones educativas presenten planes institucional para continuidad educativa, con la finalidad de que los estudiantes retornen progresivamente a las clases presenciales, orientando el cumplimiento de varias normativas obligatorias de bioseguridad de acuerdo al contexto de cada centro educativo.

Todas las acciones aplicadas para el retorno a la normalidad educativa o llamada también retorno a la presencialidad, permitirá que los estudiantes puedan disfrutar de los espacios abiertos, tan anhelados, pero también hay que entender que esta normalidad será un proceso que de pronto durará más de un año, para esto seguirá siendo muy importante el ocio digital como un recurso para la interacción con la educación.

Se hace necesario que este ocio digital sea orientado para la resolución de problemas, generalmente las redes sociales son utilizadas para describir diferentes vivencias, posiciones, virtudes, pensamientos, comentarios, críticas, entre otras. El generar la posibilidad de que se creen grupos académicos implícitamente direcciona a informarse y buscar alternativas de resolución.

Por eso se debe estimular a que se creen comunidades digitales de carácter educativo, estas generarán interés de participación e integración, en el cual los retos deben ser utilizados como detonantes del aprendizaje, la perspectiva del docente debe ser muy alta y debe conllevar a compromisos en el que los intereses de los estudiantes sean reflejados hacia el aprendizaje o llamado ocio aprendizaje.

Por lo que, a través del buen uso del ocio direccionado a la interacción del aprendizaje, se le podría permitir al estudiante entender que una buena formación en valores se consolida con



una dimensión comunitaria, con fuerte arraigo a las buenas costumbres permitirá el desarrollo de una sociedad y con la comprensión de la realidad permitirá transformarla, con una conciencia de preservación en su visión de la educación para la vida.

### **Conclusiones**

El tiempo libre aporta elementos significativos a los estudiantes, que les ayudan a fortalecer su vida personal, posibilitando mejorar su calidad de vida, por lo que merece obtener conocimientos para aprender a utilizar de manera beneficiosa su tiempo libre.

La cultura del ocio, en especial el ocio digital debe ser beneficiosa y productiva en la enseñanza para la vida, porque sirve para desarrollarlo en su aspecto personal, además de satisfacer las posibilidades de fortalecimiento de valores.

### **Referencias Bibliográficas**

- Cargua, A., Posso, R., Cargua, N. y Rodríguez, A. (2019). La formación del profesorado en el proceso de innovación y cambio educativo. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 16(1), 140-152.  
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/713>
- Cóndor Chicaiza, M., Cóndor Chicaiza, J. y Posso Pacheco, R. (2021). Propuesta educativa para el desarrollo personal y social de los adolescentes en la pandemia. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 18(3), 15-27.  
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2714>
- Fernández, J. (2001). *Estudio transversal de la ocupación del tiempo libre y determinación de patrones de comportamiento frente a la actividad física de los escolares*. II Simposio de Investigación y formación en Recreación. Bogotá Colombia.
- Goytia, A. y Lázaro, Y. (2000). *El derecho al ocio en la Educación*. Universidad de Deusto. España.
- Medina, X. (2004). *El deporte como factor en la construcción sociocultural de la identidad*". Pamplona: AEISAD
- Molina, V. (2000). *El ocio, tiempo libre y recreación en América Latina: problematización y desafíos*. Editorial Civitas. Medellín, Colombia.

- Morín, E. (2007). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Organización de las naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. New York. USA.
- Posso, R. (2019). Enfoque lúdico como estrategia en el contexto de la Educación Física ecuatoriana: una revisión sistemática. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 24(258), 86-105. <https://www.efdeportes.com/index.php/EFDeportes/article/view/1531/1021>
- Posso Pacheco, R., Aponte, J., Zapata, M. y Betancourt, A. (2020). Aproximación fenomenológica y hermenéutica de los expertos en recreación, sobre las teorías del ocio y el tiempo libre en el proceso de socialización en las instituciones educativas, *Revista Científica Olimpia*, 17, 78-91. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1269/2293>
- Posso Pacheco, R., Marcillo Ñacato, J. y Bedón Noboa, E. (2021a). Las tecnologías de la Información y comunicación como alternativa para el entrenamiento en la pandemia. *Revista Científica Olimpia*, 17(2), 1090-1100. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2682>
- Posso Pacheco, R., Otáñez Enríquez, N., Córdor Chicaiza, J., Córdor Chicaiza, M. y Lara Chala, L. (2021b). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Revista PODIUM*, 16(2), 564-575. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7987450.pdf>