

# CAPÍTULO XI.

## ESTRATEGIAS CLAVE EN EL DISEÑO Y GESTIÓN DE ESPACIOS PARA EL OCIO SOCIAL Y EL EMPODERAMIENTO DE LA COMUNIDAD

MARÍA DE FÁTIMA POZA VILCHES<sup>1</sup>, JORGE DÍAZ ESTERRI<sup>2</sup> Y  
VERÓNICA SEVILLANO MONJE<sup>3</sup>

*<sup>1</sup>Universidad de Granada, <sup>2</sup>Universidad Nacional de Educación a Distancia y <sup>3</sup>Universidad de Sevilla*

DOI: 10.14679/3067

En las últimas décadas se ha constatado la importancia del ocio como un eje fundamental en el desarrollo humano, elemento esencial en la inclusión y el desarrollo social. El ocio contribuye positivamente en aspectos físicos, cognitivos, emocionales y conductuales tanto en el plano individual como en el social. En este último nivel debemos destacar el ocio como un elemento que dota a la persona de habilidades y competencias sociales para una vida en comunidad y sensibiliza a la sociedad a través de experiencias y espacios compartidos que rompen los miedos y prejuicios hacia el otro, siendo un elemento que favorece la cohesión social. Bajo estas consideraciones se presenta este capítulo que expone el panorama contemporáneo en torno a la gestión de los espacios de ocio cerrando con unas líneas estratégicas clave para en el diseño y gestión de espacios para el desarrollo de un ocio social, sostenible e inclusivo.

### 1. LA GESTIÓN DE LOS ESPACIOS DE OCIO PARA LA CONSOLIDACIÓN DEL TEJIDO COMUNITARIO

En pleno siglo XXI y desde un proceso socioeducativo de cambio lleno de susceptibilidades relacionales vinculadas a una pandemia mundial provocada por la COVID 19, circunstancias sanitarias unidas a otras de corte económico, catástrofes ambientales que están condicionando las políticas públicas y económicas a escala mundial, donde la inteligencia artificial ha llegado para quedarse o quizá hasta sustituirnos, así como otras problemáticas sociales de primer orden, impactan con gran virulencia, en la configuración de los espacios de ocio. Las diferentes esferas socio-personales de la ciudadanía están siendo alteradas y entre ellas, los modelos de ocio, las formas de organizar el tiempo libre y las nuevas inercias que se generan en torno a él y a los espacios donde se desarrolla.

El desarrollo pleno de la persona que suma su cara más individual y personal con aquella más social y comunitaria, pasa por apropiarse, usar, adaptar y transformar los espacios que comparte en comunidad. La suma de ellos, sin duda alguna, articula el concepto de ciudad y ciudadanía, como espacios que representan las expresiones individuales y la identidad colectiva de la misma (Monteagudo y Lema, 2016) y en este quehacer, favorecer modelos de ciudad y de comunidades mucho más sostenibles y resilientes (UN, 2015), donde la ciudadanía forme parte activa de esa propia definición del territorio desde su interacción y vivencias en y con los espacios y personas que los habitan y los usan (Delgado, 2007; Lema y Monteagudo, 2016; Licona, 2012;), es indispensable en la mejora de su calidad de vida y de la de su contexto de referencia.

De un tiempo a esta parte, la proliferación de espacios privados para el ocio es un referente en la cultura del tiempo libre que favorece la homogeneización de nuestros pueblos y ciudades y de las personas que en ellas habitan. Ante este nuevo panorama que se está dibujando en estos últimos años, es prioritario propiciar modelos de gestión y espacios de ocio alternativos que propicien el desarrollo de competencias clave en la ciudadanía donde la creatividad, el empoderamiento social, el rescate de los espacios públicos como espacios de convivencia y de generación del sentimiento de pertenencia a la comunidad, de integración social bajo el prisma de la diversidad cultural, del disfrute colectivo y de la convivencia, hagan emerger nuevas políticas de ocio que hagan de estos espacios, espacios diversos, polivalentes y adaptados a las necesidades de la ciudadanía sin mermar su papel relevante en ellos; buenas prácticas que ya se están implementando en nuestro país así como a nivel internacional (Lema, 2016; Mansfield y Wheaton, 2023; Monteagudo y Lema, 2016; Ortiz, et al., 2013; Rocha y Sousa, 2016; Scarlato y Kühlsen, 2016).

### **1.1. Los espacios de ocio: gestión y modelos**

Frente a este panorama de ocio que se ha descrito como cambiante, dinámico y adaptado a las necesidades de los colectivos usuarios de los mismos, la gestión de los espacios también tiene que estar en consonancia con esta filosofía de acción.

Históricamente, el desarrollo de estos espacios de ocio, la orientación del modelo de gestión y su uso, como indica Ortega et al. (2015), han estado y están condicionados fundamentalmente por dos parámetros relacionados entre sí, uno de ellos vinculado a la naturaleza del municipio, del contexto donde está adscrito este espacio y por otro, al propio modelo de gestión caracterizado por el marco técnico-político que condiciona, limita o amplía la participación de la ciudadanía en el proceso; variables que se estudiarán de forma detallada a lo largo de este capítulo.

Al margen del colectivo de referencia para los que pueden estar destinados los diferentes espacios de ocio y al margen del contexto; variables que retomaremos en este documento, como señala Alcántara (2011), a nivel general podemos hablar de espacios de ocio gestionados desde lo público, donde de forma directa (gestión directa) o externalizada (cesión de la gestión a empresas de servicios, asociaciones,...) es la

administración pública quien gestiona el espacio con un nivel de participación ciudadana y comunitaria muy limitado. En este caso la comunidad es prácticamente mera receptora y usuaria de esos espacios. Frente a este modelo de gestión, encontramos otro marco de acción que amplía la participación y el empoderamiento de la comunidad en la toma de decisiones de esa gestión pasando desde fórmulas de cogestión (sistema de gestión que implica una corresponsabilidad compartida entre administración y comunidad), gestión ciudadana (articulada por asociaciones y colectivos sin ánimo de lucro vinculados al contexto de referencia que propicia la transformación sociocomunitaria desde el empoderamiento local aunque la titularidad de dicho espacio sigue siendo pública) o de autogestión propia de dichos espacios de ocio donde la comunidad es protagonista, titular y gestora del equipamiento.

Optar por modelos más autodirigidos administrativamente hablando o por otros donde la participación ciudadana es clave para su gestión, conlleva puntos fuertes y débiles que se han de tener en cuenta para abordar el proceso de gestión de estos espacios de la forma más eficiente, efectiva y sostenible posible sin mermar la calidad, su uso y la cobertura de las necesidades para las cuales han sido creados estos espacios. Propiciar modelos de gestión muchos más sostenibles es esencial porque ello favorecerá la generación de espacios adecuados a las necesidades sociales del momento, pero también rentables para las generaciones venideras donde la coordinación entre las instituciones públicas, privadas, agentes sociales y ciudadanía se hace imprescindible.

## **1.2. El ocio como herramienta para el empoderamiento de la comunidad**

Como cierre de este epígrafe, no podemos dejar de lado el papel de la educación en los procesos de gestión de estos espacios de ocio para poner de manifiesto la importancia de trabajar desde modelos de aprendizaje que favorezcan no solo el desarrollo personal y social en esos espacios de ocio sino también, el desarrollo comunitario y el empoderamiento de la ciudadanía. Como se reiterará a lo largo del capítulo, han de generarse espacios de ocio inclusivos, sostenibles y que den respuestas a las necesidades de las personas usuarias (Cuenca 2004; Caride et al., 2015; Maroñas et al., 2019; WLRA, 1994) desde el afianzamiento de procesos de participación ciudadana que permitan mejorar la calidad de vida desde una organización óptima de los tiempos individuales y colectivos (De Valenzuela et al., 2017; Maroñas et al., 2019). Sin duda alguna y tomando como base la Carta Internacional para la Educación del Ocio (WRLA, 1994), la Declaración de Quebec (WLO, 2008) y las prescripciones programáticas actuales de la Educación para la Sostenibilidad en el marco de la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (UN, 2015); y en concreto ODS como el 4 *Educación de Calidad* o el 11, *Ciudades y Comunidades Sostenibles*, sin duda alguna, actualmente los y las profesionales del ámbito social y gestoras de espacios de ocio, han de tener entre sus líneas de acción poner en valor el capital social de la ciudadanía en estos procesos de gestión del ocio (Caride, 2014) donde la formación y la educación es clave. En este sentido, la educación de los tiempos individuales y colectivos, del tiempo libre, de los tiempos de ocio y tiempos de trabajo, es crucial para un desarrollo individual y comunitario que

permita que la persona se conozca, se autodefina en el marco individual y social que la hace única (Llull, s.f.).

Educar para el ocio en el marco de la Educación para la Sostenibilidad y tomando como referente este marco de acción, va a permitir el desarrollo de modelos de gestión de los espacios de ocio mucho más integradores que permitan un proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de las personas usuarias y el fortalecimiento de unas competencias clave para su desarrollo vital y su calidad de vida; como las competencias clave del siglo XXI (Kivunja, 2015); las denominadas “competencias blandas” o *soft skills* (Mareque et al., 2019) o las competencias en sostenibilidad (Poza-Vilches et al., 2019; Wiek et al., 2011); todas ellas orientadas a favorecer procesos de autocrítica y autoconciencia, el pensamiento reflexivo, el pensamiento sistémico y crítico, la toma de decisiones desde el desarrollo de la competencia normativa o el trabajo colaborativo, entre otras, que permiten y favorecen un uso más creativo, sostenible y sostenido de los espacios y los tiempos de ocio.

En esta labor, no solo las entidades sociales y la sociedad civil han de poner su granito de arena, sino que las instituciones y administraciones públicas y privadas no pueden mirar para otro lado. Han de asumir su responsabilidad en torno a generar procesos de cambio a la hora de abordar la complejidad de la gestión del ocio desde una perspectiva sistémica e integrada, donde confluyen factores sociales, culturales, educativos, económicos, territoriales, ...que hagan de los espacios de ocio, espacios generadores de poder social tomando como referente las inquietudes de la comunidad, sus necesidades y sus prioridades, e incluyéndolo como línea de acción en las agendas programáticas de las políticas socioeducativas territoriales (Caballo, 2009; 2010; Caballo y Caride, 2005; Maroñas et al., 2019).

## 2. CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS DE OCIO DESDE LA DIVERSIDAD

Para el desarrollo de actividades de ocio social, como se ha comentado anteriormente, es imprescindible el diseño y construcción de espacios preparados y adaptados para cubrir las necesidades de la comunidad en su conjunto, buscando que converjan gustos y preferencias siempre desde la atención a la diversidad. En el siguiente apartado, vamos a ver que particularidades se pueden encontrar en la confección de estos escenarios atendiendo a las necesidades de la población joven y adolescente, las personas mayores, la diversidad cultural y los colectivos vulnerables, siempre bajo una perspectiva de estructurar estos escenarios en torno a la igualdad de género y a la equidad desde el prisma de la sostenibilidad.

### 2.1. Espacios donde la adolescencia y juventud desarrolla sus actividades en función del grado de autonomía de las personas adultas

La gestión del tiempo libre y las actividades de ocio que en este se practican, adquieren una especial relevancia en la adolescencia y la juventud donde una vivencia plena

y satisfactoria del tiempo libre contribuye al desarrollo de la identidad, la autonomía, el sentimiento de logro o el compromiso social, siendo un estadio vital apropiado para descubrir nuevos intereses y afirmar los valores personales y los ideales sociales (Díaz-Esterri et al., 2021).

Se puede observar como en la adolescencia y en la juventud, las personas otorgan una gran importancia a las amistades en su ámbito de ocio. Por otro lado, vemos como uno de los principales problemas con los que se encuentran las políticas de intervención con la adolescencia y la juventud es el difícil acceso a este colectivo, ya que los espacios que ocupan para el desarrollo de buena parte de su ocio son privados y separados del resto de colectivos (Doistua, et al., 2016).

Berrío-Otxoa et al., (2002) identifican cuatro espacios, donde este colectivo comparte sus actividades de ocio, limitados por dos ejes que se gradúan en función de la heteronomía y de la autonomía. Estos son: compartidos, propios, monitorizados y reciclados. Se entienden como espacios heterónomos (monitorizados y compartidos) aquellos que se encuentran gestionados y diseñados por adultos, aunque estén dirigidos a la población adolescente y juvenil. Por otro lado, aquellos que denotan una mayor autonomía (propios y reciclados), son espacios flexibles que se encuentran lejos de la mirada del adulto y están normativizados y dirigidos por los propios jóvenes y adolescentes. Las relaciones, los espacios y las actividades que este colectivo vive en el polo que denota mayor autonomía, son las que les producen más satisfacción mientras que aquellas que se sitúan en el extremo con mayor heteronomía son aquellas que desean esquivar. En este sentido, Doistua, et al., (2016) destacan y analizan una serie de proyectos considerados como buenas prácticas en el ocio comunitario y que se encuentran enfocadas a la población juvenil. En todas estas se da una alta tasa de participación debido a que en estas experiencias son los jóvenes quienes establecen las normas y autogestionan el espacio y la actividad. Las personas jóvenes viven estas experiencias como propias y el papel que juega la administración, se presenta, más que como un ofertante que vende un producto, como un guía y un acompañante. De esta investigación se desprende que la participación de jóvenes y adolescentes en los procesos de diseño y gestión de los espacios informales de ocio es una dimensión importante para despertar su motivación y fomentar su colaboración en espacios de ocio social.

## **2.2. Ocio intergeneracional y envejecimiento activo**

El envejecimiento es un proceso que transcurre en la última etapa de la vida de toda persona y que se corresponde con un momento diferencial y variado dado que depende de las condiciones de vida, el género, el contexto y las relaciones que tienen las personas. La influencia de factores ambientales y sociales, como las relaciones afectivas y familiares, el estatus socio-económico, la actividad laboral desarrollada a lo largo de la vida, etc., son elementos que tienen un efecto clave en el envejecimiento de las personas. En la vejez, cobra una gran importancia la gestión del ocio en búsqueda

de un envejecimiento activo ya que, tras pasar por el hito de la jubilación, el tiempo dedicado a la actividad laboral pasa a convertirse en tiempo libre.

En ese marco, la opción de la construcción de espacios de ocio intergeneracional reporta múltiples beneficios para las diferentes generaciones involucradas. A las personas mayores les proporciona vitalidad, satisfacción e ilusión, y les ayuda a prevenir patologías de carácter emocional y psicológico, ya que incrementan su autoestima y motivación (Aranda, 2013). Para los más jóvenes, se incrementa la probabilidad de que sean físicamente más activos en la edad adulta y aumenta la autoconfianza y autoestima, la tolerancia a la frustración, el optimismo y la prevención de hábitos nocivos (Alonso, et al., 2021).

### **2.3. La gestión de los espacios de ocio social y la importancia de la inclusión cultural**

Las sociedades son hoy más diversas que nunca. El heterogéneo contexto comunitario ha dejado de manifiesto pluralidades étnicas, culturales, religiosas, sexuales y/o físicas, las cuales se encuentran potencialmente más vulnerables a sufrir situaciones de discriminación y segregación. En ese sentido, es un desafío ético y social dar respuesta a la diversidad no solo en los espacios de ocio, sino en la sociedad en su conjunto. En este desafío, el ocio social e inclusivo asoma como la opción más auténtica para minimizar barreras y reducir el riesgo de exclusión de estos colectivos. Desde la perspectiva del ocio social e inclusivo se entiende como el proceso que asegura el acceso, y la participación de todas las personas vulnerables a ser sujetos de exclusión por motivos culturales, a entornos de ocio diseñados con vistas a la atención a la diversidad como así también queda recogido en las recomendaciones de la Agenda 2030 y en los ODS asociados (UN, 2015).

### **2.4. La promoción de la igualdad de género desde la gestión de los espacios de ocio social**

A pesar de los avances en la conquista de la igualdad, el género sigue siendo un factor determinante en relación con la disponibilidad de tiempo libre, el tipo de actividades realizadas y el grado de satisfacción con las mismas, tanto en el ámbito personal y familiar como en el social. Persisten diferencias en relación con el tiempo dedicado a las tareas domésticas y de cuidados, que se agudizan cuando el nivel educativo es menor, llegando a haber una distancia de dos horas diarias de dedicación a mayores en el caso de las chicas; una realidad que afecta sustancialmente a la disponibilidad de tiempo libre (Caballo et al., 2017). Las diferencias de género no sólo afectan a la cantidad de tiempo libre, sino también a las actividades de ocio realizadas, en las que persisten los estereotipos: mientras que los chicos practican actividades deportivas de forma habitual, ellas eligen las culturales, como la lectura, el teatro o la visita a museos, implicándose también en mayor medida en tareas de voluntariado y colaboración con ONG. Lo mismo sucede en relación al ocio digital que, siendo una práctica transver-

sal, presenta también sesgo de género, pues los chicos juegan con más frecuencia a videojuegos (Pérez-Díaz, 2021). En este contexto, toda actividad de ocio social debe asentarse en una base socioeducativa que promueva y sensibilice sobre la necesidad de la igualdad de oportunidades en el disfrute del tiempo libre.

## **2.5. El ocio inclusivo como estrategia de intervención frente a colectivos vulnerables**

En el caso de los colectivos en dificultad social, las posibilidades de utilizar y gestionar el tiempo de manera adecuada se reducen, debido a sus limitadas posibilidades para dar respuesta a las demandas existentes y a la percepción de discriminación, que le afecta negativamente a la hora de participar en la vida social y cultural (Jurado de los Santos, et al., 2015), factores que actúan como desencadenantes de situaciones de exclusión y estigma. Al considerar el ocio como un elemento esencial en la inclusión y el desarrollo social, la planificación de actividades de ocio inclusivo como recurso de intervención socioeducativa con colectivos vulnerables, debe enfocarse como un medio que contribuye a la configuración de un tejido social de apoyo que sustenta a estos grupos y promocióne la cohesión social de la comunidad.

## **2.6. La importancia del ocio inclusivo en la diversidad funcional**

El ocio es una experiencia humana integral y un derecho fundamental. Todo el mundo necesita su espacio y autonomía de forma libre. Actualmente, existen asociaciones que trabajan para ofrecer programas que den respuesta a las necesidades de sus asociados, proponiendo diferentes actividades culturales, deportivas, turísticas y recreativas, de las personas con diversidad funcional. Para ello es necesario diseñar el entorno donde se vaya a desempeñar las actividades atendiendo las condiciones adecuadas para responder a las necesidades de toda la ciudadanía en sus equipamientos, infraestructuras, servicios y programas de diferentes ámbitos de ocio.

En estos entornos se han de desarrollar, de forma transversal a todas las actividades de ocio, estrategias para la aceptación y valoración de la diversidad humana, respondiendo a las necesidades de esta y ofreciéndoles las mismas posibilidades de participación.

## **3. INTERVENCIÓN EN LOS ESPACIOS DE OCIO SEGÚN LOCALIDAD: PARTICULARIDADES DEL ENTORNO RURAL Y URBANO**

Habitualmente, los adolescentes disfrutan de su tiempo de ocio realizando diferentes actividades. Entre ellas se pueden destacar las relacionadas con el arte o la cultura (ir al cine, pintar, leer, escuchar música, etc.); el uso de las TIC (chatear, navegar, etc.); la práctica de algún deporte terrestre y actividades sociales en las que se ve implicada la familia como reunirse con otras personas en casa, bares o centros comerciales (Ricoy y Fernández-Rodríguez, 2016). El colectivo juvenil, por su parte, dedica su tiempo

de ocio escuchando música, viendo películas o series online; acudiendo a bares o discotecas; practicando algún deporte; leyendo o realizando actividades culturales; practicando el botellón o haciendo voluntariados (Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, 2021).

No obstante, no todos los entornos ofrecen las mismas oportunidades de ocio. Diversas investigaciones han puesto de manifiesto las particularidades que diferencian los entornos rurales y los urbanos (Hernández-Prados y Álvarez-Muñoz, 2023; Llorent-Bedmar, et al., 2021; Pavón-Benítez et al., 2023; Roullet et al., 2016, entre otros). Una de las primeras diferencias a mencionar con respecto a los espacios de ocio es la accesibilidad. Los jóvenes que viven en zonas céntricas en ciudades con una alta densidad de población pueden acceder a más servicios e instalaciones de mayor calidad en comparación con los entornos rurales, donde existe una menor accesibilidad a estos espacios (Roullet et al., 2016).

Asimismo, también existe una diferencia importante con respecto a lo que puede pasar en un entorno rural y que nunca pasa en un entorno urbano como, por ejemplo, los elementos socioculturales que rodean las fiestas locales ligados a la identidad de la familia y del lugar, las tradiciones de los eventos y el encuentro con personas que no viven en la localidad (Gastón-Faci, 2016; Hewitt et al., 2020). También, como indican Pavón-Benítez et al. (2023), los entornos rurales tienen menos restricciones o limitaciones que la ciudad en relación con las fiestas en el campo y en los contextos íntimos. Por tanto, los pueblos son considerados, según estos autores, como un espacio de libertad frente a la percepción que existe de las ciudades como un espacio de restricciones. Esto hace que, en determinadas épocas del año, los jóvenes prefieran las fiestas públicas y multitudinarias de los pueblos como las ferias, las verbenas o las fiestas patronales de los entornos rurales. En este contexto, estos entornos son considerados espacios de ocio más seguros por la cercanía de las relaciones, el apoyo y el conocimiento del espacio.

Relacionado con esto, las oportunidades de ocio en la infancia y la adolescencia están limitadas por la inseguridad y el miedo parental que ha generado el aumento de la urbanización y el tamaño de las ciudades. Como consecuencia, en los entornos urbanos existen menos oportunidades de practicar el ocio vinculado a la naturaleza en comparación con los entornos rurales donde existen más espacios abiertos y desestructurados (Martínez, et al., 2020). No obstante, es importante destacar que la preferencia por los entornos rurales o urbanos también cambia en relación con la edad o la madurez y de los cambios que se producen por el desarrollo de nuevas instalaciones en las localidades. Con relación a esto, como explica Hewitt et al. (2020), los adolescentes suelen preferir la realización de actividades de ocio relacionadas con el deporte en complejos deportivos en la periferia urbana mientras que los adultos prefieren la práctica del deporte al aire libre y la recreación en las zonas rurales.

Por último, otra diferencia importante en la práctica del ocio en entornos rurales y urbanos está relacionada con el ocio familiar. En los entornos urbanos existen más ofertas de negocios y servicios, lo que amplía las posibilidades de las familias. Además, en las ciudades son más deseables las experiencias de ocio comerciales, gastronómicas,

turísticas y culturales que están relacionadas generalmente con el poder adquisitivo de la familia (Hernández-Prados y Álvarez-Muñoz, 2023a). Por el contrario, en los entornos rurales las experiencias de ocio son más reiterativas, influye la escasez de tiempo, hay una oferta de experiencias limitadas en el entorno cercano y la tradición tiene mucho peso, lo que limita la capacidad de creación, planificación y consenso de las prácticas de ocio familiar (Hernández-Prados y Álvarez-Muñoz, 2023a; 2023b).

Estas diferencias entre las experiencias de ocio en el entorno rural y urbano hacen evidente la necesidad de plantear distintas intervenciones en los espacios ocio dependiendo del lugar donde este se desarrolle. Atendiendo a la literatura revisada, es necesario que las intervenciones en los entornos urbanos brinden mayores oportunidades de ocio vinculadas con la naturaleza y al aire libre. Esta intervención implica que las familias, las instituciones comunitarias, las escuelas y las asociaciones se impliquen en facilitar tiempos y condiciones para el disfrute del ocio en la naturaleza (Martínez, et al., 2020). Asimismo, es fundamental ofrecer intervenciones en los espacios históricos de las ciudades para aprovechar las oportunidades de ocio relacionadas con el patrimonio cultural (Hewitt et al., 2020). Esto requiere que existan más oportunidades de acceso a este tipo de actividades a aquellas personas que tienen menos poder adquisitivo. En cuanto a las intervenciones en los espacios rurales, hay que destacar la necesidad de valorar las posibilidades reales que ofrecen estos espacios de ocio por encima del estigma que impregna todo lo relacionado con lo rural (Pavón-Benítez et al., 2023). Por tanto, es necesario aprovechar los espacios al aire libre, la proximidad social entre los agentes locales y los usuarios, la posibilidad de renovar con más facilidad las actividades de ocio, etc. (Roult et al., 2016). También, las intervenciones de ocio en los espacios rurales requieren revalorizar el ocio familiar como un recurso educativo con un gran potencial (Hernández-Prados y Álvarez-Muñoz, 2023b), así como dar mayores posibilidades de acceso a los servicios e instalaciones de ocio aumentando y abaratando los servicios de transporte (Roult et al., 2016).

Finalmente, y sin distinguir ahora entre los entornos urbanos y rurales, es importante que las intervenciones en cualquier espacio de ocio tengan en cuenta las voces de las personas a las que van destinadas las experiencias u oportunidades de ocio, especialmente en el caso del colectivo juvenil. De acuerdo con esta premisa, no solo hay que escuchar activamente sus opiniones, sino dejarles participar en el diseño, la planificación y la toma de decisiones de las actividades de ocio que se ofrezcan en ambos entornos (Roult et al., 2016; Waite et al., 2023).

#### 4. USO DE LAS TIC EN EL DISEÑO Y GESTIÓN DE ESPACIOS DE OCIO

Finalmente, Las TIC han impactado de forma significativa en los medios tradicionales afectando a todos los aspectos de la vida social y convirtiéndose en un nuevo medio de difusión de información. Esta nueva experiencia de comunicación permite que las personas puedan acceder a muchas oportunidades difíciles de generar en la comunicación tradicional, pues la comunicación deja de depender del parentesco, las

relaciones geográficas y comerciales (Shen y Wall, 2021). En palabras de Ortiz, et al. (2022), “las redes sociales se han convertido en auténticos vehículos de comunicación entre los jóvenes y adolescentes, no solo como instrumentos de relación interpersonal, sino como medio para viralizar sus mensajes” (p. 171).

En esta línea, según los datos presentados por Rodríguez y Ballesteros (2019) el 75% de los jóvenes entre 15 y 29 años chatean y/o navegan por internet con bastante o mucha frecuencia y el 55.1% de estos jóvenes considera que las redes sociales cumplen un papel bastante o muy importante en el ocio. Concretamente, los jóvenes destacan la posibilidad de conocer a más gente (57%) y poder compartir o comunicar con otras personas las cosas que hacen (56.9%) en el uso de las redes sociales y las TIC en contextos de ocio. Además, el espacio social construido por los nuevos medios facilita la creación de círculos sociales con intereses y propósitos comunes, reduce los costos sociales y cubren las necesidades de ocio (Shen y Wall, 2021). Por tanto, las tecnologías vinculadas al ocio amplifican oportunidades e información, ayudan a mejorar las opciones y optimizan las posibilidades (Rodríguez y Ballesteros, 2019).

Partiendo de este panorama, no cabe duda de que en el diseño y gestión de espacios de ocio no puede faltar el uso de las TIC y, especialmente, las redes sociales. Por consiguiente, cualquier red social de uso habitual por los jóvenes (Twitter, Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, Whatsapp...) son fundamentales en la difusión de cualquier actividad desarrollada en los diferentes espacios de ocio. Asimismo, las TIC ofrecen una gran variedad de recursos online que facilitan el diseño y la gestión de los espacios de ocio, además de facilitar la participación de las personas beneficiarias en este proceso. Teniendo en cuenta la limitación de espacio en este capítulo, se anima al lector o lectora a revisar las diversas listas de Apps y herramientas que elabora Educación 3.0<sup>1</sup>. Se destacan, no obstante, recursos como Google Drive, Trello, Padlet, Stormboard, etc. Finalmente, cabe mencionar otras herramientas como la *webradio* y el *podcasting* que han sido de gran provecho en otras experiencias educativas (Ortiz, et al., 2022) y que fácilmente podrían utilizarse en los espacios de ocio.

## 5. ESTRATEGIAS PARA EL DISEÑO DE ESPACIOS DE OCIO SOCIAL: ORIENTACIONES PARA LA ACCIÓN

Frente a este mapa de espacios de ocio que se va conformando bajo un modelo social cambiante donde la tecnología y la inteligencia artificial han entrado por la puerta grande para orientar nuestras formas de consumo, de relacionarnos, de divertirnos y hasta de comportarnos y sentir, el papel de los agentes sociales y las estrategias que se apliquen frente a estas nuevas fórmulas de ocio para seguir fortaleciendo el sentimiento

<sup>1</sup> Se pueden visitar los siguientes enlaces para más información:

- <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-para-trabajar-en-grupo/>
- <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-colaborativas-aula/>
- <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-educativas-docentes-ahorrar-tiempo/>

de pertenencia y el empoderamiento de la comunidad es fundamental. Por este motivo, a continuación, ofrecemos a modo de resumen una serie de orientaciones finales y de estrategias clave para alinear los modelos de gestión de estos espacios de ocio a los nuevos modelos de ciudad que están emergiendo:

- Espacios de ocio social generados desde políticas públicas coordinadas e integrales que den respuesta las necesidades sociales de los diferentes perfiles y etapas evolutivas de la comunidad donde se adscriben.
- Espacios de ocio social que favorezcan el desarrollo de competencias clave en la ciudadanía, entre las que se destaca la autonomía, la colaboración el pensamiento crítico, reflexivo o sistémico, la gestión emocional o la creatividad.
- Espacios de ocio social que inviten a la participación activa, la cooperación y el trabajo en red de la sociedad civil, de los agentes sociales, así como de las instituciones públicas y privadas.
- Espacios de ocio social donde la comunidad sea la protagonista en la gestión de esos espacios, en su diseño, uso, evaluación.
- Espacios de ocio social que no tengan en cuenta solo a la población a la que va dirigido sino también el contexto de referencia, el entorno y el territorio donde se ubican para adecuarlos a las características que lo definen.
- Espacios de ocio social que potencien la relación entre iguales y desde posicionamientos intergeneracionales como fórmula de enriquecimiento individual y colectivo y como estrategia para hacer de los espacios, espacios mucho más inclusivos.
- Espacios de ocio social donde la educación sea clave para poner en valor el capital social de la ciudadanía en estos procesos de gestión.
- Espacios de ocio social desde modelos de gestión complejos, sistémicos e integrales que hagan de estos espacios, espacios generadores de poder social.

## RERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántara, A. (2011). Los equipamientos de carácter sociocultural y los modelos de gestión. *Quaderns d'animació i Educació Social*, 14, 1-13. <http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/catorce/index.htm>
- Alonso, R. A., Valdemoros, M. Á., y Martínez-Villar, J. M. (2021). Ocio ambiental intergeneracional y envejecimiento activo. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativas*, 60, 121-142. [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2021.60.853](https://doi.org/10.46583/edetania_2021.60.853).
- Arona, L. (2013). Doubling up: a gift or a shame? Multigenerational household and parental depression of older Europeans. *Social Science & Medicine* 134, 12-22. <http://dx.doi.org/10.1016/j.socscimed.2015.03.056>.
- Berrio-Otxoa, K., Hernández, J.M. y Martínez, Z. (2002). *Los adolescentes y el Tiempo Libre: Mirando al futuro 2001-2002*. Universidad del País Vasco.

- Caballo, M.B. (2009). “Una aproximación a los tiempos de la infancia”, en *Cuenca, M. y Aguilar, E. (eds.). El tiempo del ocio: transformaciones y riesgos en la sociedad apresurada*. Universidad de Deusto, pp. 195-217.
- Caballo, M.B. (2010). “Educación do lecer”, en *Caride, J.A. y Trillo, F. (dirs.). Diccionario Galego de Pedagogía*. Editorial Galaxia, pp. 226-228.
- Caballo, M.B. y Caride, J.A. (2005). “A acción municipal e as políticas de ocio nos procesos de desenvolvemento comunitario”, en *Caballo, M.B. y Fraguera, R. (coords.), A acción municipal no tempo libre*. Deputación de A Coruña, pp. 19-24.
- Caballo, M.B., Varela, L. y Nájera, E.M. (2017). El ocio de los jóvenes en España. Una aproximación a sus prácticas y barreras. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 12(extra 1), 43-64. <https://doi.org/10.14198/OBETS2017.12.1.11>
- Caride, J.A. (2014). Del ocio como educación social a la pedagogía del ocio como desarrollo humano, *Edetania*, 45, 33-53.
- Caride, J.A., Gradaílle, R. y Caballo, M.B. (2015). De la pedagogía social como educación, a la educación social como pedagogía, *Perfiles Educativos*, 37(148), 4-11.
- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio: modelos y propuestas*. Universidad de Deusto.
- De Valenzuela, A.L., Maroñas, A. y Martínez, R. (2017). “La dualidad del ocio en las (des)igualdades sociales: oportunidades socioeducativas en clave comunitaria”, en *Lazcano, I. y Doistua, J. (eds.). Desafíos contemporáneos del ocio*. Universidad de Deusto, pp. 213-226.
- Delgado, M. (2007). Ciudades sin ciudad. La tematización ‘cultural’ de los centros urbanos. *Antropología y Turismo. Claves culturales y disciplinares*, 91-108. [https://www.academia.edu/download/56447677/Ciudades\\_sin\\_ciudad.pdf](https://www.academia.edu/download/56447677/Ciudades_sin_ciudad.pdf)
- Díaz-Esterri, J., De-Juanas, Á., Goig-Martínez, R. y García-Castilla, F.J. (2021). Inclusive Leisure as a Resource for Socio-Educational Intervention during the COVID-19 Pandemic with Care Leavers. *Sustainability* 13, 8851. <https://doi.org/10.3390/su13168851>.
- Doistua, J.; Pose, H.M.; Ahedo, R. (2016). Espacios, experiencia de ocio, y participación de la juventud: contribución a los modelos de gestión e intervención a partir del análisis de buenas prácticas. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, 19, 133-145. <https://doi.org/10.18172/con.2776>
- Gastón-Faci, D. (2016). La construcción del ocio por parte de la adolescencia y juventud rural española, en los primeros años del tercer milenio. *Acciones e Investigaciones Sociales*, 36, 61-90. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_ais/ais.2016361488](https://doi.org/10.26754/ojs_ais/ais.2016361488)
- Hernández-Prados, M. A. y Álvarez-Muñoz, J. S. (2023a). Family Leisure in Rural and Urban Environments: A Question of Context. *Societies*, 13(2), 35. <https://doi.org/10.3390/soc13020035>.
- Hernández-Prados, M. A. y Álvarez-Muñoz, J. S. (2023b). Ocio Familiar de Adolescentes en Contextos Rurales: Influencia de la Edad. *Revista de Investigación en Educación*, 21(2), 226-241. <https://doi.org/10.35869/reined.v21i2.4601>
- Hewitt, R. J., Florencia A. P., García-Martín, M., Gaudry-Sada, K. H., Hernández-Jiménez, V. y Bielings, C. (2020). Mapping adolescents’ Sense of Place and

- Perceptions of Change in an Urban-Rural Transition Area. *Environmental Management*, 65(3), 334-354. <https://doi.org/10.1007/s00267-019-01249-5>
- Jurado de los Santos, P.; Olmos, P.; Pérez, A. (2015). Los jóvenes en situación de vulnerabilidad y los programas formativos de transición al mundo del trabajo. *Educación*, 51, 211-224. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.648>
- Kivunja, C. (2015) Exploring the Pedagogical Meaning and Implications of the 4Cs “Super Skills” for the 21<sup>st</sup> Century through Bruner’s 5E Lenses of Knowledge Construction to Improve Pedagogies of the New Learning Paradigm. *Creative Education*, 6, 224-239. <http://doi.org/10.4236/ce.2015.62021>
- Lema, R. (2016). Las instituciones de educación formal de Montevideo como espacios de recreación para la construcción de autonomía. En Lema, R. y Monteagudo, M.J. (Coord). *Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía*. Documentos de Estudios de Ocio, 58, pp. 115-138.
- Lema, R. y Monteagudo, M.J. (coord.) (2016). *Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía*. Documentos de Estudios de Ocio, 58.
- Licon, E. (2012). Construcción simbólica del espacio urbano. *Revista de Antropología Experimental*, 12, 61-75.
- Llorent-Bedmar, V., Cobraro-Delgado Palma, V. y Navarro-Granados, M. (2021). The Rural Exodus of Young People from Empty Spain. Socio-Educational Aspects. *Journal of Rural Studies*, 82, 303- 314. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2021.01.014>
- Llull, J. (s.f). Pedagogía del ocio. <https://eala.files.wordpress.com/2011/02/pedagogc3ada-del-ocio.pdf>
- Mansfield, L., y Wheaton, B. (Eds.). (2023). *Leisure and the politics of the environment*. Taylor & Francis.
- Mareque, M., de Prada Creo, E. y González-Sánchez, M. B. (2019). Fostering creativity and communicative soft skills through leisure activities in management studies. *Education+ Training*, 61(1), 94-107. <https://doi.org/10.1108/ET-07-2018-0149>
- Maroñas, A., Martínez, R., y Gradañlle, R. (2019). Educación del ocio en y con la comunidad. Aportes desde la pedagogía social. *Perfiles educativos*, 41(163), 111-126.
- Martínez, R., Caballo, M. B. y Varela, L. (2020). El ocio en el medio natural como promotor de la conexión emocional con la naturaleza. Un estudio en clave ambiental con adolescentes pontevedreses (Galicia-España). *Pensamiento Educativo, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL)*, 57(2), 1-16. <https://doi.org/10.7764/PEL.57.2.2020.6>.
- Monteagudo, M. J., y Lema, R. (2016). Iberoamérica en clave de ocio y recreación. Espacios para la construcción ciudadana. En R. Lema y M. J. Monteagudo (Coord). *Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía*. Documentos de Estudios de Ocio, 58, pp. 9-24.
- Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. (2022). *Estrategia de Juventud 2030. Resumen ejecutivo Estrategia de Juventud 2022-2030*. Instituto de la Juventud. [http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2022/05/estrategia\\_de\\_juventud\\_2030\\_resumen\\_ejecutivo.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2022/05/estrategia_de_juventud_2030_resumen_ejecutivo.pdf).

- Ortega, C., Lazcano, I. y Rocha, M. M. (2015). Espacios de ocio para jóvenes, de la monitorización a la autogestión. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 25, 69-89. [https://doi.org/10.7179/PSRI\\_2015.25.04](https://doi.org/10.7179/PSRI_2015.25.04)
- Ortiz, O.R., González, V., Carrillo, V y Loreto, N. (2013). Reducción de la inseguridad en Ciudad Juárez mediante la recuperación de espacios públicos. *CULyT: cultura Científica y Tecnológica*, 10(49), 15-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063577>
- Ortiz, M. Á., López, N. y González, J. C. (2022). Educomunicación, webradio y educación no formal en un contexto Erasmus+: la experiencia de Europa on air. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 163-176. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30641>.
- Pavón-Benítez, L., Álvarez-Montoya, J. M., Sánchez-González, P. y Romo-Avilés, N. (2023). Eliminating Stereotypes: Villages as Desirable Spaces for Partying among Spanish Youth. *Rural Sociology*, 88(2), 461-485. <https://doi.org/10.1111/ruso.12482>.
- Pérez-Díaz, M.T. (Dir.) (2021). *Informe Juventud en España 2020*. Instituto de la Juventud.
- Poza-Vilches, F., López-Alcarria, A. y Mazuecos-Ciarra, N. (2019). A professional competences' diagnosis in education for sustainability: A case study from the Standpoint of the Education Guidance Service (EGS) in the Spanish Context. *Sustainability*, 11(6), 1568. <https://doi.org/10.3390/su11061568>
- Ricoy, M. C. y Fernández-Rodríguez, J. (2016). Prácticas y recursos de ocio en la adolescencia. *Educatio Siglo XXI*, 34(2), 103-124. <http://dx.doi.org/10.6018/j/263831>
- Rocha, M.M. y Sousa J. (2016). Consumidores mínimos, usuarios máximos. La experiencia de ocio de los adultos mayores en centros comerciales de Portugal. En Lema, R. y Monteagudo, M.J. (Coord). *Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía*. Documentos de Estudios de Ocio, 58, pp. 57-82.
- Rodríguez, E. y Ballesteros, J. C. (2019). *Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3537638>.
- Roult R., Adjizian, J. M., Auger D. y Royer, C. (2016). Sporting and leisure activities among adolescents: A case study of the spatial planning of the proximity of leisure and sports facilities in rural and suburban territories in Quebec. *Loisir et Société/ Society and Leisure*, 39(1), 31-45. <http://dx.doi.org/10.1080/07053436.2016.1151224>.
- Scarlato, I. y Kühlsen, K. (2016). El tiempo libre como problema del Estado moderno: las plazas vecinales de cultura física en el espacio urbano montevideano. En Lema, R. y Monteagudo, M.J. (Coord). *Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía*. Documentos de Estudios de Ocio, 58, pp. 99-114.
- Shen, H. y Wall, G. (2021). Social Media, space and leisure in small cities. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 26(2) 73-80. <https://doi.org/10.1080/10941665.2020.1859057>.
- United Nations (2015). Transforming our world: The 2030 Agenda for sustainable development. A/RES/70/1. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/>

documents/21252030%20Agenda%20for%20Sustainable%20Development%20web.pdf

- Waite, S., Hausain, F., Scandone, B., Forsyth, E. y Piggott, H. (2023). It's not for people like (them): structural and cultural barriers to children and young people engaging with natura outside schooling. *Journal of adventure education and outdoor learning*, 23(1), 54-73. <https://doi.org/10.1080/14729679.2021.1935286>
- Wiek, A., Withycombe, L. y Redman, C. L. (2011). Key competencies in sustainability: a reference framework for academic program development. *Sustainability Science*, 6(2), 203-218. <https://doi.org/10.1007/s11625-011-0132-6>
- World Leisure & Recreation Association (WLRA) (1994). *Carta internacional para la educación del ocio*. Jerusalén, WRLA. <http://studylib.es/doc/6093636/carta-wlrade-educaci%C3%B3n-del-ocio>
- World Leisure Organization (WLO) (2008), *Québec Declaration: Leisure, essential to community development*. Quebec, WLO. [https://www.worldleisure.org/wlo2019/wp-content/uploads/2021/01/2008\\_Quebec\\_Declaration.pdf](https://www.worldleisure.org/wlo2019/wp-content/uploads/2021/01/2008_Quebec_Declaration.pdf)

