



DISEÑO DE PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DEL OCIO DIGITAL PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL DE ESTUDIANTES EN LA MODALIDAD VIRTUAL

Loreto Apreza Rodríguez

Servicio Nacional de Bachillerato en Línea "Prepa en Línea-SEP"
loretoapreza@gmail.com

Área temática: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación

Línea temática: Innovación educativa y tecnología digital.

Tipo de ponencia: Aportación teórica



Resumen

Dentro de un contexto educativo público en la modalidad virtual, un programa de educación del ocio puede contribuir al desarrollo integral de los estudiantes. Diseñar y crear institucionalmente espacios virtuales de recreación, posiciona a los servicios educativos frente a personas con diversas necesidades, aspiraciones y recursos para alcanzar bienestar en su contexto virtual y presencial. Este trabajo tiene propósito de reflexionar sobre el ocio digital y el desarrollo de programas de educación virtual a través de las preguntas ¿qué es el ocio digital? ¿cómo pensar la educación pública del ocio digital? y ¿cómo diseñar programas de educación virtual del ocio dentro de sistemas públicos de educación en línea?

Palabras clave: Ocio, educación virtual, educación integral, diseño de programas, actividades extracurriculares

Introducción

La educación virtual es una alternativa frente a los problemas de cobertura, equidad y falta de flexibilidad de los centros presenciales (Kelly y Soletic, 2022). Principalmente, porque los sistemas públicos de educación en línea eliminan algunas barreras enfrentadas por los estudiantes como la falta de escuelas cerca del lugar de residencia, la ocupación, así como la posibilidad de traslado o la extraedad. Los entornos virtuales, a través de la arquitectura operativa y la atención administrativa en línea, hacen posible la interacción entre los sujetos de la educación,

los materiales y los contenidos curriculares, construyendo así comunidades educativas para la creación de conocimiento a través de la utilización de sistemas de mensajería, foros, aplicaciones de videollamadas, transmisiones en vivo, entre otros, con el propósito de construir aprendizajes, colaborar y convivir. Además, a nivel cognitivo, cada estudiante crea su propio entorno personal de aprendizaje (PLE por sus siglas en inglés), es decir, su propio esquema operativo para la organización de herramientas, fuentes información, actividades y personas que le permiten aprender en función de sus necesidades e intereses (Castañeda y Adell, 2013).

A pesar de las potencialidades de la educación en línea compartidas hasta ahora, uno de los principales retos de los sistemas públicos de educación es ofrecer alternativas de formación integral (Waichman, 2008). Diseñar ambientes a favor del desarrollo armónico de las diversas esferas del individuo, espacios de convivencia, diálogo y caminos para transitar entre la vida virtual y el contexto presencial es una prioridad. Al respecto, la UNESCO (2015) considera fundamental incorporar miradas pedagógicas con un sentido formativo prolongado en el tiempo y en diversos espacios de socialización más allá de la escuela, lo cual, también aplica para la educación virtual.

La educación en ocio dentro de la modalidad virtual constituye una oportunidad de pensar en la formación integral con una perspectiva de educación a lo largo de la vida. En primera instancia, porque el ocio es una experiencia humana significativa y satisfactoria asociada al bienestar individual y colectivo (Munné y Codina, 1996) y la participación libre en actividades de ocio favorece el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes asociadas a la autorrealización y contribuyen al cambio de mentalidad sobre el uso del tiempo, su valor y la construcción de su significado. No obstante, para tener los beneficios de un ocio maduro se requiere de un proceso de formación, más aún dentro de un contexto donde el internet y el desarrollo tecnológico han ocupado un lugar importante dentro de la recreación de las personas. El ocio digital experimentado a través de aplicaciones, dispositivos de telecomunicación e internet puede llegar a contrarrestar a los grandes monopolios del entretenimiento que dictan los contenidos de manera unilateral hacia los usuarios, quienes desde un posicionamiento a favor de la dignidad humana podrían diseñar contenidos y encuentros innovadores encaminados al desarrollo personal y el de sus comunidades (López, 2021).

El presente trabajo tiene el propósito de reflexionar sobre el ocio digital y el desarrollo de programas de educación virtual del ocio en sistemas de educación pública en línea. De esta manera, se busca contribuir a las siguientes reflexiones: ¿Qué es el ocio digital? ¿Cómo pensar la educación pública del ocio digital? ¿Cómo diseñar programas de educación virtual del ocio dentro de sistemas públicos de educación en línea?

Desarrollo

¿Qué es el ocio digital?

El ocio es un fenómeno cultural relacionado al uso del tiempo y a la oportunidad de elegir en libertad lo que brinda sentido y bienestar a las personas. La conceptualización de este objeto de estudio inicia desde la Grecia clásica y se ha transformado a lo largo de la historia. Aristóteles lo definió como el tiempo dedicado a la contemplación (Aristóteles, La felicidad perfecta en Libro X de Ética Nicomáquea). Luego, con los romanos se establece el ocio con dignidad, es decir, la forma más noble de cuidarse, caminar en la vida y dedicarse al Estado (Cicerón, Discurso en defensa de Publio Sestio, en Discursos VI). A mediados del siglo XX, se destaca al ocio como el sabio uso del tiempo libre en contraposición al trabajo y se relaciona a valores como la libertad, la igualdad, la dignidad y el derecho de ejercitar aficiones, gustos e intereses que enriquecen la vida (Russell, 2000). Algunos precursores del concepto moderno, como Schiller (2005), Huizinga (2000) y Marcuse (2012), denuncian la fragmentación y la especialización utilitaria de las personas y reivindican la necesidad de las sociedades de valorar el tiempo dedicado a contemplar, jugar y vivir experiencias estéticas que integran y dignifican la vida. Bajo esta misma línea, autores como Pieper (1974) exponen la posibilidad de pensar en el ocio más allá de un bienestar dominical y reconocerlo como un lugar de formación. Kriekemans (1977), en su pedagogía general, presenta al ocio como un lugar de encuentro, de volver a ser nosotros mismos y reconectar con el mundo.

Manuel Cuenca (2014), dentro de sus aproximaciones al fenómeno, establece la perspectiva de ocio valioso fundamentada en el desarrollo integral de las personas (como individuos y colectivos) en diversas esferas del ser y de valores sociales como la innovación, el compromiso y la participación de todas y todos en la construcción de un mejor futuro frente a catástrofes ambientales, culturales, económicas y existenciales a través de experiencias ligadas a la satisfacción, la libertad y la gratuidad. En Latinoamérica, Lupe Aguilar y Oscar Incarbone (2005), interpretan estas últimas tres categorías que definen al ocio como: experiencia satisfactoria, autonomía de la persona y vivencias con un fin en sí mismas.

Con respecto a la primera categoría, las experiencias de ocio suelen describirse como agradables, relajantes, aliviadoras, revitalizantes y posicionan al individuo frente a otras maneras de pasar el tiempo que pueden ser nocivas, adictivas o enajenantes. La sensación de satisfacción subjetiva no necesariamente se da de manera automática, los sujetos necesitan reconocer qué ámbitos de su persona les brindan bienestar o una sensación de autorrealización. En relación con la satisfacción, también se encuentra la autonomía de las personas en tres vertientes: la no coacción para decidir, la sensación liberadora y la oportunidad de participación. Es fundamental considerar al ocio como una experiencia de elegir cómo utilizar el tiempo de manera autónoma. Vivir experiencias de ocio, de hecho, es un acto contestatario al exponer las necesidades internas y no sólo las obligaciones del Estado, la economía y la sociedad. También se relaciona a una sensación liberadora, de entrega a la experiencia y a las personas con quienes compartimos dicha vivencia. Todos deberíamos tener la oportunidad de experimentar

actividades de ocio. La tercera categoría, vivencia con un fin en sí misma, también conocida como gratuidad o autotelismo, refiere que el ocio se realiza por ser una actividad valiosa en sí misma y considerando un carácter procesual. Participar en actividades de ocio es una decisión con sentido y no un mero “pasa tiempo” o “entretenimiento”. El fundamento no es la utilidad de la acción, sino, la experiencia de estar y conectar con uno mismo, el entorno y los demás.

Actualmente, con todos los cambios sociales derivados de nuestra relación con el desarrollo tecnológico, la forma de vivir el ocio se ha transformado. Según Valdez (2016), el ocio experimentado a través de las tecnologías es uno de los movimientos más revolucionarios y por ello, no podemos perder de vista la conceptualización del ocio digital. Viñals (2013) define al ocio digital como las actividades experimentadas recreativamente en términos de participación, colaboración, aprendizaje y desarrollo a través del ordenador, internet, teléfonos móviles y diversos dispositivos emergentes. Pensar en el ocio digital abre un abanico de nuevos formatos y propuestas de contenidos.

Desafortunadamente, el ocio digital también configura tensiones. Una de ellas es la vivencia intersticial (Igarza, 2009), es decir, el ocio es vivido como un “desaburrimento” instantáneo entre actividades de nuestra cotidianidad. Voltar a ver el celular y recorrer diversos formatos audiovisuales cortos, uno tras otro, brinda espacios de abstracción, pero no necesariamente vivencias significativas o, inclusive, libres. El consumo pasivo de diversos contenidos digitales o el uso de plataformas, pueden llegar a alejar al sujeto de sí mismo y de su contexto hasta perder la concepción del tiempo empleado en dichos momentos de distracción. Otro reto es la dicotomía de la inmensa oferta de ocio digital ¿cómo pueden los individuos acercarse a contenidos, plataformas y aplicaciones con una visión clara y no sólo llevados a través de la urgencia de pertenecer, del algoritmo o de la publicidad disfrazada de narrativas de entretenimiento? (Santos, 2021).

Pensar la educación pública virtual del ocio digital

La educación en ocio tiene el objetivo de desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes para participar y construir experiencias de ocio basadas en la satisfacción de la práctica de intereses, en la toma de decisiones con autonomía y en la práctica de acciones con un fin en sí mismo. Cuenca (2014) describe a la educación del ocio como el “desarrollo de conocimientos desinteresados y acciones gratificantes, con la revalorización de lo cotidiano y lo extraordinario, con la vivencia creativa del tiempo, libertad, participación, solidaridad y comunicación. Es un proceso que se extiende a lo largo de toda la vida, porque la vivencia del ocio evoluciona con nosotros mismos, con nuestras necesidades, capacidades y experiencias” p.16.

Pensar en la educación virtual del ocio digital expone el engranaje entre diversos factores como el posicionamiento teórico, el propósito formativo, los sujetos de este tipo de educación, el tipo de materiales empleados y elementos didácticos en el diseño de ambientes virtuales y construcción de comunidades virtuales. En este sentido, se parte de la perspectiva de ocio valioso (Cuenca, 2014), las categorías que definen al ocio (Aguilar e Incarbone, 2005) y algunos

elementos didácticos para el diseño de ambientes virtuales para el aprendizaje (Herrera, 2006) para reflexionar en la educación pública virtual del ocio digital.

Los sujetos de la educación virtual del ocio digital son diversos. Habitan en contextos presenciales únicos, pero todos se encuentran atravesados por el lenguaje informático que desdibuja fronteras y los conecta en red. La edad de estos sujetos puede abarcar de la infancia a la vejez. Debido a que en la educación virtual del ocio digital se desea el desarrollo de habilidades para participar, interactuar, proponer y compartir, se esperaría que después de atravesar un proceso formativo, estos sujetos pudieran reconocer sus áreas de interés, tomar decisiones con autonomía basados en sus intereses, planificar su tiempo, buscar y construir actividades para vivir experiencias satisfactorias mediadas por tecnologías.

Para la formación de estos sujetos, se pondrá a su disposición medios de interacción síncrona y asíncrona accesibles y seguros, como: correo electrónico, publicaciones en foros, mensajeros y redes sociales, videollamadas y/o chats en vivo. La comunicación será con compañeros, agentes educativos y especialistas invitados de diversas instituciones. De esta manera, se esperaría un diálogo multidireccional.

En la educación virtual del ocio digital se utilizarán diversas aplicaciones, contenidos multimedia y dispositivos para propiciar la participación, colaboración e intercambio de información entre los usuarios conectados a internet. La diversidad de estos materiales dependerá del tipo de actividad programada, la dinámica de participación o la disponibilidad. No es necesario el desarrollo de una interfaz, pero sí un lugar donde se alojen el calendario anual de actividades con los enlaces de acceso, los medios de difusión y comunicación, espacios de intercambio de ideas y un centro de recursos de apoyo. También sería útil establecer un buscador para encontrar los contenidos con mayor facilidad.

Las personas a cargo del programa de educación virtual del ocio digital tendrán habilidades en dos vertientes, las del profesional del ocio y las del especialista en medios digitales. Dentro de las primeras se encuentran la planeación, la colaboración, la dirección, el control de calidad, la supervisión y seguimiento, la evaluación, las habilidades administrativas de gestión de recursos humanos, materiales y financieros e inclusive, de almacén e inventario (Aguilar y Paz, 2002). Dentro de las segundas se destacan la comunicación y difusión, el streaming o manejo de transmisiones en vivo, moderación de comunidades virtuales y de datos digitales.

En el siguiente apartado, se brindan algunas claves para el diseño de un programa de educación virtual del ocio dentro de un sistema público de educación.

¿Cómo diseñar programas de educación virtual del ocio dentro de sistemas públicos de educación en línea?

El ocio como un programa público que se desprende de un contexto educativo virtual obedece a las políticas de Estado y a los planes sectoriales, cuyo objetivo es elevar la calidad de vida y bienestar de las comunidades menos privilegiadas (Aguilar y Paz, 2002). Por lo general,

estos servicios no tienen costo y son abiertos a la participación sin restricción por sexo, edad o ubicación geográfica. No obstante, para que estos servicios de educación pública atiendan a las necesidades de su contexto, Ander-Egg y Aguilar (2005) sugieren partir del conocimiento y el análisis de la población en donde surge la propuesta. Luego, definir un posicionamiento teórico para guiar los propósitos, objetivos y las actividades planeadas. Estas dos primeras fases siempre se mantienen activas, inclusive durante la instrumentación, caracterizada por el desarrollo de las actividades mediante el uso combinado de recursos humanos y digitales. Finalmente, la evaluación para seguir los cursos de acción, los resultados y el rediseño constante de proyectos o nuevas propuestas.

El proceso de diseño de programas también dependerá del grado de participación de estudiantes, la temporalidad de las actividades y las barreras de participación. Dentro del diseño de programas de educación virtual para el ocio digital, se sugiere considerar el proceso de participación de los estudiantes y marcar una progresión o una dinámica combinada entre un actuar como público y como creador de sus propias actividades. Ambas son relevantes en la formación. La primera, la formación de públicos, permite abrir la gama de opciones diferentes a las ya conocidas por los estudiantes y es relevante porque el grado de satisfacción de una experiencia, independientemente de la calidad de la actividad o el manejo de los especialistas, depende mucho del bagaje y experiencia del público. Los estudiantes como público llegan a conectar con sus aprendizajes previos y su contexto al participar en una actividad de ocio virtual, valoran la interacción con los especialistas, con otros compañeros y determinan el significado de su participación. Relativo a las dinámicas de participación como creador, donde el estudiante se hace cargo de generar los contenidos, guiar su propia participación en relación con los demás y construir sus estándares de calidad, es relevante porque se asocia a una sensación de autoconfianza y determinación por actuar. De esta forma, definir la dinámica de participación en actividades formativas de ocio potencia la capacidad autónoma en la búsqueda de oportunidades de aprendizaje, desarrollo y creatividad (Csikszentmihalyi, 2001).

La temporalidad y periodicidad es otro elemento fundamental. En primera instancia, por la estrecha relación entre el ocio y el tiempo libre. El tiempo libre, según Waichman (2008), es en donde prime la existencia de necesidades internas sobre las necesidades externas, entonces es en los momentos de ocio donde las personas se construyen a sí mismas de forma consciente, con intención y satisfacción. Programar institucionalmente muchas actividades no implica obtener mejores resultados, en cambio, se diseñará una oferta con sentido y de libre participación. La satisfacción se relaciona más a la calidad que a la cantidad, inclusive saturar los espacios con múltiples acciones puede llegar a generar frustración o confusión.

Cuando se diseña un programa, se sugiere tener presentes las barreras de participación de los estudiantes respecto al ocio digital. Se conocen con el nombre de barreras del ocio a las dificultades percibidas que impiden el ejercicio del derecho al ocio (de la Cruz, 2003). Éstas son intrínsecas y extrínsecas. Las barreras intrínsecas se refieren al individuo, por el desconocimiento de oportunidades de ocio ofrecidas a través de medios virtuales, la falta de habilidades para que la experiencia sea enriquecida y no un escape o una gratificación momentánea. A fin de

superar estos desajustes, se sugiere integrar a la programación acciones para el reconocimiento del ocio como un ámbito de satisfacción, actividades de calidad y momentos de reflexión. Por su parte, las barreras extrínsecas pueden ser propias de la arquitectura operativa, insuficiente red de internet, las fallas en la estrategia de difusión, estereotipar el actuar de los estudiantes y ofrecer actividades de forma negligente o, inclusive tener una cultura institucional con una perspectiva negativa frente al ocio en los estudiantes conlleva a no ofrecer estos espacios formativos. Cada institución educativa evaluará la existencia de barreras intrínsecas y extrínsecas con el propósito de mitigar su impacto en el logro de los objetivos planeados.

Finalmente, el ocio virtual se presenta como una oportunidad para vivir experiencias ligadas al bienestar integral, la innovación social y la creatividad cultural (Ortega, 2010). Ofrecer un espacio humanizador de ocio digital puede permitir que los estudiantes se aproximen y construyan sus propios criterios de autorrealización y toma de conciencia sobre sí mismos en relación con su tiempo de vida.

Conclusiones

El ocio es un fenómeno cultural abierto a la transformación y, en un momento histórico donde los sujetos construyen e interactúan en espacios digitales, ha ganado lugar en el universo virtual. El ocio digital, mediado por tecnologías, acerca a las personas a oportunidades antes veladas como crear, innovar, colaborar y difundir producciones y conocer otras que parecían lejanas o inalcanzables. No obstante, también puede desvincular a los sujetos de su realidad o ser vivido como un intersticio para distraernos de nuestras responsabilidades, mitigar el estrés o disminuir la incomodidad de las esperas.

Comprender al ocio digital desde un paradigma creativo-cultural brinda oportunidades de promover el bienestar integral de las personas. Es un lugar privilegiado para la integración del ser humano en diversas esferas y etapas de su vida. Puede ser empleado de maneras muy diversas como a la apreciación y expresión artística, desarrollo de estilos de vida saludable o construcción de espacios sociales de interacción y ciudadanía. Gracias al flujo de la información y a la interconexión a través de tecnologías móviles, las personas pueden acceder a actividades e información de su interés durante su tiempo libre de manera casi inmediata. Las opciones son incontables: recorridos virtuales, conciertos, podcast, videocápsulas, streaming de eventos, talleres virtuales, etc. El ocio digital también se vive de forma participativa y masiva, los sujetos tienen la alternativa de crear contenidos y comunidades con los mismos gustos e intereses (García Canclini, 1993).

Dentro de un contexto educativo público en la modalidad virtual, un programa de educación del ocio puede contribuir a uno de los retos más grandes: el desarrollo integral. Diseñar y crear institucionalmente espacios virtuales de recreación en conjunto con los estudiantes, posiciona a los servicios educativos frente a personas con diversas necesidades, aspiraciones y recursos

para alcanzar una participación plena en su contexto virtual y presencial. Amplía el horizonte de los estudiantes sobre diversos recursos disponibles a fin de construir su bienestar y propiciar el desarrollo de entornos personales para el aprendizaje en los que el ocio forme parte. Estos esquemas facilitarán la búsqueda y la utilización de los medios digitales para vivir su derecho al ocio a pesar de las barreras como su lugar de residencia, edad y ocupaciones. De esta manera, las instituciones que ofrecen servicios de educación virtual pueden considerar valores como la satisfacción, la libertad y la gratuidad, propósitos educativos, actividades, dinámicas de programación, gestión, difusión y producción de contenidos y experiencias digitales, modelos de participación, evaluación e inclusive las barreras que enfrenta su comunidad en el diseño de sus programas de educación en ocio.

Un ejemplo de desarrollo de programas de educación del ocio digital se encuentra en instituciones como el Servicio Nacional de Bachillerato en Línea “Prepa en Línea-SEP”, en la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato o el Polivirtual. Estas instituciones definen los propósitos formativos dirigidos a sus estudiantes y ofrecen actividades extraescolares a su comunidad educativa. Para futuros trabajos se podrían indagar las cualidades de estos espacios de formación y diferentes instituciones educativas públicas virtuales.

Construir conocimiento en torno a la formación del ocio digital en sistemas de educación pública virtual es clave no sólo en el diseño de programas innovadores o para atender a la comunidad educativa de forma integral, también contribuye al ejercicio del ocio como un derecho de expresión cultural y participación dentro del ámbito mediado por las tecnologías, así como para trascender de prácticas de entretenimiento digital a experiencias de ocio virtual.

Referencias

- Aguilar, L. e Incarbone, O. (2005). *Recreación y animación: De la teoría a la práctica*. Colombia: Kinesis.
- Aguilar, L. y Paz, E. (2002) *Introducción a la programación de la recreación*. México: YMCA.
- Ander-Egg, E. y Aguilar, M.J. (2005). *Cómo elaborar un proyecto. Guía para diseñar proyectos sociales y culturales* (18a Ed.). Argentina: Lumen / Humanitas.
- Aristóteles. Libro X “Naturaleza del placer y la felicidad”: La felicidad perfecta. En: *Ética Nicomáquea* (trad. Julio Pallí Bonet). España: Gredos, 1985, 395-398: https://www.posgrado.unam.mx/filosofia/pdfs/Aristoteles__Etica-a-Nicomaco-Etica-Eudemia-Gredos.pdf
- Castañeda, L. y Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red*. España: Marfil.
- Cicerón, M.T. Discurso en defensa de Publio Sestio. En: *Discursos VI* (trad. José Miguel Baños Baños). España: Gredos, 283-387.

- Csikszentmihalyi, M. (2001). Ocio y creatividad en el desarrollo humano. En: Csikszentmihalyi, M., Cuenca, M., Buarque, C., Trigo, V. *Ocio y Desarrollo: Potencialidades del ocio para el desarrollo Humano*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2014). *Ocio valioso*. Bilbao: Universidad Deusto.
- de la Cruz, C. (2003). *Retos del ocio y la discapacidad del siglo XXI*. Bilbao: Universidad Deusto.
- García Canclini, N. (1993). *El consumo cultural en México*. México: Conaculta.
- Herrera Batista, M.Á. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación* 38(5), 1-20. <https://doi.org/10.35362/rie3852623>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. México: Alianza.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Argentina: La crujía.
- Kelly, V. y Soletic, A. (2022). *Estudio de las políticas digitales en educación en América Latina: tendencias emergentes en el contexto de la pandemia y perspectivas de futuro*. Recuperado el 20 de marzo del 2023 de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381837>
- Kriekemans, A. J. J. (1997). *Pedagogía general*. España: Herder.
- López, J.R. (2021). Internet y entretenimiento en el contexto digital. En: *Ocio y entretenimiento en el contexto digital*. México: Gedisa.
- Marcuse, H. (2012). *Eros y civilización*. México: Ariel.
- Munné, F y Codina, N. (1996). Psicología Social del ocio y el tiempo libre. En Álvaro, J.L.; Garrido, A.; Torregrosa, J.R. *Psicología Social Aplicada*. España: McGraw-Hill.
- Ortega, C. (2010). Fomentando la innovación desde las buenas prácticas de ocio. En: Cuenca, M., Aguilar, E. y Ortega C, *Ocio para innovar*. Bilbao: Universidad de Deusto, 197-231
- Pieper, J. (1974). *El ocio y la vida intelectual*. España: Rialp.
- Russell, B. (2000). *Elogio de la ociosidad*. España: Edhasa.
- Schiller, F (2005). *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. España: Antrhopos.
- Santos, R. (2021). Advertainment: publicidad y entretenimiento en el nuevo entorno digital de las organizaciones. En: *Ocio y entretenimiento en el contexto digital*. México: Gedisa.
- UNESCO (2015). *Wold Education Forum 2015: final report*. Recuperado el 01 de agosto del 2022 de: <https://tinyurl.com/5dyz6tf8>
- Valdez, D. (2016). Ocio. En: *Léxico de la vida social*. México: UNAM.
- Viñals, A. (2013). Redessociales virtuales como espacios de ocio digital. *Fonseca, Journal of Communication* (6), 150-176.
- Waichman, P. (2008). *Tiempo libre y recreación: un desafío pedagógico*. Argentina: CCS.