



El ocio desde una visión funcionalista para el desarrollo personal, diversión y descanso, desde los tiempos antiguos hasta la actualidad

Leisure from a functionalist vision for personal development, fun and rest, from ancient times to the present

Nadia Mishell Ante Cuyo¹; Karla Alejandra Pacheco Paredes²; Msc. Luis Benigno Palomino Siza³; Msc. Carlos Geovanny Albán Yáñez⁴

¹ nmante1@espe.edu.ec <https://orcid.org/0009-0001-0722-2517> Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE

² kapacheco3@espe.edu.ec <https://orcid.org/0009-0001-6360-4771> Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE

³ lbpalomino@espe.edu.ec <https://orcid.org/0000-0001-8126-5083> Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE

⁴ cgalban1@espe.edu.ec <https://orcid.org/0000-0002-3052-7482> Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE

Resumen

El ocio funcionalista está basado en tres términos importantes que son: diversión, descanso y desarrollo personal. Además, este tiene distintos puntos de vista difíciles de comprender, pues dicho término ha evolucionado con el paso del tiempo, permitiendo contemplar distintas perspectivas, para ello, se analizan las etapas redundantes de la historia en cuanto al ocio funcionalista y su evolución en el paso del tiempo, en este caso se han destacado cinco épocas de importancia para la humanidad. Es así que este artículo se realizó a través de la revisión bibliográfica de distintos documentos de acuerdo a las siguientes bases de datos: Scielo, Redalyc y Google académico, entre otras plataformas, y también para el desarrollo de la investigación se apoyó en la herramienta Zotero para la organización de documentos y citas bibliográficas, que permitieron realizar un trabajo ordenado y conciso. Entre los hallazgos se puede destacar cómo el ocio funcionalista con el paso del tiempo ha evolucionado, teniendo distintos significados de acuerdo a la época en la que se desarrolle, y cómo en la antigüedad el ocio se basaba más en actividades al exterior o de forma presencial, a través de la convivencia entre personas de su entorno, pero en la actualidad este ha cambiado su perspectiva en el mundo, pues la tecnología ha permitido muchas comodidades para el ser humano, haciendo que la visualización del ocio sea tanto positiva como negativa para la sociedad, y de la misma forma, el uso de su tiempo libre ha cambiado.

Palabras claves: *Desarrollo personal, diversión, descanso, humanidad, tiempo libre.*

Resumen

Functional leisure is based on three important terms: fun, rest, and personal development. Additionally, it encompasses different perspectives that are difficult to comprehend as the concept has evolved, allowing for various viewpoints. To analyze the redundant stages of history regarding functional leisure and its evolution over time, five significant epochs for humanity have been highlighted. This article conducted a literature review using various databases such as Scielo, Redalyc, Google Scholar, and other platforms. The research also relied on the Zotero tool for organizing documents and bibliographic citations, which facilitated an organized and concise work. Among the findings, it is notable how functional leisure has evolved, acquiring different meanings according to the era in which it is developed. In ancient times, leisure was predominantly based on outdoor or in-person activities, involving social interactions with people in one's environment. However, in today's world, perspectives on leisure have changed due to technological advancements, providing both positive and negative implications for society. Similarly, the use of leisure time has changed the society.

Keywords: *Personal development, fun, rest, humanity, leisure time.*

INTRODUCCIÓN

Es difícil comprender todas las actividades y hechos que se consideran de recreación y de ocio al pasar el tiempo, ya que existen actividades que en la actualidad se las puede catalogar como parte del tiempo de ocio, pero para tiempos y épocas pasadas las actividades recreativas eran más crudas o simplemente se pensaría que tales actividades no se deberían considerar recreativas, por lo cual es de suma importancia analizar cada tiempo y comprender su contexto, así llegando a un análisis final de lo que en realidad es ocio para las personas, viéndolo desde una perspectiva de desarrollo personal, diversión y descanso.

Es necesario remontarse a los inicios del ser humano para comprender la importancia y desempeño de la recreación y ocio en distintos entornos, contextos y situaciones sociales, para ello Prado (2020) afirma:

El ocio emergió de forma innata en los seres humanos desde sus inicios, aunque no se definió como tal con una práctica más especializada hasta pasados varios siglos. Se asocia el ocio a la vida en comunidad, en sociedad, y encuentra sentido desde la función de relación que definen a todos los seres vivos (p. 5).

De acuerdo con lo mencionado por el autor, relativamente el ser humano traía consigo mismo el hecho de mantener espacios de ocio y recreación, ya que los creían necesarios para su diario vivir, pues el compartir ese momento libre o de ocio en comunidad mejoraba la relación entre todos los miembros de la sociedad. El hombre paleolítico en su tiempo libre se dedicaba conseguir pigmentos que le permitían plasmar en rocas su vida y actividades desempeñadas en esta época, como era la caza, pesca, recolección de frutos y más; la única diferencia es que estas prácticas las hacían con el fin sobrevivir, mas no por recrearse.

Posteriormente, también es importante mencionar a la civilización de la antigua Grecia, ya que estos hicieron muchos aportes para el concepto del ocio, es así que la Universidad de Navarra (2021) da a conocer que:

Remontándose a la antigua Grecia, el término utilizado para ocio era *scholé*, vocablo que ha permanecido hasta hoy en el lenguaje occidental en las diversas formas de la palabra escuela [...] Sabemos que en la antigua Grecia tenían un peso realmente importante las polis, la sociedad y la convivencia con los demás. [...] El hecho de que el ocio fuera algo privado no le liberaba de su rol social, se atribuía prestigio al tiempo libre en la medida en que se dedicaba a actividades contrarias a la barbarie, constituyendo así la esencia del helenismo (p. 23-24).

De acuerdo a lo mencionado, en Grecia antigua nacieron grandes filósofos como Platón, Aristóteles, Epicuro, entre otros, que permitieron que aparecieran nuevas teorías del universo y otras ramas; por otro lado, también empezaban a implementarse celebraciones y además surgieron en este territorio los famosos juegos olímpicos, que se los mantienen hasta el día de hoy, fomentando el atletismo y demás deportes.

En esta línea de tiempo, Roma también fue una civilización muy reconocida y que brindó aportes de importancia al término ocio, la Universidad de Navarra (2021) da a conocer que:

Roma avanza y profundiza en el sentido cultural del ocio, al mismo tiempo que cambiaba el término, de *scholé* a *otium*. El fundamento del concepto, sin embargo, sigue haciendo referencia al tiempo libre y al uso que se hace de él, así como también a la ausencia de guerra y al placer, dando continuidad en este sentido a la noción griega. El gran contraste entre Grecia y Roma en este aspecto se encuentra en el uso mucho más político que la segunda hace del *otium*, esto es, la organización por parte de los gobernantes de espectáculos de gladiadores, juegos circenses, festivales y demás formas de entretenimiento (p. 24).

De acuerdo con este argumento, se considera que dentro de la sociedad romana el ocio era una fuente de vitalidad que les permitía recuperarse de sus arduas labores desempeñadas diariamente, además, el ocio puede ser aprovechado como una fuente de ingresos y tomarlo como negocio, por otro lado, se empezó a presenciar los privilegios de altos mandos donde ellos tenían el goce de disfrutar su tiempo libre para meditar y descansar, también, muchas de las actividades que se conocen en la actualidad y se conservan son originadas en Roma como lo son los teatros, valoración por las termas, fiestas religiosas, circo, entre otros.

Continuando con el paso del tiempo. En la antigüedad y en más específico la Edad Media, el ocio era más reconocido como algo que solo la alta sociedad puede disfrutar, y por ello Garzón (2015) menciona que:

En la edad media, los filósofos dividían las actividades de las personas en artes y ciencias. Basándose en la idea griega del ocio, las artes se dividían en artes de la alta sociedad o los de élite y artes que realizaba la servidumbre. Basado en la idea griega de ocio, la literatura es el arte del maestro. Las artes serviles eran aquellas de trabajo asalariado (p.6).

Claramente se puede interpretar el término “ocio” como un placer, que fue asociado a la alta sociedad, ya que, por su estatus, ellos podían ofrecerse espectáculos para su deleite. Esto muestra que solo un grupo de personas podían disfrutar de aquellos espectáculos. Quienes eran conocidos como plebeyos en su época también podían disfrutar del ocio, pero a su estilo. Aun así, este siempre ha sido relacionado como algo únicamente de la alta sociedad, aunque su estilo de “ocio” más se basaba en espectáculos por diversión, realizado por sus subordinados.

En la actualidad, el siglo XXI, es reconocido como la época de la tecnología, pues se pueden notar los avances tecnológicos que han ocurrido con el paso del tiempo, de tal forma el término “ocio” está relacionada con esta época, y analizando diferentes puntos de vista no se desarrolló del todo en una forma positiva.

Según Gomes (2014) da a conocer al respecto su punto de vista:

Desgraciadamente, no creo que la parte económica de la dinámica vital; el deseo de tener, de poseer, de ser dueño sea tan importante como debería. ¿Cuánto tiempo pasa con sus hijos? ¿A dónde vas cuando estás cansado o aburrido? Sólo les enseñas la televisión a tus hijos, sólo les das internet, ¿sólo les das juegos de Nintendo o de ordenador, etc. (p.7).

Pues en sí, la sociedad cada día usa su tiempo libre y de ocio, pero lo prefirieren compartir con sus aparatos tecnológicos desde la comodidad de su hogar, ya sea porque es más sencillo que salir a algún sitio que pueda ofrecer recreación y actividades que se realicen al aire libre. Lamentablemente, el ocio aún se consume cada día más con la tecnología debido a que se depende ahora demasiado de estos aparatos para trabajar, estudiar e incluso por recreación.

El presente artículo se realizó con la finalidad de aportar a la sociedad documentación válida respecto a la evolución y desarrollo que ha mantenido la recreación y tiempo libre a través de la historia, permitiendo reflexionar sobre el término recreación en el entorno en que se desenvuelve y sus circunstancias; además, brinda aportes sobre las actividades a las cuales se les fue dando valor a través de los años, así también se genera conciencia de las actividades milenarias que se conservan hasta el día de hoy para que sean valoradas por generaciones futuras.

Por otro lado, la presente investigación bibliográfica y documental promulga las buenas prácticas recreativas, ya que se dará a conocer de qué manera las actividades recreativas realizadas en el tiempo libre aportan al ser humano desde una visión funcionalista, en aspectos como el desarrollo personal, la diversión y el descanso; además ma-

nifiesta las carencias que presenta la población actual con respecto a la mala conceptualización de recreación y ocio, ante lo cual las autoras pretenden concienciar al público en general y puedan instruirlos, permitiendo que den un buen uso a su tiempo libre y se llenen de todos los beneficios que las actividades recreativas contraen. En cuestión, se busca que la recreación sea parte de las personas en su diario vivir, y que sientan una sensación de regeneración para poder seguir con deberes y obligaciones, esto permitirá desenvolverse de mejor manera en su área laboral o académica y, por ende, tener una mejor calidad de vida.

Este artículo tiene como objetivo conocer cómo el término ocio con el paso del tiempo ha cambiado su forma de entendimiento y significado, dando a conocer las diferentes formas de visualizar este término, de acuerdo al ambiente en el que este se desarrolle. El tener conocimiento acerca del término puede ser útil al momento de realizar las actividades de “ocio”, ya que permitirá no malinterpretar la situación y tampoco tener un conocimiento erróneo sobre el término.

En este sentido, la importancia de este artículo radica principalmente en la falta de conocimiento conceptual del término “ocio”, este ha sido interpretado de forma negativa por las sociedades actuales, y por ello es importante dar a conocer esta información para cambiar la perspectiva de este término. También se resalta el valor que poseen las 3D: diversión, descanso y desarrollo personal en el ser humano. Permitiendo ejercer el ocio funcionalista de una manera más eficiente.

Tabla 1
Cuadro de autores

TEMA	AUTOR	AÑO	PAIS	VARIABLES
Historia del juego como ocio y las artes	García Sánchez Rafael	2019	Ciudad de México - México	Historia Ocio & Artes
La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo:	Maximiliano Korstanje	2009	Baja California - México	Antigüedad Placer
El valor del ocio en la sociedad actual	Idurre Lazcano - Aurora Madariaga	2016	Madrid -España	Valor Ocio
Apuntes para una historia de las relaciones entre el juego y la recreación con el tiempo libre y el tiempo de ocio en Colombia a finales del siglo XX	Claudia Ximena Herrera Beltrán	2013	Bogota-Colombia	Tiempo libre Ocio
El impacto del ocio en la sociedad	Kenny Roberts	2002	Liverpool-Inglaterra	Ocio Sociedad

El derecho al ocio y el nuevo paradigma constitucional ecuatoriano	Natasha Montero Granda	2014	Ecuador	Derecho Ocio
--	------------------------	------	---------	--------------

La Tabla 1 muestra varios estudios de autores en donde se ha priorizado la elección de documentación con variables relacionadas al ocio funcionalista, además, se ha priorizado el tiempo en que estos han sido redactados, que sean considerados relativamente modernos, y que la información recolectada sintetizada en la tabla servirá de fuente de guía para el estudio que se llevará a cabo en cuanto a la investigación de carácter bibliográfico. Esta tabla también permitirá conocer la base del estado del arte y ayudará al estudio de las variables en estudio.

Marco Legal

Las leyes son parte fundamental dentro de la sociedad, pues estas permiten que se desarrolle una sociedad más ordenada y justa, estas se suelen dividir por distintos artículos que abarcan temas de interés, y por ello es importante abarcar este tema con relación al ocio desde una perspectiva funcionalista, pues se sabe que el ocio es algo que se suele realizar día a día, ya que permite relajarse de las actividades diarias, que de igual forma, ayuda a desarrollarse como personas.

De acuerdo con la Constitución de la República del Ecuador (2008). Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre (p.16).

Art. 383.- Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad (p. 116).

Relación del ocio funcionalista en la prehistoria

Según Rodríguez (2021):

En las primeras civilizaciones el hombre se da cuenta que se vuelve sedentario o que necesita compartir más con las otras personas, o bien sea divertirse solo, para las primeras civilizaciones la recreación era más o se centraba más en lo que nosotros conocemos como rituales religiosos donde alababan a sus dioses para que la cosecha fuera más productiva y en la caza les fuera mucho mejor para poder llevar la comida y el sustento a sus comunidades (p.3).

De acuerdo con el autor, se menciona que la recreación nace desde las primeras civilizaciones cuando el hombre empieza a razonar sobre sus necesidades humanas y sociales, las cuales comienzan a desarrollarse en un entorno religioso que muchas de las civilizaciones antiguas la practicaban de forma de alabanza y ofrenda para sus dioses, por lo general la danza, pinturas rupestres, recolección de

frutos, entre otros, son considerados las actividades recreativas más milenarias a lo largo de la historia, además, las civilizaciones realizaban actividades más por supervivencia, en cambio el aspecto del desarrollo personal sí se lo podría considerar, ya que actividades como la pintura rupestre entre otras, les permitía crecer a nivel de creatividad, ingenio y así, poder trascender.

Actividades de desarrollo, descanso y diversión en la antigua Grecia

Según Cabezas (2021):

El sistema de creencias griego es el que más ha influido en los conceptos actuales, en el sentido de que reservar tiempo para disfrutar de la música, el arte y otras actividades realizadas durante el tiempo libre es un aspecto fundamental para vivir una “buena vida” y se cree que es la clave de la felicidad física y espiritual. y se considera que es la clave de la felicidad física y espiritual. Por ejemplo, los Juegos Olímpicos se desarrollaron para apreciar a los dioses y a la diosa, y concentrarse en el arte de mantener una forma física y mental fuerte (p. 170).

En concordancia con el autor, las actividades de recreación en Grecia se basan primordialmente en actividades al aire libre y para consagrar a sus dioses, por otro lado, considerando que esta era una civilización muy libre y disciplinada, mantenían actividades de diversión como el teatro y otras artes, destacando su interés por el atletismo en los juegos Olímpicos, precursores de las actuales olimpiadas. Grecia es madre de los deportes y de grandes pensadores, actividades deportivas que hasta la actualidad se sigue practicando por muchas personas y en algunos de sus casos, su afición es tanta que su meta es llegar a las afamadas olimpiadas, siempre también con el propósito de llenar logros físicos, mentales y espirituales estas como base de desarrollo personal.

Roma en su acogida de actividades recreativas desde un punto funcionalistas

Según Ortiz (2022):

El imperio Romano no solo se caracterizó por su ambición histórica, la brillantez de sus creaciones artísticas y tecnológicas y su evidente legado en nuestro pensamiento. También brillo por sus variadas formas de ocio, muchas de ellas todavía vigentes el día de hoy. El ocio Romano, el *otium*, partió del ideal griego de fomento de valores como la libertad, la gratitud y la satisfacción, aunque introdujo aspectos como primar la participación para garantizar el bien común (párr. 1).

De acuerdo con el autor, las actividades recreativas se insertan en Roma principalmente por aquellas actividades que demuestren valores de libertad y gratitud ante los dioses, las batallas que se realizaban en este territorio desenvolviéndose como actividades de desarrollo personal, por otro lado, los pueblos realizaban y se desempeñaban en actividades como los saturnales, lupercales; además que aquí fue el nacimiento de la actividad de descanso y de relajación como las afamadas termas, aquí se popularizó esta actividad y se expandió a nivel global, todas ellas para que todos los que conformaran su pueblo o imperio, sean partícipes y así generar un bien común.

El ocio desde el funcionalismo en la Edad Media

Según Vázquez et al., (2020):

A medida que Europa se volvía más agraria y se dividía en muchos países, las ciudades bizantinas conservaron su vitalidad, cada una con su propia población plebeya y cultural que supo conservar las tradiciones y, por supuesto, el esplendor de los circos y otros juegos, como hacemos nosotros. Asimismo, en la vida rural, los campesinos preferían pasar su tiempo de ocio jugando, bebiendo, cantando y bailando. La cultura popular también floreció y se extendió en torno a los bufones. El personaje destacaba en la gimnasia, la danza, el baile instrumental, el canto, la recitación de poesía e incluso la composición de música. Como tal, cumplía todas las funciones, desde juglar hasta titiritero y malabarista. Se ganaba la vida actuando en las calles, en las ferias y en las residencias de nobles y gobernantes (p. 4).

En relación a lo mencionado con los autores, el ocio es fundamental en esta época, pues gracias a ello se logró mantener con el paso del tiempo diferentes festividades y tradiciones que destacan mucho en la actualidad, pues gran parte de sus actividades de ocio son fiestas relacionadas con fechas importantes que estaban relacionadas al calendario. Aunque los de la alta sociedad eran quienes mejor disfrutaban las actividades de ocio de la época, su capacidad adquisitiva les permitían tener las fiestas más lujosas. Aun así, la clase baja no se quedaba atrás, pues sus fiestas eran alegres, convivían entre todos y disfrutaban.

La evolución del ocio funcionalista en la actualidad

Según Blanco (2016):

En los últimos años, las tecnologías digitales y el uso de Internet han modificado sustancialmente el tiempo libre y el ocio de los jóvenes en las sociedades con más accesibilidad. Además de posicionarse como nuevo soporte de algunas actividades practicadas tradicionalmente, las herramientas de comunicación online se han convertido en sí mismas en un espacio en el que disfrutar del ocio (p. 2).

De acuerdo con el autor, la tecnología es una base fundamental en el ocio de la actualidad, pues este se ha vuelto

una necesidad básica para la sociedad. La tecnología es un pilar importante para el desarrollo del ocio, pues la sociedad se adapta a los cambios para poder disfrutar su tiempo libre y de ocio, la tecnología permite acceder a diferentes herramientas de ocio, tales como: redes sociales, videos, series de entretenimiento, videojuegos, etc. Se conoce que, muchas de las actividades de ocio antes se debían realizar fuera de casa, ahora lo podemos realizar desde la comodidad de una casa, oficina, entre otros. La tecnología se debe manejar de manera responsable para que este no permita generaciones sedentarias y dependientes de la tecnología, esto podría ser muy perjudicial para la sociedad actual.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló a partir de una revisión muy amplia de documentos que tuvieron relación con el tema propuesto, por ello es importante tener en cuenta el proceso de la recolección de información para la investigación de tipo documental.

Según Mendoza & Ávila (2020):

La recogida de datos es necesaria para cualquier investigación y, por tanto, es un paso fundamental para conseguir resultados satisfactorios. La elección del método adecuado de recogida de datos es una tarea que todo investigador debe conocer y practicar intensamente (p. 1).

La recolección de datos es fundamental si se quiere que el artículo o proyecto de investigación que se planea realizar contenga información clara y concisa, es importante saber qué tipo de método se ocupará para poder obtener dicha información, pues existen diferentes tipos de los cuales se puede basar al momento de recolectar información que sea de importancia para la investigación. La metodología utilizada fue de tipo documental y se basó en la revisión bibliográfica en fuentes primarias, como artículos, tesis, libros y documentos producto de eventos académicos y científicos.

Según Reyes & Carmona (2020):

La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros; en ella la observación está presente en el análisis de datos, su identificación, selección y articulación con el objeto de estudio (p. 1).

Por ello, la investigación documental se fundamenta en la revisión de otros trabajos realizados con anterioridad a través de la utilización de bases de datos digitales como: Scielo, Dialnet, Redalyc y también buscadores de información seleccionada como Google académico. Mencionar que existieron criterios de inclusión y exclusión, para identificar las fuentes primarias, cómo, por ejemplo: la fecha de publicación máximo 10 años, investigaciones que procedan de revistas académicas, investigaciones de tipo nacional e internacional. Estas estrategias permitiendo acceder a una

infinidad de documentos que permitieron acceder a datos valiosos para fines de la investigación.

Otro proceso dentro de esta metodología es un correcto uso de citas, y por ello se ha acudido a la ayuda uno de los gestores bibliográficos conocido como Zotero, que es una

herramienta tecnológica que permitió llevar en orden documentos y ayudó con la realización de las citas y la bibliografía. Gracias a estas herramientas el trabajo se facilitó a gran escala, obteniendo un trabajo con una buena citación.

Tabla 2

Codificación criterios de inclusión tipos, unidades y métodos investigativos

	Tipos de investigación	Unidades de observación	Métodos e instrumentos
Historia del juego como ocio y las artes	Enfoque: Cualitativo Diseño: documental Alcance: descriptivo	-	Técnica: Revisión bibliográfica y documental
La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo: Entre la ideología y el placer.	Enfoque: Cualitativo Diseño documenta No experimental	-	Técnica: Descripción bibliográfica
El valor del ocio en la sociedad actual	Enfoque: cualitativo Alcance: descriptivo analítico Diseño: documental	-	Técnica: Revisión bibliográfica
Apuntes para una historia de las relaciones entre el juego y la recreación con el tiempo libre y el tiempo de ocio en Colombia a finales del siglo XX	Enfoque: cualitativo Alcance: descriptivo analítico Diseño: documental	-	Técnica: Revisión bibliográfica y análisis de contenido
El impacto del ocio en la sociedad	Enfoque: cualitativo Alcance: descriptivo analítico Diseño: documental	-	Técnica: Revisión bibliográfica
El derecho al ocio y el nuevo paradigma constitucional ecuatoriano	Enfoque: cualitativo Alcance: descriptivo Diseño: documental	-	Técnica: Revisión Bibliográfica

La Tabla 2 presenta una codificación de criterios de inclusión, tipo, unidades y métodos investigativos, indica la manera en que se llevó a cabo cada investigación que se tomó como base para el estudio y la elaboración del presente artículo. En el cual se recopiló información del enfoque, por el cual está dirigido las investigaciones que se ocuparon como base y guía para el proyecto, de igual forma, se analizó su alcance y el diseño que este maneja, que puede ser un estudio de campo o documental, en este caso tiene una dirección de una metodología documental y revisión bibliográfica.

RESULTADOS

Producto de la revisión documental de tipo sistemática, se lograron obtener investigaciones que están relacionadas con el tema de investigación propuesto, conocido como los antecedentes investigativos o estado del arte, a continuación, se detalla:

Ilderre Lazcano y Aurora Madariaga, 2016 “El Valor del Ocio en la sociedad actual” esta investigación de tipo documental conlleva la visión del ocio en distintos momentos de la historia comenzando desde los inicios, pasando por acontecimientos como revolución industrial hasta llegar a

la actualidad, viendo al ocio desde una manera implícita y explícita, determinando qué hace al ocio tan valioso a nivel personal, social y comunal que lo vuelve también derecho y necesidad, en conclusión y concordancia con el documento, el ocio es tan enriquecedor para los seres humanos desde tiempos inmemorables que ha trascendido, y en cada época de la historia ha tenido su respectivo valor.

García (2019) presenta el tema “La historia del juego como ocio y las artes, investigación de carácter científico documental”, donde se menciona la importancia que tiene la recreación y ocio desde tiempos primitivos, donde resalta y acoge todos los lados positivos que esta actividad otorga al ser humano desde el lado funcionalista, qué aportan dichas actividades a las personas y cuánto influye al diario vivir de cada uno. En conclusión, se observa que existe relevancia respecto al funcionalismo percibido por diferentes autores.

Claudia y Herrera (2013) publican “Apuntes para una historia de las relaciones entre el juego y la recreación con el tiempo libre y el tiempo de ocio en Colombia a finales del siglo XX”, una investigación de tipo documental que destaca cómo el juego se ha convertido en algo fundamental para el siglo XX y XXI, pues el aumento del tiempo libre y de ocio en la actualidad se han convertido en una necesidad, que se vive para consumir y descansar. También menciona el hecho de cómo el juego ha sido remplazado, por actividades festivas, dando a entender la relación entre la época medieval con la antigua Grecia.

Asimismo, Kenny Roberts (2012) desarrolló la investigación “El impacto del ocio en la Sociedad”, aquí presenta cómo el ocio en la actualidad puede mejorar y también perjudicar la salud física, pues bien, esto depende de cada individuo, cómo la persona suele ocupar su tiempo de ocio en su vida, y actualmente muchas personas se dan por mantenerse en casa junto a sus comodidades, debido a que la tecnología permite tener acceso a varias facilidades desde el hogar, haciendo que las personas tengan una vida sedentaria, aunque esta no perjudique en grandes rasgos.

En esta línea, Montero Granda, 2014 en “El derecho al ocio y el nuevo paradigma Constitucional Ecuatoriano” presenta cómo la Constitución del Ecuador empieza a visualizar la recreación y el tiempo libre como algo positivo para mejorar la calidad de vida. También presenta que esta se puede realizar de manera individual o comunitaria, y permite crear nuevas condiciones y opciones, para el desarrollo del tiempo libre y ocio. En pocas palabras, el derecho al ocio funcionalista depende mucho de lo que uno anhela y desea, de acuerdo al interés individual como ser humano.

DISCUSIÓN

García (2019) e Idurre y Madariaga (2016) encuentran coincidencias similares en sus resultados en cuenta a sus características, donde mencionan la trascendencia del ocio desde sus primeros pasos junto al hombre hasta la actualidad, en donde se enfatiza conceptos y generalidades que en

cada época de la historia se lo daba, además, mencionan la importancia que contrae la recreación y el ocio en la vida de las personas a tal grado de demostrar su gran importancia y rol que cumple en el desarrollo y desenvolvimiento de los seres humanos; convirtiéndose en necesidades y derechos.

También vale destacar la concordancia de Kenny Roberts 2012 con García Rafael 2019, investigaciones que confluyen al destacar el ocio desde diferentes perspectivas que son el funcionalismo y el marxismo. El funcionalismo se caracterizaría como grandes grupos que viven bajo el consumismo, encerrados en el trabajo, y que el descanso y tiempo de ocio lo ocupan para consumir los resultados del trabajo; en cuanto al marxismo, presenta una cierta unidad de criterio que afirma que no es contrapuesto al tiempo laboral, sino que existe una fusión entre ambos, determinándose como parte en la formación integral de la personalidad; en donde el hombre pueda dedicarse a realizar actividades de interés social.

Claudia y Herrera (2013) afirman que el juego se ha convertido en una herramienta fundamental para el siglo XX y XXI, pues el aumento vertiginoso del tiempo libre y de ocio en la actualidad se han convertido en una necesidad, que se vive para consumir y descansar. En esta línea de discusión, Montero Granda (2014) mencionan que es necesario empezar a visualizar la recreación y el tiempo libre como algo positivo para mejorar la calidad de vida de los seres humanos en tiempos en donde la tecnología ha sometido a las personas; por ello es importante crear nuevas condiciones y opciones para el desarrollo del tiempo libre y ocio.

CONCLUSIÓN

El ocio funcionalista ha tenido diferentes perspectivas dependiendo la época en la que se desarrolle, es así que se han destacado cinco épocas que contienen valor histórico del ocio en la humanidad. Pues bien, se logró analizar que en los inicios de la humanidad, el ocio era más bien su estilo de vida a comparación de otras épocas; pasando a la antigua Roma, el ocio era conocido como “Otium”, aquí nacieron grandes filósofos que en su tiempo libre se dedicaban a la búsqueda de la verdad, y en cuanto a Grecia, se destaca al ocio dentro de actividades deportivas, dándose la creación de los Juegos Olímpicos. Continuando con el transcurso del tiempo, se analizó la Edad Media, época en la que la sociedad se dividió por estatus, las élites eran quienes gozaban de lujos y shows realizados por los plebeyos. Actualmente el ocio ha tomado nuevas perspectivas en cuanto al ocio funcionalista, donde la tecnología se ha visto envuelta en el diario vivir de las personas y está influyendo en los objetivos que persigue el ocio: descanso, diversión y desarrollo personal.

REFERENCIAS

- Blanco, A. V. (2016). Ocio entre pares en la era digital: Percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de Psicología del Deporte*, 25, 6. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=235149102010>
- Cabezas, L. T. (2021). Estado de la cuestión sobre la gestión pública del turismo gastronómico en Ecuador: Avances al 2020 y áreas pendientes de atención para su desarrollo. *Tourism and Heritage Journal*, 3, 101-118. <https://doi.org/10.1344/THJ.2021.3.7>
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (2008). CONSTITUCION DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- García-Sánchez, R. (2019). Historia del juego como ocio y las artes. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 8-37. <https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.2019.114.2664>
- Garzón, F. R. (2015). *El ocio, la fiesta, la diversión*. 13. <https://www.uv.es/gibuv/Roger/Ocio.pdf>
- Gomes, C. L. (2014). El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales. *Polis (Santiago)*, 13(37), 363-384. <https://doi.org/10.4067/S0718-65682014000100020>
- Maximiliano Korstanje. (2009). La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo: Entre la ideología y el placer. *Culturales*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69412157007>
- Mendoza, S. H., & Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Ortiz, V. (2022). *El Ocio*. Gloria de Roma: <https://gloriaderoma.com/el-ocio-romano/>
- Prados, M. Á. H., & Muñoz, J. S. Á. (2020). EL ORIGEN DEL OCIO EN LA PREHISTORIA. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/40-el-origen-del-ocio-en-la-prehistoria.pdf>
- Rodríguez, M. (2021). *Historia de la recreación*. <https://es.scribd.com/document/507544361/TRABAJO-DE-LA-HISTORIA-DE-LA-RECREACION>
- Universidad de Navarra. (2021). *Presente y futuro del trabajo*. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/62733/1/CEyH%20138%20%282021%29.pdf>
- Vázquez, M. H., González, Á. M., Hernando, A. B., & Parra, M. A. (2020). EL JUEGO EN EL PRERROMÁNICO ASTURIANO, EN EL CONTEXTO MEDIEVAL ESPAÑOL. *ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*. Recuperado de: <http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/1.-EL-JUEGO-EN-EL-PRERROM%C3%81NICO-ASTURIANO.pdf>