

Ocio, recreación y juego. Experiencias investigativas y formativas en una universidad colombiana

Leisure, recreation and games. Research and educational experiences in a Colombian University

Lazer, recreação e jogos. Experiências de pesquisa e treinamento em uma Universidade Colombiana

Leonardo Andrés Aguirre-Cardona¹

✉ laguirreca1@uniminuto.edu.co

¹ Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia.

Resumen

Los programas académicos universitarios de educación física lideran la construcción de un discurso sobre el ocio y la recreación como campo de conocimiento en Colombia. En este sentido, el programa de educación a distancia de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes de la Universidad UNIMINUTO, sede Bogotá, ha fomentado experiencias significativas en investigación y formación, y ha ayudado a comprender y consolidar el ocio, la recreación y el juego en los ámbitos académico y lo social. El objetivo de este trabajo es generar una reflexión sobre el ocio y la recreación desde una perspectiva epistémica, a partir de las experiencias adquiridas durante la carrera. Para ello, se diseñó una experiencia en varias fases: (1) estructuración, para el diseño de las líneas de investigación con sentido social y educativo; (2) implementación, para plantear proyectos investigativos en ocio, recreación y juegos, teniendo en cuenta una pluralidad metodológica y la creación de semilleros de investigación; (3) divulgación

de los productos y articulación interinstitucional; y (4) proyección de los resultados de investigaciones y trabajos y consolidación del conocimiento generado como insumo de proyectos, aportes a la comunidad y soportes para una acreditación de calidad. Como resultado de esta experiencia, se ha pasado a la producción de libros y artículos en revistas indexadas, así como al desarrollo de patentes de invención. Estos productos derivan del trabajo de investigación y contribuyen a la renovación del registro y a la acreditación de alta calidad de la universidad.

Palabras clave: educación a distancia, educación física, formación, juego, ocio, recreación.

Abstract

University Physical Education programs are leading the construction of a discourse on leisure and the use of free time as a field of knowledge in Colombia. In this sense, the Distance Education Program of the Bachelor's Degree in Physical Education, Recreation and Sports at the UNIMINUTO University of Bogotá has promoted significant research and training experiences, contributing to the understanding and consolidation of leisure, recreation and play in the academic and social spheres. The objective of this work is to stimulate reflection on leisure and recreation from an epistemic perspective, based on the experiences acquired during the career. To this end, an experience has been designed in several phases: (1) structuring, for the design of research lines of social and educational importance; (2) implementation, to propose research projects in leisure, recreation and games taking into account methodological plurality and the creation of research groups; (3) dissemination of products and inter-institutional articulation; and (4) projection of the results of research and work and consolidation of the knowledge generated as input for projects, contributions to the community and support for quality accreditation. The result of this experience is the production of books and articles in indexed journals, as well as the development of invention patents. These products are derived from the research work and contribute to the renewal of the high-quality registration and accreditation of the University.

Keywords: distance learning, physical education, training, play, leisure, recreation.

Resumo

Os programas acadêmicos universitários em educação física estão liderando a construção de um discurso sobre recreação e o uso do tempo livre como um campo de conhecimento na Colômbia. Nesse sentido, o programa de educação a distância do bacharelado em Educação Física, Recreação e Esporte da Universidade UNIMINUTO, campus de Bogotá, promoveu experiências significativas de pesquisa e treinamento, contribuindo para a compreensão e a consolidação do lazer, da recreação e do jogo nas esferas acadêmica e social. O objetivo deste artigo é gerar uma reflexão sobre lazer e recreação a partir de uma perspectiva epistêmica, com base nas experiências adquiridas durante o curso de graduação. Para isso, foi concebida uma experiência em várias fases: (1) estruturação, para projetar linhas de pesquisa com transcendência social e educacional; (2) implementação, para propor projetos de pesquisa em lazer, recreação e jogos, levando em conta a pluralidade metodológica e a criação de grupos de pesquisa; (3) disseminação de produtos e coordenação interinstitucional; e (4) projeção dos resultados da pesquisa e do trabalho e consolidação do conhecimento gerado como insumo para projetos, contribuições para a comunidade e apoio para o credenciamento de qualidade. Como resultado dessa experiência, a universidade passou a produzir livros e artigos em periódicos indexados, além de desenvolver patentes de invenção. Esses produtos são derivados do trabalho de pesquisa e contribuem para a renovação do registro e do credenciamento de alta qualidade da universidade.

Palavras-chave: educação a distância, educação física, treinamento, jogo, lazer, recreação.

Referencias

1. Aguirre Cardona, L. A., Rubio Florido, I., y Puerto Rodríguez, E. A. (2021). Ocio, trabajo y estudio simultáneo de estudiantes en modalidad a distancia y virtual. *Retos*, 42, 375-383. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86425>
2. Aguirre Cardona, L. A., Rubio Florido, I., y Puerto Rodríguez, E. A. (2022). *Ocio, trabajo y estudio. Una revisión académica necesaria*. UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/15473>
3. Peralta, R. (2019). Aportes metodológicos de la comunalidad al campo de la recreación comunitaria. En V. Molina, A. Hurtado, F. Tabares, y S. A. Franco (Eds.), *Metodologías otras para el estudio del ocio y la recreación en América Latina*. Casa de las Preguntas.
4. Traslaviña Espitia, P., y Aguirre Cardona, L. A. (2020). Juego y juguete para niños y adultos mayores: un proceso investigativo y de diseño. En F. A. Poveda Aguja, y G. M. Barajas Leal (Eds.), *Tecnología, emprendimiento e innovación TEMNOVA* (pp. 62-72). Scientometrics E Researching.
5. Zemelman M., H. (2021). Pensar teórico y pensar epistémico: los retos de las ciencias sociales latinoamericanas. *Espacio Abierto*, 30(3), 234-244. <https://www.redalyc.org/journal/122/12268654011/html/>